

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



**EL IMPACTO DE LOS JUEGOS DE
REALIDAD AUMENTADA EN LA
CONFORMACIÓN DE REDES
COMUNITARIAS DE JUGADORES EN LA
CIUDAD DE LIMA: EL CASO DE
POKÉMON GO**

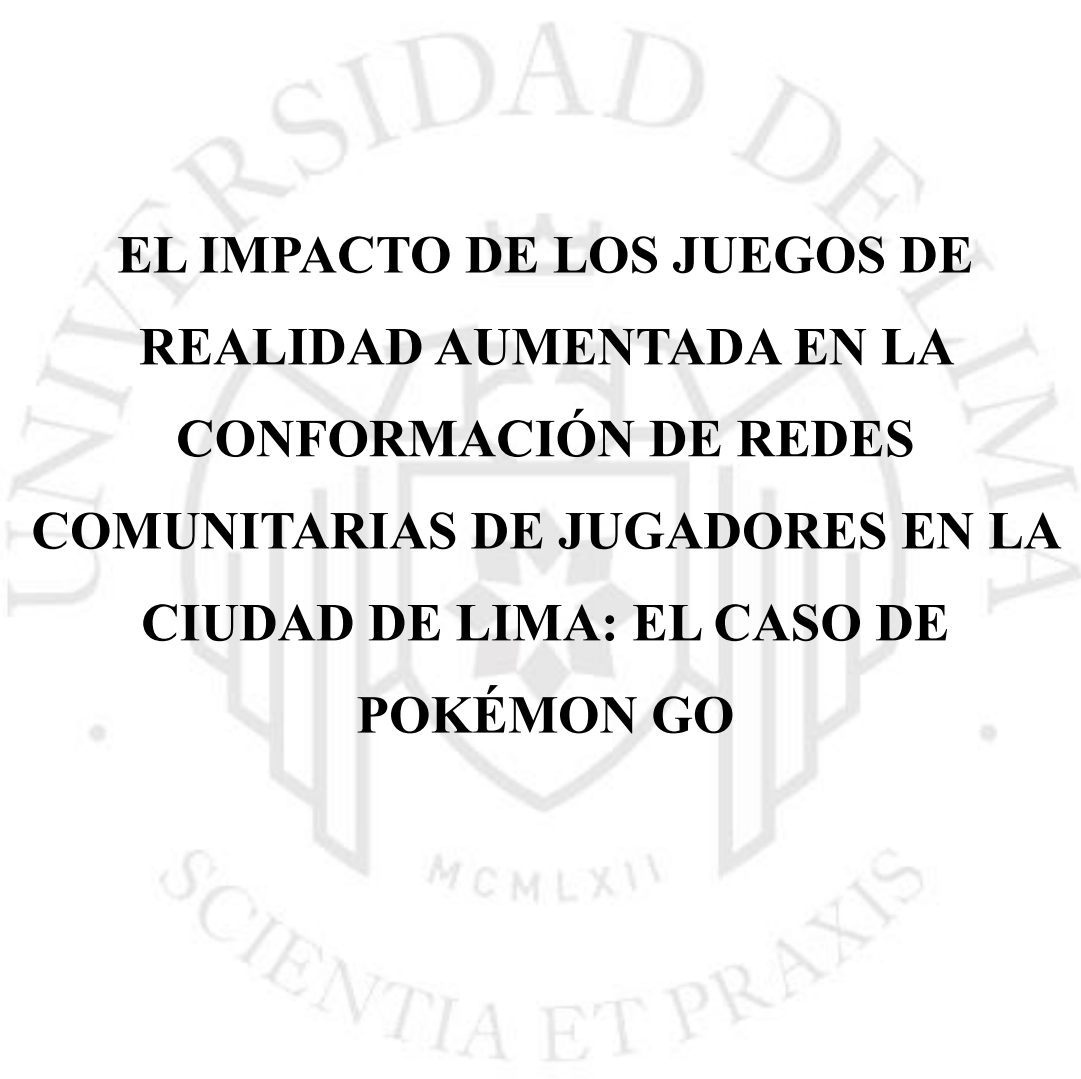
Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación

Diego Armando Luna Valdivia
Código 20130747

Asesor

Néstor José Martos Castañeda

Lima – Perú
Marzo de 2020



**EL IMPACTO DE LOS JUEGOS DE
REALIDAD AUMENTADA EN LA
CONFORMACIÓN DE REDES
COMUNITARIAS DE JUGADORES EN LA
CIUDAD DE LIMA: EL CASO DE
POKÉMON GO**

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: ANTECEDENTES.....	3
1.1. El impacto social de las tecnologías de realidad aumentad	3
1.2. Pokémon Go y la tecnología de realidad aumentada	4
1.3. Pokémon Go y el bienestar de las personas	4
1.4. Pokémon Go y la comprensión del espacio público	5
1.5. Pokémon Go y la formación de comunidades	6
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	8
2.1. La imagen de la ciudad	8
2.1.1. Los elementos de la ciudad	9
2.1.2. Lima y sus espacios públicos	10
2.1.3. Lima desde la teoría de imagen de la ciudad	11
2.2. Hacia un concepto de red comunitaria.....	13
2.2.1. La estructura de la red comunitaria.....	14
2.2.2. Tipos de vínculos en las redes comunitarias.....	16
2.2.3. Rol de las plataformas virtuales en la conformación de redes.....	17
2.3. Marco Referencial.....	20
2.3.1. Origen y generalidades del juego.....	21
2.3.2. Modalidades de juego	24
CAPÍTULO III: OBJETIVOS Y JUSTIFICACIÓN.....	31
3.1. Objetivo general.....	31
3.2. Objetivos específicos	31
3.3. Justificación	31
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA	33
4.1. Tipo de investigación y técnicas	33
4.2. Población y muestra.....	34
4.3. Operacionalización de variables e indicadores	36
4.4. Instrumentos y etapas de la investigación.....	37
4.4.1. Etapa 1: Análisis preliminar	37
4.4.2. Etapa 2: Observación de casos.....	37
4.5. Validación de instrumentos	38

CAPÍTULO V: RESULTADOS	39
5.1. Casos de estudio.....	39
5.1.1. Caso 1: Parque Inca Garcilaso de la Vega (incursión normal)	39
5.1.2. Caso 2: Parque Inca Garcilaso de la Vega (incursión EX)	40
5.1.3. Caso 3: Parque Héroes del Perú (incursión normal).....	40
5.1.4. Caso 4: Parque Héroes del Perú (incursión EX).....	41
5.1.5. Caso 5: Parque Miguel Grau (incursión normal).....	41
5.1.6. Caso 6: Parque Miguel Grau (incursión EX).....	42
5.1.7. Caso 7: Esquina Pileta de Colores (incursión normal)	42
5.1.8. Caso 8: Plaza San Martín (incursión normal).....	43
5.1.9. Caso 9: Plaza San Martín (incursión EX).....	43
5.1.10. Caso 10: Parque Castilla (incursión normal)	44
5.1.11. Caso 11: Parque Castilla (incursión EX)	45
5.1.12. Caso 12: Parque Castilla - Explanada (<i>farmeo</i>).....	45
5.1.13. Caso 13: Parque Castilla - Bosque (<i>farmeo</i>).....	46
5.1.14. Caso 14: Parque Castilla - Laguna (<i>farmeo</i>).....	46
5.1.15. Caso 15: Bosque El Olivar (<i>farmeo</i>).....	47
5.2. Estructura de redes.....	47
5.3. Tipos de vínculos	51
5.4. Relación del espacio y los actores	52
CAPÍTULO VII: DISCUSIÓN.....	54
6.1. Limitaciones.....	59
CONCLUSIONES	61
REFERENCIAS.....	65
BIBLIOGRAFÍA	69
ANEXOS.....	70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2. 1. Espacios punto-nodo, línea-flujo y línea-punto en Lima.....	12
Tabla 4. 1. Operacionalización de variables e indicadores.....	36



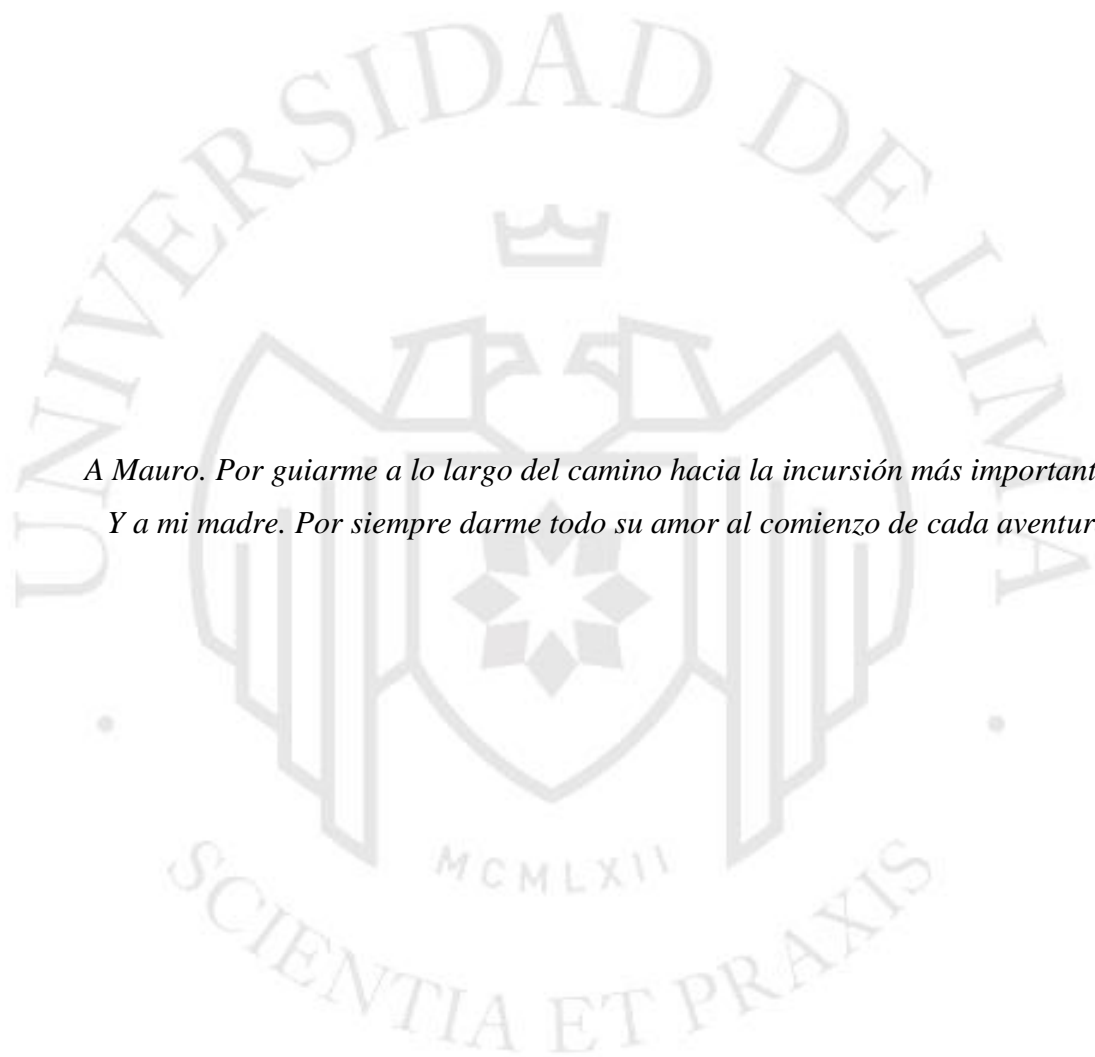
ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2. 1. Los elementos de la ciudad	9
Figura 2. 2. Clasificación de espacios públicos según puntualidad y linealidad	12
Figura 2. 3. Estructura de redes	16
Figura 2. 4. Niveles de participación en una red	19
Figura 2. 5. Los tres equipos en Pokémon Go	21
Figura 2. 6. Fotografía con RA por el día de San Valentín	22
Figura 2. 7. Pokémon y las respectivas Poképaradas en el cual se encuentran del rango de la ubicación	23
Figura 2. 8. Cuatro Pokémon en un mismo punto junto a un gimnasio del equipo Sabiduría.....	26
Figura 2. 9. Gimnasio apoderado por el equipo Sabiduría con seis Pokémon defendiendo	27
Figura 2. 10. Una batalla de gimnasio entre dos Pokémon.....	27
Figura 2. 11. Cuenta regresiva de un huevo de jefe de incursión	28
Figura 2. 12. Sala dentro de una incursión	29
Figura 2. 13. Pase de incursión EX para el distrito de La Punta	30
Figura 6. 1. Cohesión relacional y cohesión posicional	56

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Instrumento 1 – Matriz de análisis espacial	72
Anexo 2: Instrumento 2 – Guía de observación participante.....	74
Anexo 3: Documentación de casos de estudio.....	77
Anexo 4: Validación de instrumentos.....	130





*A Mauro. Por guiarme a lo largo del camino hacia la incursión más importante.
Y a mi madre. Por siempre darme todo su amor al comienzo de cada aventura.*

INTRODUCCIÓN

Las comunidades son grupos de personas que ocupan un espacio de la sociedad y que comparten un mismo sistema de valores, intereses o afectos. Si bien las comunidades de personas pueden tener en primer lugar como factor común el espacio físico que las alberga, este concepto ha ido transformándose con el desarrollo de las tecnologías de información y comunicación. La distancia no es una más una limitante para el establecimiento de vínculos entre personas, y, por ende, para la generación de comunidades.

En paralelo a un proceso de virtualización de las comunidades, el crecimiento de las ciudades ha ido reduciendo poco a poco los espacios físicos de encuentro y privilegiando los espacios virtuales. Ello acrecentado por algunos fenómenos sociales como la inseguridad ciudadana, la segregación socio-urbana y, en algunos casos, episodios de terror.

Es en este contexto que surge la aplicación móvil Pokémon Go, un juego basado en un universo de ficción de gran popularidad en el globo en el cual la máxima consigna es la de atrapar todos los Pokémon. Esta aplicación, haciendo uso de tecnologías de realidad aumentada y de un sistema georreferenciado, invita a los jugadores a encontrar y atrapar Pokémon mientras descubren el mundo que los rodea.

Mediante el juego, el “entrenador” tiene entonces la posibilidad de redefinir la manera de cómo se organiza el espacio público y, hasta cierto punto, apropiarse de él, al mismo tiempo que establece vínculos con otros jugadores con el objetivo de cumplir con las tareas que son parte las distintas modalidades de Pokémon Go, las cuales tienen como objetivo desarrollar cada vez más una experiencia de juego colaborativo.

Esta investigación se plantea como objetivo general conocer el impacto que tienen las distintas modalidades del juego Pokémon Go en la conformación de redes comunitarias de jugadores en los espacios públicos de la ciudad de Lima.

La investigación plantea objetivos específicos como el conocer el carácter de los vínculos y de las redes comunitarias que conforman en el espacio público y en qué medida estos fenómenos se producen o se consolidan a causa del juego y sus distintas

modalidades. Para ello se ahondará en dos conceptos y enfoques teóricos: la estructura de redes sociales o comunitarias y los elementos del espacio público. Estos dos enfoques darán estructura al marco teórico.

En un primer momento, se abordará el tema de los elementos del espacio público, a través de la teoría de imagen de la ciudad de Kevin Lynch (1960), la cual permitirá comprender el escenario en el cual se sitúa la investigación y ofrecer categorías de análisis espacial desde un punto de vista del caminante o peatón. Esta teoría servirá de base también para realizar un breve análisis de la ciudad de Lima y la tipología de sus espacios públicos.

En un segundo momento, se revisará el concepto de red comunitaria, desde dos enfoques distintos: el de su estructura general y el del carácter de sus vínculos. En el primer caso se utilizará la teoría de Carlos Lozares (1996) la cual ofrece diversos principios de análisis morfológico de las redes comunitarias. En el segundo caso se utilizará la teoría de Grosser y Borgatti (2013), la cual brinda herramientas cualitativas para categorizar los tipos de vínculos que se tejen en una red comunitaria.

En un tercer momento, se dará paso a un marco referencial que dará cuenta de la aplicación móvil Pokémon Go y de las distintas posibilidades de experiencia colaborativa que ofrece a través de sus modalidades de juego. La descripción del juego será detallada en tanto permita comprender en su totalidad la plataforma y el valor agregado que ofrece a las interacciones sociales en los espacios públicos.

Finalmente, se procederá al planteamiento metodológico de la investigación y a la exposición de los resultados, los cuales estarán divididos en quince casos de estudio que recogen experiencias de distintas modalidades de juego y distintas tipologías de espacio público de Lima. La investigación, si bien es de carácter predominantemente descriptivo, pretende poder aproximarse a una primera explicación que ayude a dilucidar cuáles elementos de las redes comunitarias descritas se deben a la injerencia del juego y cuáles son características de los patrones de relaciones arraigados en nuestra ciudad y sus espacios sociales.

CAPÍTULO I: ANTECEDENTES

Siendo Pokémon Go una aplicación como menos de dos años de antigüedad, la literatura acerca de su impacto en distintas esferas del comportamiento humano es bastante reciente, aunque significativa.

Sin embargo, si nos remontamos un poco más atrás podemos rescatar algunos estudios acerca del impacto social, predominantemente desde una perspectiva pedagógica, de otras tecnologías de realidad aumentada (RA). Revisaremos entonces algunos textos encontrados sobre juegos y aplicaciones de RA.

1.1 El impacto social de las tecnologías de realidad aumentada

Baldeón, Elías y Evaristo (2011) abordan en su artículo el tema de los mundos virtuales 3D en videojuegos educativos y su impacto en el ámbito académico, mostrando su carácter formativo y de desarrollo en las personas. Navarrete y García (2015) buscan a través de su trabajo evaluar el desempeño de una aplicación móvil de realidad aumentada (basado en el software Unity 3D) en el aprendizaje del idioma inglés de un grupo de niños de 7 años. Esto rompería con el esquema tradicional de educación existente en los colegios e incentivaría el aprendizaje proactivo que aún no se desarrolla de la mejor manera. Se concluyó que muchos de estos niños lograron aprender varios temas existentes en la aplicación que se implementó en el colegio local al comparar los resultados de los alumnos que usaron la aplicación de realidad aumentada y los que no la usaron.

Similar es el caso de De Pedro y Martínez (2012), quienes también abordan el tema desde un enfoque pedagógico, analizando la tecnología de realidad aumentada como una alternativa para la educación primaria.

Vemos como una constante en los textos anteriores la existencia de un enfoque pedagógico, ya que las tecnologías de información y comunicación (TIC) se han desarrollado enormemente impulsadas por las necesidades de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, sus usos se han extendido a otros campos del conocimiento y del accionar social. Esto lo vemos en los siguientes textos.

Palomino y Wong (2013) también realizan una investigación de tipo evaluativo, pero desde un enfoque informático, de dos aplicaciones de realidad aumentada. En este trabajo se desarrollan temas de interacción persona-computadora y la variable de estudio principal es la usabilidad de dichas tecnologías. Arbildo y Tello (2016) a través de su estudio miden el impacto de aplicaciones móviles de similares características en el conocimiento e identidad del patrimonio cultural de una ciudad.

Sin embargo, son pocos trabajos los que dan cuenta de las consecuencias, efectos o usos de las tecnologías de realidad aumentada en los fenómenos sociales que son objetos de esta investigación. En menor grado aún, acerca de la aplicación Pokémon Go en concreto.

1.2 Pokémon Go y la tecnología de realidad aumentada

Desde el año 2017 (posterior al lanzamiento de Pokémon Go al mundo) se pueden encontrar estudios acerca de dicha aplicación, desde trabajos que analizan la aplicación en sí misma, hasta otros trabajos que miden su impacto en fenómenos diversos. Algunos ejemplos de investigaciones los encontramos a continuación.

Rodríguez, Martín-Núñez y Gil-Soldevila (2017) abarcan temas de los procesos narratológicos y ludológicos de la aplicación Pokémon Go y concluyen que no existe correspondencia entre el conocimiento previo del universo Pokémon con los procedimientos del juego estrictamente ludoficcionales. Loveday y Burgess (2017) analizan el impacto del juego en la salud mental de sus jugadores, trabajando variables como fluidez, nostalgia e incentivos de logros.

Otro artículo de Gutiérrez, Duque, Chaparro y Rojas (2018) a través de un estudio cualitativo, busca identificar el aprendizaje básico de la realidad aumentada a través de la experimentación de los jugadores de Pokémon Go y, además, cómo la herramienta de realidad aumentada, como mediadora, afecta en el aprendizaje.

1.3 Pokémon Go y el bienestar de las personas

Respecto al tema de la salud de las personas, se encuentra el estudio de Freeman, Chau y Mihrshahi (2017) que identifican el hecho que los usuarios de este juego tienen un promedio de caminata diaria mayor que antes, pasan más tiempos con sus familiares,

mejoran significativamente su salud mental y se sienten mucho más conectados con sus respectivas comunidades. Siguiendo esta línea, el artículo de Nikou, Tarvoll y Öörni (2018) indica que Pokémon Go influye de forma amplia en el bienestar general del jugador a través de la dimensión teórica del bienestar emocional; sin embargo, no hay una relación concluyente en las otras dos dimensiones: social y físico.

Adlakha, Alberico, Hipp y Marquet (2017) concluyen en su estudio que el juego no solo aumenta la actividad física del usuario, sino que existe un aumento en la socialización y estado de ánimo. Aluri (2017), por su parte, tiene como objetivo en su investigación el examinar las intenciones de los jugadores de Pokémon Go con respecto a sus itinerarios de viaje. Revela que un gran porcentaje de jugadores utilizan la aplicación como una suerte de guía de viajes.

Sobre las experiencias que proporciona Pokémon Go al usuario, el artículo de Kari (2016) revela en su investigación cuantitativa que en los contextos situacionales como socialización, interacciones, lugares y razones para jugar abarcan experiencias positivas en estos aspectos. Así, anima a los desarrolladores a seguir con la implementación de la realidad aumentada en juegos como los de Pokémon Go.

1.4 Pokémon Go y la comprensión del espacio público

El espacio público y su entendimiento, comprensión y apropiación a través de la plataforma de Pokémon Go es una de las variables relevantes a estudiar. Díaz-Albertini (2016) en un artículo se manifiesta sobre el futuro de los juegos de realidad aumentada y como estos ayudarían a la recuperación de los espacios públicos. Sin embargo, lo virtual cobra más importancia que lo real a la hora del juego, explica Díaz-Albertini. Concluye que Pokémon Go en Lima, como ciudad, no ayudaría en la recuperación del espacio público y este fenómeno (de acumulación de grupo de personas en un punto específico) es más una “invasión” temporal por la falta de civismo existente en la ciudad (como algunas represiones en ciertos lugares de la capital). Sin embargo, existen algunas investigaciones del año 2017 que han empleado dicho abordaje sobre los espacios en otros países. Estos son los que se describirán a continuación.

Gong, Hassink y Maus (2017) se aproximan al territorio a través de la aplicación Pokémon Go y nos proveen de ejemplos de cómo los jugadores perciben y entienden el espacio y cómo afecta en sus patrones de movilidad. Bayón, Cuenca y Caride (2017), por

otro lado, analizan tres prácticas de ocio juvenil (grafiti, *skateboard*, y Pokémon Go) como medio para la transformación del espacio público. Concluye que las limitaciones de las prácticas de ocio descritas (la segregación por género en el caso del *skateboard* y el grafiti, y la segregación social y mercantil de Pokémon GO) no pueden servir para anular la experiencia de los jugadores.

1.5 Pokémon Go y la formación de comunidades

Por último, son pocos los textos aún acerca del impacto de Pokémon Go en la formación de comunidades y en las interacciones sociales. Este tema está principalmente abordado desde la psicología social y la antropología. Algunos textos que dan cuenta de ello son los que mencionaremos a continuación.

El primero es el de Vidal (2017), quien centra su estudio en las interacciones sociales de una comunidad (equipo Sabiduría) de jugadores de Pokémon Go. Este estudio tiene como objetivo principal el saber cómo estas construyen un espacio de realidad aumentada en un circuito de parques de Lima Metropolitana. En este estudio se usaron distintos métodos como el netnográfico (análisis de las formas de socialización) y el método multi-local (seguimiento del usuario). Para esto se emplearon diversos instrumentos como entrevistas, observación participante, registro audiovisual y netnografía. Las conclusiones apuntan a que, si bien Pokémon Go es una oportunidad para experimentar la ciudad, existen ciertas dinámicas que contraponen esta experiencia. El usuario a través del juego reproduce conductas y rupturas sociales preexistentes al juego y las características de la sociedad como la segregación social. Por tanto, la tecnología de la realidad aumentada en el juego si bien es novedosa, reproduce dinámicas sociales antiguas.

Finalmente, Ibarrola (2017) analiza las prácticas y relaciones sociales en torno al juego desde una perspectiva etnográfica y antropológica. El objetivo principal de la investigación es comprender y conocer los fenómenos que se producen a través de Pokémon Go y cómo este puede superar a la idea tradicional y simplista a cerca de los jugadores de videojuegos (por el estereotipo existente como seres aislados, sedentarios y pocos sociales). Se utilizó en su investigación el método etnográfico y la observación participante al acompañar a un usuario del juego durante dos días. Mediante su observación concluye que el juego posee una repercusión sobre la percepción que tienen

los jugadores acerca de su cotidianeidad (eliminando así ciertos estereotipos preexistentes sobre los jugadores de videojuegos) y que a partir de él se construyen identidades y comunidades.

Si bien se pueden encontrar textos acerca del impacto del juego Pokémon Go, tanto en el entendimiento del espacio público como en las interacciones sociales, no se han encontrado textos que analicen este fenómeno desde el enfoque de redes. La presente investigación busca además unificar teorías de lectura del espacio público con teorías de redes comunitarias pues entiende al espacio público como un espacio social.



CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

El marco teórico se dividirá en dos partes. La primera parte estará dedicada al estudio de los espacios públicos y sus elementos, desde una perspectiva de imaginarios urbanos del peatón (Kevin Lynch, 1960) y su aplicación a los espacios públicos de Lima (Ludeña, 2013). La segunda parte estará dedicada al estudio de las redes comunitarias que se tejen en dichos espacios, tanto desde una perspectiva morfológica (Lozares, 1996), como desde una perspectiva de cualidad de los vínculos (Grosser y Borgatti, 2013).

2.1 La imagen de la ciudad

El juego Pokémon Go nos ofrece una manera propia de entender la ciudad y su espacio público y, por tanto, poder transformarlo a través de su lenguaje. Es por ello que es importante entender al espacio público (especialmente al de la ciudad de Lima), como contexto de los fenómenos sociales que nos interesa abordar, pero también como actor de los mismos. En este sentido, no nos interesa centrarnos en las características físicas del espacio público, sino en el espacio como relación del individuo con su entorno.

Teniendo en cuenta este enfoque del espacio público como relación persona-entorno, no podemos definir al espacio público como antítesis de lo privado, ni como antítesis de lo edificado, ya que lo “público” y lo “comunitario” toma lugar tanto en espacios abiertos como cerrados y tanto en terrenos de propiedad estatal (calles, parques, plazas, etc.) como en terrenos de propiedad privada (estadios, universidades, centros comerciales, etc.) (Ludeña, 2013).

Es en la búsqueda de una teoría que respalde un entendimiento “informal” de la ciudad y sus espacios públicos que nos remontamos a Kevin Lynch y su obra más influyente, *La imagen de la Ciudad* (1960), la cual aporta elementos para la legibilidad de la ciudad y la construcción de imagen de lo “público” desde una perspectiva de la persona y sus imaginarios urbanos. Esta teoría nos servirá como eje para la lectura del contexto urbano de las relaciones comunitarias que estudiaremos, superponiendo los elementos que el mismo juego propone en cuanto a la experiencia socio-espacial.

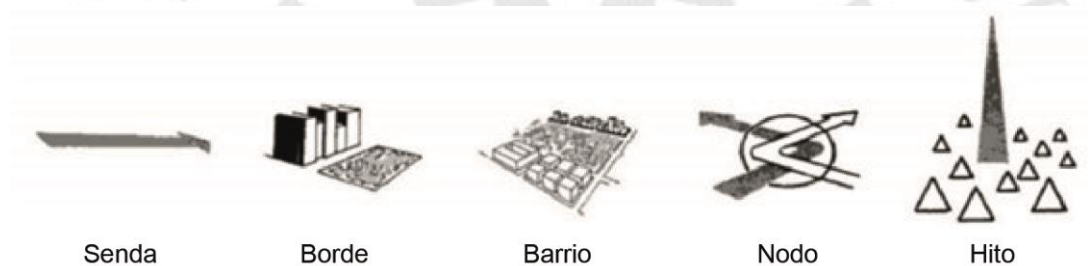
2.1.1 Los elementos de la ciudad

Quizás la unidad de análisis más utilizada para el entendimiento subjetivo del espacio urbano sea el barrio. Un barrio es un espacio que un individuo reconoce como homogéneo y único (Lynch, 1960). Este concepto forma parte de nuestro lenguaje más coloquial y rara vez tiene alguna relación con un sistema formal de administración o delimitación pública o política (Tapia, 2011).

También podemos entender al barrio como aquel espacio de transición entre la vivienda y la gran ciudad (Rapoport, 1978). Este espacio está moldeado por el valor simbólico y el sentido de identidad de un grupo de personas, en tanto el barrio es entonces una construcción colectiva (Valera, 1996).

Figura 2.1

Los elementos de la ciudad



Fuente: Lynch (1960)

Lynch (1960) utiliza al barrio como su categoría más grande de análisis, dentro de la cual ubica elementos basados en la percepción y experiencia visual de la persona dentro de él. A esta teoría la denomina “la imagen de la ciudad”. Existen en su teoría 4 elementos subyacentes a este gran elemento mayor: las sendas, los bordes (elementos lineales), los nodos y los hitos (elementos puntuales).

Las sendas, según Lynch son todos aquellos elementos lineales mediante los cuales nos movilizamos y son probablemente el elemento más estructurador de la experiencia urbana. Las sendas pueden ser calles, pasajes, caminos dentro de un gran parque, etc. Los bordes también son elementos lineales; sin embargo, representan límites y le sirven al individuo para distinguir un barrio de otro. Pueden ser recorribles o permeables, como una gran avenida, o pueden ser no recorribles e impermeables, como una muralla o un río, lo importante es que representen límites simbólicos.

Por otro lado, según Lynch, se tiene los elementos puntuales: el nodo y el hito. El nodo es un lugar puntual en el que convergen una serie de flujos y por tanto representan espacios de encuentro. Estos lugares son usualmente alimentados por sendas. Los nodos entonces son los elementos más importantes (si hablamos de experiencia urbana en comunidad). Puede ser un nodo el cruce de dos calles, que nos sirve como referencia para acordar un encuentro, o el centro de una plaza o parque, generalmente alimentado por un conjunto de caminos que conducen a este.

Por otra parte, según Lynch, los hitos también constituyen elementos puntuales, sin embargo, no representan necesariamente puntos de confluencia física sino más bien puntos de confluencia visual. Los hitos sirven de referencia para poder ubicarnos dentro de los barrios. Por ejemplo, un edificio alto que nos indica en dónde se encuentra otro barrio desde una larga distancia, o un restaurante conocido que nos indica que ya estamos por llegar a nuestro destino mientras vamos en coche.

A través de los elementos de la ciudad descritos podemos estudiar el contexto de la ciudad de Lima y analizar el contexto que nos servirá como marco de las relaciones comunitarias que más adelante trabajaremos.

2.1.2 Lima y sus espacios públicos

Lima es una ciudad, camino a convertirse en una megalópolis, que se caracteriza por su gran heterogeneidad y fragmentación (Ludeña, 2004). Ello alimentado por distintos procesos que han influido en su crecimiento como la migración del campo a la ciudad que trajo consigo la creación de las barriadas o barrios populares (Matos Mar, 2004), la globalización y consolidación de una red mundial de nodos económicos que trajo consigo el fortalecimiento de un modelo centro-periferia (Ramírez Corzo, 2009) y el crecimiento vertical que trajo consigo la densificación de la ciudad (Morón, 2009).

Estos procesos han determinado el carácter del sistema de espacios públicos de Lima. La multiplicidad de procesos de urbanización ha generado una variedad de tipologías de espacio público que abastecen de manera desigual a la población. Los ciudadanos de Lima prefieren los lugares históricos y los parques o áreas verdes, aunque esto puede variar según el nivel socioeconómico (Protzel, 2011).

Distritos como Pueblo Libre, San Borja o San Isidro, por ejemplo, tienen un sistema atomizado de parques de mediana escala en sus barrios residenciales, mientras

que distritos tradicionales como Lima, Magdalena o Barranco poseen un sistema centralizado de plazas, reforzado por la presencia de comercio. Distritos de la periferia de Lima, en cambio, al no ser planificados, han copado gran parte del territorio dejando poco o ningún espacio público de escala barrial (Vega Centeno, 2006). En estos distritos la calle se vuelve el único espacio público (sin contar los grandes parques zonales que por su escala y carácter privado se encuentran desligados de la experiencia urbana).

A su vez nuevos modelos de desarrollo centrados en la inversión privada han posicionado a los centros comerciales como la nueva tipología de espacio público (Bocanegra & Raygada, 2017), fenómeno que inició en distritos centrales de Lima pero que ahora se encuentra generalizado en toda la extensión de la ciudad.

En el contexto de esta investigación, es importante rescatar que, a diferencia de otras ciudades del mundo, Lima no posee grandes espacios públicos de confluencia masiva de personas. Lima y sus espacios públicos no se caracterizan por su escala e importancia, sino por su variedad, y es en esta variedad que encontraremos elementos de análisis relevantes para la caracterización de las comunidades que albergan.

2.1.3 Lima desde la teoría de imagen de la ciudad

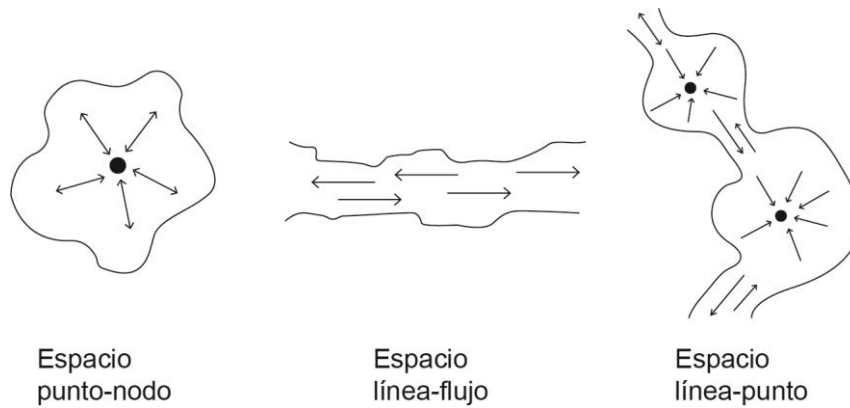
Habiendo revisado la teoría de la imagen de la ciudad y perfilado brevemente a Lima y a sus espacios públicos, podemos establecer una primera lectura de nuestra ciudad a través de los elementos planteados por Lynch, en busca de una tipificación más precisa que nos sirva de marco para el estudio de las comunidades en el espacio público.

Dicha tipificación fue ensayada por Ludeña (2013) en su trabajo Lima y Espacios Públicos. Él clasifica los espacios públicos de acuerdo a sus características de linealidad y puntualidad, trabajadas por Lynch a través de sus elementos: sendas, bordes, nodos, hitos. Esta linealidad y puntualidad puede abordarse desde criterios morfológicos (los cuales no abordaremos a profundidad en esta investigación), pero también desde criterios de movimiento (los cuales serán de mayor interés nuestro pues se encuentran en directa relación con la experiencia social).

Las categorías de espacio público que trabaja son las siguientes: punto-nodo, línea-flujo y línea-punto (Ludeña, 2013)

Figura 2.2

Clasificación de espacios públicos según puntualidad y linealidad



Fuente: Ludeña (2013)

Elaboración propia

Los espacios punto-nodo son de naturaleza compacta y con una orientación centrípeta o centrífuga; en este sentido son autorreferenciales. El destino y la referencia convergen y, por tanto, toman el carácter de nodo y de hito a la vez. Los espacios línea-flujo son de naturaleza lineal y no poseen atributos de centralidad, por tanto, los hitos presentes no representan nodos. Los espacios línea-punto alternan las dos tipologías anteriores. En la siguiente tabla establecemos algunos ejemplos:

Tabla 2.1

Espacios punto-nodo, línea-flujo y línea-punto en Lima

Categoría	Tipo de Espacio	Ejemplo
Punto-nodo	Plaza	Plaza de Armas (Lima) Plaza Matriz (La Punta) Plaza San Martín (La Punta)
	Óvalo	Óvalo Gutiérrez (Miraflores) Óvalo de Miraflores (Miraflores)
	Plazuela	Parque Ramón Valle Riestra (La Punta)
	Mirador	Virgen del Morro (Chorrillos) San Cristóbal (Rímac)
	Parque barrial	Parque de la Cultura (Bellavista)
Línea-flujo	Alameda/Paseo	Alameda de los Descalzos (Rímac)

	Calle/Vereda	Av. Bolognesi (La Punta)
	Berma en Avenida	Av. Salaverry (Jesús María) Av. Arequipa (San Isidro)
	Ciclovía	Av. Precursores (San Miguel)
Punto-línea	Parque metropolitano	Bosque El Olivar (San Isidro) Parque Ramón Castilla (Lince) Parque Central de Miraflores (Miraflores)
	Centro comercial	C.C. Plaza Norte (Independencia) C.C. Plaza San Miguel (San Miguel) C.C. Megaplaza (Independencia)
	Malecón	Malecón Santiago Figueredo (La Punta) Malecón Wiese (La Punta) Malecón Cisneros (Miraflores)
	Boulevard	Boulevard José Gálvez (Magdalena) Jirón de la Unión (Lima)
	Bajada	Bajada de Baños (Barranco)

Elaboración propia

Para efectos de esta investigación, los espacios punto-línea son a los que más prestaremos atención, debido a que al alternar centralidad y linealidad pueden potencialmente permitir mayor tipo de relaciones sociales y por tanto distintas maneras de conformar redes comunitarias en el espacio público. En el capítulo siguiente abordaremos el tema de relaciones comunitarias a profundidad.

2.2 Hacia un concepto de red comunitaria

Las comunidades son grupos de personas que ocupan un espacio de la sociedad y que comparten un mismo sistema de valores, intereses o afectos (Causse, 2009). Las comunidades se encuentran en un punto intermedio entre el individuo y la sociedad, logrando conjugar tanto las necesidades individuales como las necesidades comunitarias (Gómez, 2009). Si bien las comunidades de personas pueden tener, en primer lugar, como factor común el espacio físico que las alberga, este concepto ha ido transformándose con el desarrollo de las tecnologías de información y comunicación. La distancia no es más una limitante para el establecimiento de vínculos entre personas y, por ende, para la generación de comunidades.

Esta investigación tiene como principal objetivo el estudio de las redes comunitarias forjadas en el espacio real, o como hemos definido en el capítulo anterior,

el espacio público. Ello sin perder de vista que dichas redes son retroalimentadas por otras vinculadas a plataformas virtuales o por redes sociales pre-existentes en el territorio.

¿A qué llamamos una red comunitaria? El término red social se refiere a una asociación de individuos con una intención común y se caracteriza por la ausencia de fronteras claras, es decir, que la permeabilidad de dicha red deberá ser definida por los integrantes de la misma red (Zimmerman, 2004). Dentro de una red existen acuerdos y convenios explícitos o implícitos para lograr la trascendencia de esos intereses comunes. A los componentes de una red le llamamos actores.

Si bien los límites de una red pueden ser tan o menos permeables según lo establezcan los actores, existe una frontera que se establece alrededor de una red en la cual sus miembros se reconocen a sí mismos como parte de una misma red. A este fenómeno, Lozares (1996) le llama principio de cohesión. Este principio de cohesión es la base de la formación de lo que hemos definido como comunidad. Por tanto, le llamaremos red comunitaria a una red que sigue el principio de cohesión social.

En el caso de esta investigación analizaremos la conformación y consolidación de redes que se tejen en el espacio público, por lo que la perduración de dichas redes no será necesariamente un factor importante. Ello no le resta importancia a la conformación de dichas redes comunitarias, en tanto son igualmente valiosas para el enriquecimiento de la vida comunitaria en el espacio público de la ciudad.

En el siguiente punto analizaremos los otros principios que rigen la estructura de una red comunitaria según la teoría de redes sociales de Lozares (1996).

2.2.1 La estructura de la red comunitaria

Existen distintos principios mediante los cuales se comporta y estructura una red comunitaria. Anteriormente se ha conceptualizado del principio de cohesión, el cual traza una frontera que demarca la identificación de un grupo de actores como comunidad.

Para entender los demás principios es importante conocer los conceptos de centralidad y poder, mediante los cuales se rigen las redes. La centralidad y poder en una red da cuenta de qué tantas conexiones tiene un actor: un actor tiene mayor centralidad y poder en tanto se encuentra conectado con mayor número de actores (Dávila, 2014). Si bien este concepto analiza la cantidad de vínculos, también es importante tener en cuenta el grado de vínculo para la determinación del poder. Es decir, qué tanto los intereses o

afectos de los miembros con los que estás conectado se alinean con sus propios intereses y afectos. Sin embargo, esta cualidad se abordará a mayor profundidad en el siguiente punto.

Habiendo entendido el concepto de centralidad y poder, podemos definir los demás principios (Lozares, 1996):

El principio de equivalencia nos determina el grado de poder y centralidad de dos actores distintos dentro de una comunidad. Si ambos se encuentran conectados con los mismos actores externos o internos a la comunidad, se dice que son equivalentes.

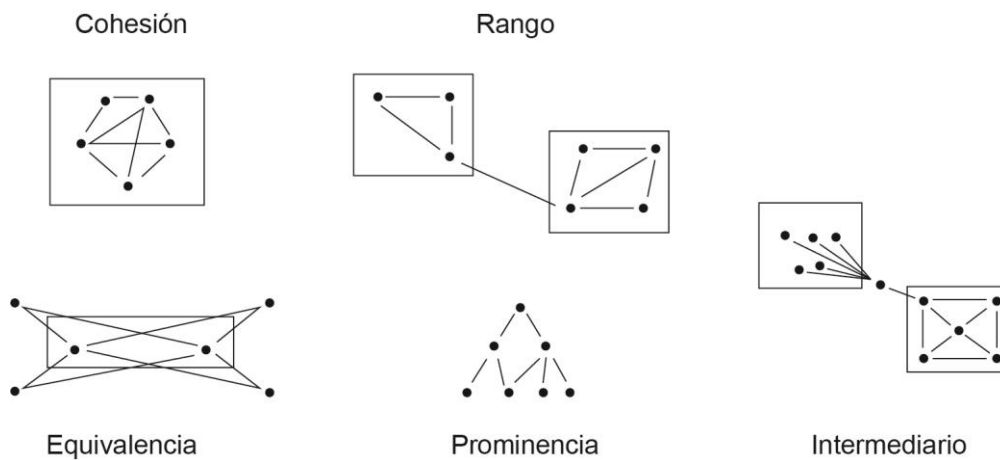
El principio de prominencia añade otra dimensión a la red. Hasta ahora nos hemos estado moviendo en un plano horizontal en el cual la única jerarquía es por el número de conexiones, pero el principio de prominencia aporta una relación de subordinación de un actor por encima de otro. Este principio tiene entonces el potencial de romper o alterar las relaciones de centralidad y poder de una red comunitaria.

El principio de rango busca, al igual que el de equivalencia, comparar a dos actores en función de sus conexiones con otros actores; sin embargo, establece una jerarquía de poder. Es decir, se trata de una relación de inequivalencia.

El principio de intermediación, al igual que el de prominencia, tiene el poder de romper los límites de una red comunitaria, sin embargo, la intermediación favorecerá la conformación de una red más grande. El actor intermediario tiene la posibilidad de establecer vínculos con actores que se encuentran sueltos o desorganizados, de modo de hacerlos formar parte de la comunidad.

Figura 2.3

Estructura de redes sociales



Fuente: Lozares (1996)

Elaboración propia

2.2.2 Tipos de vínculos en las redes comunitarias

Los vínculos sociales forman parte del desarrollo del ser humano, en tanto este tome conciencia del otro y empieza a expresarse a través del intercambio con otras personas. Este intercambio posibilita la conformación de la sociedad (Gómez, 2009).

En el capítulo anterior definimos a las redes comunitarias a través de principios que dan cuenta de la morfología de los vínculos dentro de una estructura social. En este capítulo hablaremos de las distintas cualidades de los vínculos. Para ello utilizaremos la teoría de Grosser y Borgatti (2013) que clasifica los vínculos en base a criterios de temporalidad, reciprocidad y otros factores.

En primer lugar, los autores nos presentan dos grandes tipos de vínculo: los de estado y los de evento. Los vínculos de estado son aquellos que vienen dados de manera intrínseca a dos o más personas por sus condiciones individuales. Se podría decir que estos vínculos son impuestos de antemano, sin necesidad de ninguna interacción a tiempo/espacio real. Estos vínculos se pueden establecer tanto por similitud como por relación social.

El principio de similitud nos dice que dos personas se encuentran vinculadas al proceder del mismo lugar, al tener la misma cultura, al pertenecer a un mismo grupo

etario, al pertenecer a un mismo grupo social o institución, etc. La relación social, por otra parte, se relacionan con parentescos o relaciones sociales duraderas, como amistades o relaciones afectivas (Grosser & Borgatti, 2013).

Los vínculos de estado son la base de las organizaciones sociales, en las cuales una misma característica reúne a un determinado grupo de personas en un tiempo prolongado (Gómez, 2009). Por otro lado, los vínculos de evento dan cuenta de interacciones concretas en la cual se comunican ideas de una parte a otra. Estos vínculos pueden dividirse, de acuerdo a su grado de reciprocidad, como unilaterales (lo que el autor llama flujos) o bilaterales (lo que el autor llama interacciones) (Grosser & Borgatti, 2013).

Los vínculos de evento son la base de lo que Gómez (2009) denomina grupos psicológicos, los cuales representan conjuntos de individuos en los cuales uno está en relación directa y explícita con los demás. Estos grupos son de naturaleza pasajera, en tanto una interacción social es insostenible en un largo periodo de tiempo. Prestaremos especial atención entonces a los vínculos de evento, pues son aquellos los que tienen lugar en el espacio público, en el cual las relaciones se dan a tiempo real. Sin embargo, no vamos a perder de vista los vínculos de estado, en tanto estos pueden condicionar el grado de los vínculos en el espacio real, especialmente cuando estos vínculos de estado han logrado conformar un nivel de organización social.

La comunicación que se da en un vínculo de evento, ya sea bilateral o unilateral, puede ser tanto verbal como no verbal en tanto cumpla con las condiciones esenciales de una comunicación, que es la existencia de un emisor y un receptor y un código compartido por ambos (Fajardo, 2009). Una excepción a esta regla podría ser el contacto visual unilateral, el cual constituye el grado de vínculo más común en el espacio público e implica el reconocimiento del otro. Si un vínculo tan débil y efímero permite o no la conformación de redes comunitarias, será materia de análisis más adelante.

2.2.3 Rol de las plataformas virtuales en la conformación de redes

Manuel Castells (2001) sostenía que las plataformas virtuales son fundamentalmente instrumentales; sin embargo, hoy en día la variedad de plataformas existentes parece haber abarcado todo el espectro de la actividad social (Sanz Martos, 2011).

Las plataformas virtuales han disuelto la barrera espacial para el establecimiento de vínculos entre personas y para la conformación de comunidades. El término comunidad, en el lenguaje virtual, es usado incluso a veces de manera equívoca para referirse a cualquier grupo de personas que interactúa a través de una plataforma virtual (Sanz Martos, 2011). Sin embargo, para la conformación de comunidad, hemos visto anteriormente, se necesita de un principio de cohesión en las redes que se tejen dentro.

¿Qué factores inciden en este principio de cohesión en las redes sociales virtuales? Para Rheingold (1994), era el desarrollo de sentimientos lo suficientemente humanos, producidos por la interacción en un periodo largo de tiempo. Rheingold entonces ya atribuía la necesidad de interacción mediante medios virtuales a la carencia de espacios públicos en la vida real. Wenger, McDermott y Snyder (2002), añaden que el sentido de pertenencia y compromiso es esencial para la conformación de una red comunitaria virtual cohesionada.

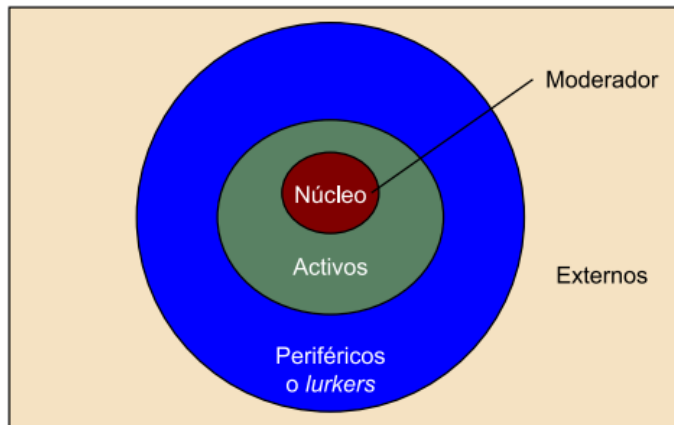
Para efectos de esta investigación, nos interesa la retroalimentación entre las redes comunitarias virtuales y las redes comunitarias espaciales, en tanto estas últimas son nuestro objeto de estudio. El concepto de *Blended Networking* hace referencia a esa mezcla entre la vida *online* y *offline*. Este tipo de redes sociales están generalmente enfocadas en nichos de intereses, como el deporte, las artes o el ocio (Roa, 2015). Podría decirse entonces que, en este caso, las plataformas virtuales, sí cumplen una función de soporte, como señalaba Castells (2001), sin embargo, el carácter duradero y permanente de las redes comunitarias virtuales, frente al carácter efímero y puntual de las redes comunitarias espaciales puede significar lo contrario: las actividades e intereses que se desarrollan en el espacio real son un soporte de las redes que se tejen *online*.

Desde el punto de vista de la centralidad y el poder, las redes virtuales tienen mayor envergadura pues traspasan los límites del espacio. Es decir, el moderador de una comunidad virtual se convierte en un actor con enorme poder dentro de una red. ¿Pero qué tipo de vínculo establece con todos los miembros de la red? Nelsen (2006) en su teoría sobre los niveles de participación, nos dice que el 90% de los miembros de una red social virtual son solo observadores externos. Sanz Martos (2011) propone un esquema concéntrico en el cual existe un núcleo compuesto por los moderadores, un segundo círculo de actores activos y un gran círculo de actores periféricos (Figura 2.4). Poniéndolo en los términos de Grosser y Borgatti (2013), podríamos decir que el moderador de una red virtual establece un vínculo unilateral (de flujo de información) con el 90% de la red

que modera. Nelsen (2006) también dice que el 10% restante se divide entre 9% de contribuidores ocasionales y un 1% de miembros plenamente activos.

Figura 2.4

Niveles de participación en una red



Fuente: Sanz Martos (2011)

Estos datos serán importantes para reflexionar acerca de la equivalencia entre un actor con centralidad y poder en una red virtual y un actor con centralidad y poder en un espacio real.

Una clasificación que hacen Amstrong y Hagel (2000) para las comunidades virtuales es la siguiente:

- Comunidades de transacción: facilitan el intercambio de productos o servicios
- Comunidades de fantasía: en la que los miembros crean nuevas personalidades y entornos.
- Comunidades de relaciones sociales: las más comunes, en las que los miembros comparten todo tipo de contenido.
- Comunidades de interés: que se caracterizan por estar centradas en un tema específico.

Estas comunidades funcionan de manera independiente a las plataformas que las albergan. Es decir, una plataforma puede albergar muchos tipos de comunidades y una comunidad puede hacer uso de distintas plataformas. Además, las comunidades se presentan rara vez en un estado puro, y generalmente son más bien una mezcla de distintos tipos (Sanz Martos, 2011).

Sanz Martos (2011), señala a las comunidades de interés como las que potencialmente pueden ser valiosas para la conformación de organizaciones sociales, o redes comunitarias cohesionadas. A estas comunidades les denomina “comunidades de valor”.

Por tanto, para efectos de esta investigación nos centraremos en este tipo de comunidades, las cuales, como hemos visto, no excluyen a otros tipos de comunidades virtuales ni se limitan a un conjunto específico de plataformas.

2.3 Marco Referencial

Pokémon es una franquicia que surgió en el año 1996 a través de sus videojuegos de consola de Game Boy por parte de Nintendo. Sus primeras ediciones son las japonesas *Pocket Monsters Red* y *Pocket Monsters Green*. Como franquicia el juego no solo se mantuvo en sus consolas de Game Boy, sino que se extendió a todo tipo de actividades ya sean reales o virtuales como *merchandising*, juguetes, figuras de acción, juego de cartas, serie de televisión, películas, videojuegos en otras consolas y en celulares (Pokémon Co., 2017). Sumado al desarrollo de las TIC y la RA se logró crear un juego móvil que revolucionaría en el 2016.

Así pues, el juego Pokémon Go fue lanzado y desarrollado por Niantic Labs en 2016 (en conjunto con Nintendo y The Pokémon Company). Pokémon Go está disponible para los dispositivos móviles con sistema operativo Android y iOS el cual consiste en brindar al jugador la experiencia de la realidad aumentada a través de la cámara de su dispositivo y la geolocalización por medio del GPS del mismo.

El juego tiene como principal objetivo encontrar y capturar a todos los Pokémon de la franquicia original de Pokémon. Los cuales aparecen en el mundo real del jugador localizado a través de un mapa virtual brindado por Google, pero también tienen otros objetivos que no necesariamente permiten que se siga avanzando jugando individualmente, sino que necesita de la colaboración de otros jugadores en el mundo real como las incursiones, batallas entre jugadores, intercambios, combates de gimnasios, etc. (Niantic, 2019).

2.3.1 Origen y generalidades del juego

En el año 2014, por el *April Fool's Day*, Google a través del canal de Youtube de su plataforma Google Maps anunciaban *Pokémon Challenge*. Este consistía en que decenas de Pokémon salvajes aparecieran en las calles, bosques o montañas a través de Google Maps (Google, 2014). El 2 de abril sería la fecha límite para poder encontrarlos a todos. Esto fue una broma de parte de Google que llamó la atención de, en ese entonces trabajador de esta empresa, John Hanke.

Posteriormente, Hanke se convertiría en el Chief Executive Officer (CEO) de Niantic Labs, empresa dedicada al desarrollo de aplicaciones de realidad aumentada y que tiene como uno de sus objetivos permitir a los usuarios interactuar en mundos compartidos perfectamente combinados con el mundo real a través de las plataformas de RA del mundo de Niantic: los juegos Ingress y Pokémon Go (Niantic, 2017).

En Pokémon Go el jugador es un avatar (identidad virtual) que camina en el mapa virtual del juego de acuerdo a cómo el jugador se mueve en el mundo real. Este avatar se puede personalizar con distintas vestimentas, color de piel, accesorios y más. Pokémon Go adopta el sistema de Ingress (el mecanismo del uso de la geolocalización del dispositivo del usuario sobre puntos de interés a su alrededor. En este caso, de Pokémon Go, para poder localizar y atrapar a los Pokémon que uno encuentra en sus alrededores).

Así pues, en el mismo juego hay equipos en el cual uno se puede llegar a identificar por sus colores o símbolos. En Pokémon Go son tres los equipos: Instinto, Sabiduría y Valor (Figura 2.5).

Figura 2.5

Los tres equipos en Pokémon Go

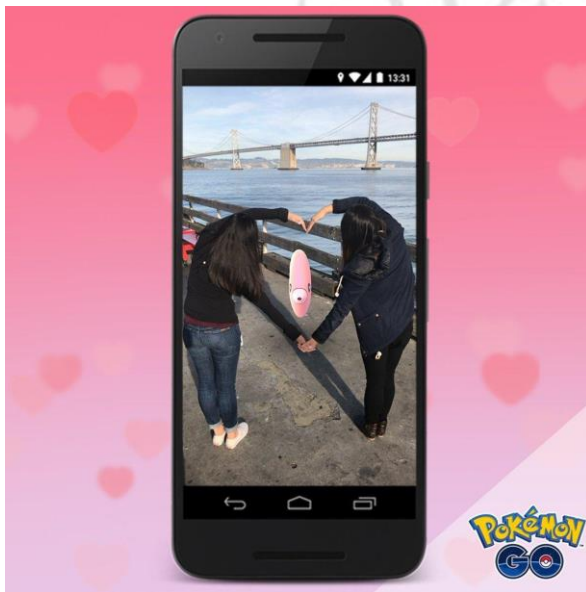


Fuente: La Vanguardia (2016)

El objetivo principal del juego es capturar a un Pokémon en la vida real a través del dispositivo y el mapa virtual que este ofrece (Niantic, 2017). Al encontrarse en el mapa virtual, se hace uso de la tecnología de la realidad aumentada: esta consiste en ver al Pokémon que se encontró en el juego y con la cámara del celular poder observarlo en el mundo real. Una vez que el Pokémon aparece en el celular, este puede ser capturado. Además, se pueden tomar fotografías para recordar el momento (Figura 2.6).

Figura 2.6

Fotografía con RA por el día de San Valentín



Fuente: Twitter de Pokémon Go (2018)

Una forma sencilla para poder localizarlos es gracias a una sección dentro de la interfaz del juego que muestra nuevos Pokémon cercanos y en qué Poképaradas se encuentran (Figura 2.7). Una vez yendo a estas Poképaradas, que son monumentos o lugares importantes en la ciudad, aparecerá dicho Pokémon.

Figura 2.7

Pokémon y las respectivas Poképaradas en el cual se encuentran dentro del rango de la ubicación



Captura de pantalla propia

Las Poképaradas fueron creadas a partir de los datos del juego Ingress. Estas son una especie de foto con discos celestes (con foto del monumento, pileta u objeto importante que se encuentra en el mundo real) que al girar se obtiene Pokébolos (necesarias para capturar un Pokémon), distintas bayas (que ayudan a que sea más sencillo capturarlos) y pociones (objetos que curan y reviven a los Pokémon que lucharon). También pueden dar objetos evolutivos (necesarios para poder evolucionar a un Pokémon) y huevos (que contienen dentro un Pokémon que eclosionará al completar 2 km, 5 km o 10 km).

La misma mecánica tienen los gimnasios que son lugares importantes de la ciudad. Allí, a diferencia de las Poképaradas, se puede combatir con otros entrenadores del mundo real usando sus propios Pokémon. Al ganar varias batallas de gimnasio, este se vuelve del color del equipo vencedor. A esta acción se le llama *pintar* el gimnasio. Al dejar un Pokémon en un gimnasio, que tiene un máximo de seis Pokémon por dicho gimnasio, se pueden ganar Pokémonedas (necesarias para comprar objetos que ayudan a la jugabilidad). Mientras más tiempo uno se encuentre en el gimnasio, más Pokémonedas

se podrán ganar con un máximo de 50 por día. Estas batallas pueden ser individuales, con grupo de amigos o gente desconocida que se encuentra en el mismo espacio en donde se encuentra dicho gimnasio.

Los módulos cebo se utilizan para que cada Poképarada pueda ayudar a que cada dos minutos en el área de la Poképarada aparezca aleatoriamente un Pokémon. Estas Poképaradas con cebo duran media hora. Este objeto es fundamental cuando se practica el *farmeo*, actividad que se explicará en breve.

2.3.2 Modalidades de juego

Una vez explicado lo esencial y general del juego Pokémon Go, se indicarán y explicarán las distintas modalidades que puede ofrecer al jugador (Niantic, 2017). Estas modalidades no se escapan del objetivo principal del juego que es capturar a todos los Pokémon, pero algunos son para jugadores con más experiencia o que prefieren un juego colectivo o individual.

Dentro de estas modalidades se tiene que considerar dos tipos: las modalidades de juego que no son por evento (se pueden realizar cuando sea) y las que sí son por evento (por un tiempo limitado). Dentro de las modalidades de juego sin evento se encuentran el *farmeo* y las batallas de gimnasio, mientras que en las modalidades de evento se encuentran las incursiones, incursiones exclusivas y el Día de la Comunidad.

2.3.2.1 El *farmeo*

Como ya se mencionó, el principal objetivo del juego Pokémon Go es el de encontrar y capturar Pokémon en la calle que van apareciendo de forma aleatoria en las cercanías del jugador. Cada captura de un Pokémon proporciona un determinado Punto de Experiencia (XP). Esta XP ayuda a subir de nivel al jugador (hasta la fecha existen 40 niveles). Se puede ganar más experiencia dependiendo de la especie del Pokémon que uno capture. Además, la precisión del lanzamiento de la Pokéball proporciona un adicional de XP (lanzamiento curvo, tiros buenos, geniales y excelentes). Estos bonos se pueden duplicar por media hora con el objeto Huevo Suerte que se puede comprar en la tienda.

Hay muchos beneficios que un jugador puede recibir al tener más nivel: mientras mayor nivel tiene el jugador, se pueden encontrar Pokémon más poderosos expresados

en el juego por Puntos de Combate (PC) y, además, se puede subir de nivel más veces a dicho Pokémon y así volver a un Pokémon con bajo PC a uno de un gran PC.

El número máximo de PC de una misma especie de Pokémon capturado de manera salvaje, de incursión o eclosionado de huevo depende de sus Valores Individuales (IV). Este IV es único por cada Pokémon que uno tenga y va desde un porcentaje de 0% a uno de 100%. El 100% se le conoce como el “Pokémon perfecto”.

El jugador competitivo busca Pokémon de más de 90% de perfección de IV. Entonces, no solo se trata de capturar el de mayor PC y ganar XP, sino que un objetivo primordial de algunos jugadores es el que sus Pokémon tengan el mejor IV posible: esto ayuda mucho a la hora de defender y pelear en gimnasios.

Para subir de nivel de los Pokémon no solo se necesita tener un nivel alto, sino que se necesitan los caramelos de dicho Pokémon (que se obtienen capturando el mismo Pokémon u otro Pokémon de la misma línea evolutiva) y, además, polvos estelares. Estos polvos estelares se obtienen solo al capturar un Pokémon. Un jugador experimentado y competitivo no gastará sus caramelos y polvos estelares en Pokémon de bajo IV, sino que solo invertirá en los de mejor IV.

Esto significa que se necesita seguir capturando Pokémon por mucho tiempo y para esto se requiere un lugar donde se ubiquen muchas Poképaradas juntas con módulos cebo que ayuden a capturar muchos Pokémon de forma rápida y fácil en un determinado espacio. Esta actividad de capturar Pokémon para ganar polvos estelares, XP y caramelos de forma rápida y eficiente se le conoce como el *farmeo*.

El *farmeo* se puede realizar tanto en grupo de amigos o en solitario. En las ciudades siempre hay lugares adecuados para dicha actividad de juego, ya sea por el buen *spawn* de Pokémon (gran cantidad de especies en un mismo punto que aparecen de forma orgánica) y gran cantidad de Poképaradas. Al poner cebo un Pokémon diferente aparece cada dos minutos de forma aleatoria en el área de una Poképarada, así pues, si se tienen cinco Poképaradas cercanas o juntas se puede lograr obtener cinco Pokémon cada dos minutos en un mismo lugar. Así se maximiza el tiempo y esfuerzo del jugador.

Existe un objeto que se compra en la tienda del juego para que, durante media hora, se multiplique por 0.5 las ganancias de polvo estelar por captura. Este se llama Trozo de Estrella.

Figura 2.8

Cuatro Pokémon en un mismo punto junto a un gimnasio del equipo Sabiduría



Captura de pantalla propia

El problema con las áreas rurales es que hay escaso o nulo *spawn*, o cantidad de Poképaradas en su ciudad, por el cual muchos jugadores optan por aplicaciones de terceros que permiten estar en lugares que uno desee. Esta actividad es ilegal y a estos estos jugadores ilegales se les conoce como *spoofers* o *flys*.

2.3.2.2 Batallas de gimnasio

Las batallas de gimnasio son una modalidad de juego que consiste en el enfrentamiento entre un Pokémon del jugador con otro de otro equipo con una duración de 90 segundos. El ganador es quien reduce los puntos de salud (PS) del Pokémon contrincante a cero. No se puede realizar una batalla entre Pokémon del mismo equipo. Los gimnasios como la Poképaradas son lugares importantes o llamativos dentro de la ciudad, pero tienen un diseño completamente diferente en el mapa. Un gimnasio solo puede tener un máximo de seis Pokémon de un solo equipo, ya sea Sabiduría, Valor o Instinto (Figura 2.9).

Figura 2.9

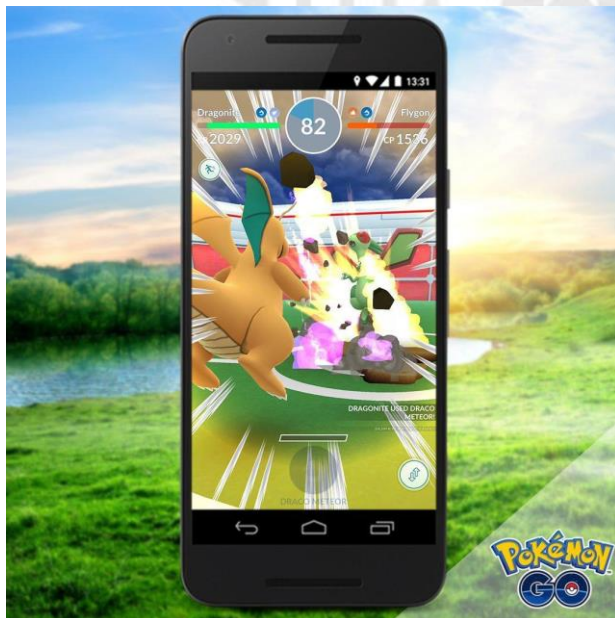
Gimnasio apoderado por el equipo Sabiduría con seis Pokémon defendiendo



Captura de pantalla propia

Figura 2.10

Una batalla de gimnasio entre dos Pokémon



Fuente: Twitter de Pokémon Go (2018)

2.3.2.3 Incursiones

Las incursiones normales o *raids* surgen un año después de haberse lanzado el juego. Consisten cuando en un gimnasio determinado aparece un jefe de incursión o *raid boss* en forma de huevo por casi una hora para que los jugadores se alisten (Figura 2.11). Una hora también es el tiempo en el que la incursión dura cuando sale el jefe del huevo (es una modalidad por evento). Este jefe de incursión es un Pokémon muy raro (dependiendo del nivel del *raid*) y tiene diez veces su PC de lo normal.

Figura 2.11

Cuenta regresiva de un huevo de jefe de incursión

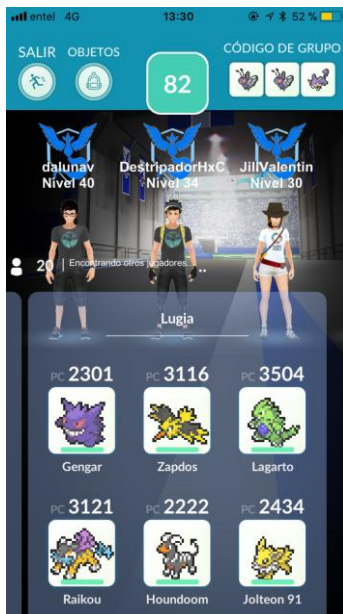


Captura de pantalla propia

Estos jefes de incursión se dividen en cinco niveles. Siendo el primero el nivel más sencillo y el quinto, el más complicado. La mecánica del juego es igual que la de la batalla de los gimnasios (con la salvedad que todos los jugadores sin importar el equipo pueden entrar a una misma incursión). Se tiene un máximo de veinte personas en la misma incursión para poder derrotar el jefe de incursión (Figura 2.12). A partir del nivel tres de incursión es cuando se necesita apoyo de otros jugadores en el lugar para poder vencer al jefe de incursión.

Figura 2.12

Sala dentro de una incursión



Captura de pantalla propia

En las incursiones cuando se derrota al jefe de incursión uno recibe recompensas (aparte de poder capturar al jefe de incursión) de acuerdo al nivel de la incursión que uno participa: pueden dar pociones, máquinas técnicas (objetos que sirven para poder cambiar los ataques de los Pokémon que uno tiene), caramelos raros (ayuda a darle un caramelo a cualquier especie de Pokémon), 1000 polvos estelares y XP.

2.3.2.4 Incursiones exclusivas

Las incursiones exclusivas funcionan exactamente igual que las incursiones comunes, salvo que solo puedes participar mediante un pase exclusivo (EX). La forma en cómo se entregan se da por medio de las celdas S2 (Pokémon Go Hub, 2017).

Esto quiere decir que en determinadas áreas de la ciudad dividida por cuadrantes (celdas) solo un gimnasio de cada cuadrante será un gimnasio elegido para que sea una incursión exclusiva y, por consiguiente, para que uno reciba un pase EX en ese gimnasio que previamente se ha realizado una incursión. La condición fundamental para recibir este pase es realizar por lo menos una incursión de cualquier nivel en este gimnasio elegido. Mientras más nivel en el gimnasio se tenga, más probabilidad se tiene de obtener un pase.

Figura 2.13

Pase de incursión EX para el distrito de La Punta



Captura de pantalla propia

2.3.2.5 Día de la Comunidad

El 2018 trajo algunas actualizaciones en el juego y también muchos eventos variados organizados por Niantic. Uno de estos eventos es el del Día de la Comunidad el cual empezó en enero del 2018 con varias recompensas y misiones (Pokémon Go Live, 2018). Se da cada fin de semana una vez por mes. En este día, un Pokémon es el destacado y aparece en todas partes de la ciudad. Incluso, si uno tiene suerte, se podrá encontrar a su forma variocolor o *shiny* (variación de color de una misma especie de Pokémon el cual es muy raro de conseguir).

Este evento es un pretexto para que cada usuario se pueda reunir con su comunidad más cercana de su ciudad y así poder jugar durante tres horas el evento señalado. Muchas veces en este día se organiza eventos en cada comunidad. Estos eventos incluyen dinámicas competitivas y premios a los ganadores como pines, peluches u otros tipos de incentivos.

CAPÍTULO III: OBJETIVOS Y JUSTIFICACIÓN

El siguiente capítulo se encuentra dividido en tres partes: la primera consiste en la definición del objetivo general de la investigación una vez ya consultado la literatura de los antecedentes y del marco teórico. En segundo lugar, se indicarán los objetivos específicos de la investigación que apoyen al logro del objetivo general. Por último, la redacción de la justificación de la investigación y la importancia para la sociedad actual.

3.1 Objetivo general

El objetivo general de la investigación es conocer el impacto que tienen las distintas modalidades del juego Pokémon Go en la conformación de redes comunitarias de jugadores en los espacios públicos de la ciudad de Lima.

3.2 Objetivos específicos

Los objetivos específicos de la investigación son los siguientes:

- Conocer el impacto que tienen las distintas modalidades del juego Pokémon Go en la estructura de las redes comunitarias que se conforman en los espacios públicos de la ciudad de Lima.
- Conocer el impacto que tienen las distintas modalidades del juego Pokémon Go en los tipos de vínculo de las redes comunitarias que se conforman en los espacios públicos de la ciudad de Lima.
- Conocer la relación que existe entre las redes comunitarias de jugadores de Pokémon Go y los elementos del espacio público en el cual se conforman.

3.3 Justificación

Esta investigación busca comprender la conformación de las redes comunitarias de los jugadores de Pokémon Go a través del análisis de sus actividades en los espacios públicos de Lima.

Este aplicativo móvil surgió en un contexto en el cual se encuentran muy vigentes las discusiones acerca del rol de las TIC en la socialización (o desocialización) de las personas. Así, Bernete (2009) plantea que aún son inciertas las consecuencias de las TIC en los comportamientos y las formas de relacionarse de las personas, siendo todavía un reto para los investigadores contemporáneos.

Por otro lado, este juego se sitúa en un momento en el cual el crecimiento, muchas veces no planificado, de las ciudades ha tenido como resultado una carencia y demanda de espacios públicos para la recreación, la cultura y el ejercicio de la ciudadanía (Ludeña, 2013). Esta situación ha fomentado aún más los espacios virtuales como alternativa para la conformación de comunidades.

Pokémon Go propone un mecanismo de juego que, en cierto sentido, se contrapone a estos fenómenos e invita a los jugadores a ponerse en contacto con el mundo que los rodea, redefiniendo el espacio público y apropiándose de este.

Desde su lanzamiento, el juego ha levantado cuestionamientos acerca de la inseguridad que supone para los jugadores salir a las calles celular en mano, acerca de la invasión masiva de algunos espacios públicos que ciertos vecinos buscan “proteger”, acerca del “embrutecimiento” de los jugadores persiguiendo seres “irreales” por mandato de un agente externo, acerca del ensimismamiento de los jugadores en sus mundos “imaginarios”, entre muchos otros cuestionamientos. La preocupación parece radicar en el carácter aún virtual del juego, que se sobrepone al carácter real, además del comportamiento exhibido en el espacio público de los jugadores, el cual no invita a diversidad de usos, sino que se asemeja más a una “invasión” (Díaz Albertini, 2016).

La investigación pretende evitar algún juicio de valor apresurado acerca de la comunidad de jugadores de Pokémon Go, para hacer un análisis objetivo de la estructura y tipos de vínculos que generan estos en los espacios públicos de nuestra ciudad, desde la perspectiva del enfoque de redes sociales. Los aportes de esta perspectiva se suman a un conjunto de aportes desde disciplinas como la psicología, la sociología, antropología y el urbanismo, buscando caracterizar el accionar de distintos grupos humanos sobre la ciudad y revalorando al espacio público como un espacio de ejercicio de libertad, democracia y la conformación de comunidad.

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA

El objetivo de la investigación fue el de conocer el impacto que tienen las distintas modalidades del juego Pokémon Go en la conformación de redes comunitarias de jugadores en los espacios públicos de la ciudad de Lima. En aquella problemática identificamos la correlación de dos variables, una independiente y otra dependiente.

- Variable independiente: El juego Pokémon Go y sus distintas modalidades (*farqueo*, incursiones, incursiones exclusivas, batallas de gimnasio y Día de la Comunidad)
- Variable dependiente: La conformación de redes comunitarias en los espacios públicos de Lima.

La variable dependiente fue analizada en varias dimensiones, de acuerdo a la teoría revisada (Lozares, 1996; Grosser & Borgatti, 2013; Lynch, 1960). Las dimensiones fueron las siguientes:

- Dimensión de variable dependiente 1: Estructura y organización de las redes comunitarias
- Dimensión de variable dependiente 2: Tipo de vínculos en la red comunitaria
- Dimensión de variable dependiente 3: Relación de la red comunitaria con los elementos del espacio público

A continuación, se detallará el tipo de investigación que se empleó y las técnicas e instrumentos para el análisis de dichas variables y sus dimensiones.

4.1 Tipo de investigación y técnicas

La investigación fue de carácter predominantemente cualitativo, debido a que las variables a trabajar se miden en su mayoría a través de indicadores no numéricos. En el caso de la estructura y organización de las redes comunitarias podríamos decir que fue una variable de carácter mixto, pues uno de los atributos a estudiar es el de centralidad y poder de un actor dentro de la red, es decir, de la cantidad de enlaces que tiene con otros actores. Salvo ese caso particular, la investigación se centró en describir las cualidades de los vínculos y redes.

Este trabajo también se enmarcó en el de una investigación descriptiva, pues consiste en la caracterización de un fenómeno y su estructura (Arias, 2012). No obstante, es posible la aproximación a un nivel explicativo en tanto se trabaje la relación de las redes comunitarias y los elementos del entorno espacial.

Siendo el objeto de estudio las redes comunitarias conformadas en los espacios públicos de Lima, las cuales son incontables y variados, fue conveniente el estudio de un número limitado de casos variados. Robert E. Stake (1998) nos presenta al estudio de casos como método de investigación centrado en la unicidad y particularidad de los casos a estudiar.

Sin embargo, existe un margen de generalización a aplicar al tratarse de un estudio de casos colectivo que sigue determinados criterios de selección para hacerlos representativos de otros casos y poner a prueba una teoría determinada. A este tipo de estudio de casos, le denomina estudio de casos instrumental (Stake, 1998).

Los criterios de elección de los casos se detallarán en el punto posterior. Sin embargo, es importante señalar que dos de las dimensiones (1 y 2) fueron estudiadas en cada caso con el objetivo de describirlas y caracterizarlas, mientras que una tercera dimensión, el espacio público y sus elementos, jugó un rol de triangulación. La triangulación es un proceso analítico por el cual uno hace una inferencia sobre un objeto de estudio sobre la base de información recogido por dos o más técnicas de observación. Las circunstancias que son materia de nuestro interés son las del espacio público y sus características de acuerdo a lo estudiado en la teoría de Lynch de lectura de la ciudad (Stake, 1998).

El espacio es el medio principal que utiliza la plataforma de Pokémon Go para generar las situaciones de juego y es por tanto el eje ordenador del análisis de esta investigación. Es por ello que los espacios públicos se convierten en nuestra unidad de análisis mediante la cual nos acercamos a observar el objeto de estudio: las redes comunitarias.

4.2 Población y muestra

Las unidades de análisis de la presente de investigación son los espacios públicos de Lima con afluencia de jugadores de Pokémon Go.

Los espacios de mayor afluencia de jugadores de Pokémon Go están condicionados por la cantidad de Poképaradas y gimnasios, y por la elegibilidad de los gimnasios para Incursiones EX. Ello se da con mayor frecuencia en los espacios públicos de grandes dimensiones y con diversas ocurrencias (monumentos, hitos urbanos, infraestructura recreacional y cultural, etc.). Los espacios elegidos como casos de estudio para la presente investigación fueron el Bosque El Olivar (San Isidro, Lima), sistema de malecones y plazas de La Punta (La Punta, Callao), sistema de parques barriales de Urb. San José, Urb. San Joaquín y Urb. Virú (Bellavista, Callao) y el parque Mariscal Castilla (Lince, Lima)

Los criterios de elección de casos (de acuerdo a la unidad de análisis) fueron los siguientes:

- **Variación de modalidades de juego:** En tanto las distintas modalidades de juego ofrecen distintas oportunidades de interacción entre los usuarios, los espacios públicos a elegirse deberán seguir un criterio de qué tan bien se prestan o son utilizados para distintas modalidades de juego. En el caso del día de la comunidad, es un evento especial que tiene lugar en un espacio concreto (votado por los usuarios de Pokémon Go), por lo cual la elección del caso para esta modalidad particular será de carácter intrínseco.
- **Centralidad urbana:** La centralidad urbana de un espacio público permite que este sea considerado metropolitano, es decir, que atraiga visitantes de muchas partes de Lima (Parque Castilla, Bosque El Olivar). Los lugares ubicados en la periferia de Lima, en cambio, suelen tener una condición de zonal. Caso especial es el distrito de La Punta, que pese a estar ubicado a un extremo de la ciudad, atrae jugadores de muchas partes de Lima por su *spawn* de Pokémon variado. Al no ser un distrito de paso en ninguna ruta habitual metropolitana, se convierten en un destino especial para muchos jugadores, en su mayoría no ocasionales, los cuales pasan gran cantidad de horas en el lugar.
- **Tipo de espacio público:** Las características del espacio público pueden incentivar de manera especial la interacción que sucede en este (la dimensión, el sistema barrial del cual forma parte, la cantidad de espacios con sombra, la cantidad de espacios para sentarse, la seguridad, la tranquilidad). Por ello se han seleccionado espacios de distintas dimensiones y características.

- **Por conveniencia:** Durante la etapa de recolección de datos en campo es posible que se presenten nuevas situaciones las cuales, cumpliendo con los criterios de selección anteriores, pueden incorporarse en la investigación, a fin de enriquecer la misma. Estos nuevos casos responderán a un criterio de accesibilidad, viabilidad y oportunidad.

4.3 Operacionalización de variables e indicadores

Tabla 4.2

Operacionalización de variables e indicadores

Variable	Dimensiones de la variable	Indicadores	Instrumentos
Variable Independiente: Pokémon Go y sus modalidades de juego	Elementos que aporta el juego a la lectura del espacio	<ul style="list-style-type: none"> - Hitos que aporta el juego (Poképaradas y gimnasios) - Nodos que aporta el juego (gimnasios, convergencia de Poképaradas) - Barrios que aporta el juego (sistema de celdas) 	Instrumento 1: Matriz de Análisis Espacial
Variable dependiente: Conformación de redes comunitarias en el espacio público	Vínculos de evento en las redes comunitarias	<ul style="list-style-type: none"> - Vínculos unidireccionales verbales - Vínculos unidireccionales no-verbales - Vínculos bidireccionales verbales - Vínculos bidireccionales no-verbales 	Instrumento 2: Guía de observación participante
	Estructura de las redes comunitarias	<ul style="list-style-type: none"> - Número aproximado de jugadores en el evento a estudiar - Número de grupos cohesionados al iniciar el evento - Tamaño de grupos cohesionados al iniciar el evento - Nuevos grupos cohesionados al desarrollarse el evento - Tamaño de los nuevos grupos cohesionados - Actores desorganizados - Actores intermediarios - Actores con centralidad y poder 	
	Relación de las redes con el espacio público	<ul style="list-style-type: none"> - Espacios de permanencia utilizados por los jugadores - Ubicación y proximidad de los jugadores en los espacios de permanencia - Características de los espacios de permanencia - Correspondencia de los espacios de permanencia con los hitos y nodos del espacio - Barreras físico/espaciales para el 	

		encuentro físico - Correspondencia de las rutas de movilidad con los hitos y nodos del espacio	
--	--	---	--

Elaboración propia

4.4 Instrumentos y etapas de la investigación

4.4.1 Etapa 1: Análisis preliminar

Antes de proceder a la observación de los casos de estudio, en esta primera etapa se analizó las condiciones socio-espaciales preexistentes de los mismos. Para ello se contó con un instrumento para analizar los casos desde una perspectiva espacial, utilizando la categorización de Lynch (1960).

El primer instrumento que se utilizó fue la matriz de análisis espacial. Para cada caso de estudio (espacio público) se realizaron un conjunto de preguntas con respecto a los elementos de la ciudad (Anexo 1).

4.4.2 Etapa 2: Observación de casos

El segundo instrumento usado fue la guía de observación participante. Teniendo como base el mapa de elementos, producto del instrumento uno, se procedió a la observación de campo en la cual nos hicimos un conjunto de preguntas con respecto a los principios de conformación de redes y los tipos de vínculos.

Los casos se analizarán durante un periodo de 30 minutos, siguiendo intervalos de 10 minutos (como máximo), lo cual nos dará como resultado tres mapeos que serán plasmados en tres diagramas de redes comunitarias. Se utilizarán dos modalidades de juego (incursiones y *farmeo*). En cada una de estas habrá diferentes formas de mapear los tres momentos. Los intervalos en incursiones serán 10' antes de la incursión, la incursión misma (0') y 10' después. Mientras que en el *farmeo* se empezará desde un tiempo elegido (0'), luego 10' y al finalizar el 20' (Anexo 2).

Para este instrumento se necesitó el trabajo de dos colaboradores de campo aparte del investigador, puesto que las dinámicas de comunicación que se observaron (Anexo 4) fueron abundantes y se dieron en muy poco tiempo. Para ello, se realizó una capacitación sobre la investigación (sus objetivos, marco teórico y la metodología). Con esto los colaboradores tuvieron los conocimientos necesarios para aplicar la guía de observación participante en el campo.

4.5 Validación de instrumentos

Al haber hecho una pequeña crónica de lo acontecido en la validación de los instrumentos (Anexo 4), se han podido aprender diversos aspectos que nos ayudó a mejorar dichos instrumentos en la metodología.

En el caso del primer instrumento, se pudo identificar con relativa facilidad los elementos presentes en el espacio real y los que aporta Pokémon Go según la teoría de Lynch. En este caso las correspondencias de los hitos en el mundo real corresponden a los del juego (las 2 Poképaradas y el Gimnasio). Este instrumento fue muy importante para situar el contexto en donde se ejecute la modalidad de juego y para corroborar que existe una relación entre el contexto y el tipo de vínculos que se tejen en él.

En un primer momento se implementó un instrumento 2 que trataba sobre el mapeo de redes virtuales preexistentes. Este instrumento no se pudo realizar, puesto que se demostró inviable reconocer los grupos de WhatsApp y de qué páginas o *fanpages* se conoce un grupo de una comunidad.

Por último, sobre el instrumento más importante que es el de la observación participante se pudo lograr realizar con ciertas dificultades, puesto que el observador fue partícipe del juego (incursión EX) y fue muy complejo poder recopilar tanta información, ya que mientras se acercaba la hora del evento mucha más gente y grupos de gente llegaban. Identificar los actores y si forman una comunidad o no fue sencillo; sin embargo, poder identificar los tipos de vínculos en las relaciones interpersonales existentes es muy complejo, puesto que hay muchos vínculos que se producen al mismo tiempo. Asimismo, lograr identificar las rutas de movilidad de los jugadores dentro del evento también fue complicado por la misma razón.

Identificar los tipos de espacios de permanencia, sus características y cantidad de jugadores sí fue mucho más sencillo, pero faltaron más detalles. Como resultado de esto se pudo afinar y perfeccionar los dos instrumentos finales para la realización del estudio de campo.

CAPÍTULO V: RESULTADOS

Para esta investigación se plantearon 15 casos de estudio, en 7 espacios públicos del área metropolitana de Lima-Callao, en 4 distritos (La Punta, Bellavista, San Isidro y Lince). Estos casos fueron seleccionados siguiendo una serie de criterios explicados anteriormente en la metodología, con la intención de cubrir distintas tipologías de espacios públicos, de acuerdo a su escala, forma y ubicación.

5.1 Casos de estudio

Antes de poder establecer relaciones entre los casos de estudio, se expondrá de manera individual cada caso observado.

5.1.1 Caso 1: Parque Inca Garcilaso de la Vega (incursión normal)

La observación de este caso fue realizada el día 15 de mayo de 2018 a las 18:40. El Parque Inca Garcilaso de la Vega se encuentra en la urbanización San José, en el distrito de Bellavista (Callao).

Este espacio público es de naturaleza compacta y de aproximadamente 35 x 50 m² de dimensión. Es bastante reducido en área y bastante austero en elementos. En una de sus esquinas existe una pileta con una gruta de una virgen con un pequeño sendero techado con una pérgola. No existen espacios para sentarse, salvo el borde de la pileta. En torno a este espacio se encuentran 2 tachos de luz y 1 placa.

En el punto de mayor influencia de personas (Mapeo 0') se llegaron a contar quince actores en el espacio, conformando un solo grupo cohesionado. Dicho grupo contó con una centralidad clara, aunque eventualmente alternada, durante los tres momentos mapeados. Cuatro de estas personas se mantuvieron al margen del grupo cohesionado.

Hubo pocas interacciones que rompieran con los límites del grupo cohesionado preestablecido, el cual solo aumentó en cantidad de actores, consolidándose. Por último, el espacio no ofrecía muchas posibilidades de utilización y disponía de un único lugar de estancia predecible; sin embargo, el uso de elementos como los tachos de luz, a modo de mobiliario urbano, podría considerarse como inesperado.

5.1.2 Caso 2: Parque Inca Garcilaso de la Vega (incursión EX)

La observación de este caso fue realizada el día 12 de junio de 2018 a las 13:00.

En el punto de mayor influencia de personas (Mapeo 0') se llegaron a contar catorce actores en el espacio (adicional a ello, hubo cinco observadores activos que no se encontraban jugando), conformando un solo grupo cohesionado. Dicho grupo contó con una centralidad que se alternaba entre hasta tres actores distintos. Hubo dos jugadores no pertenecientes al grupo cohesionado.

Las interacciones se dieron de manera bastante homogénea en el interior del grupo cohesionado y de manera esporádica con un actor fuera del grupo.

A diferencia del Caso 1, el cual tuvo lugar en el mismo parque, se utilizó esta vez el espacio de manera más predecible (bajo la pérgola adyacente a la pileta) y fueron los actores desorganizados los que buscaron distintas alternativas de uso del espacio.

5.1.3 Caso 3: Parque Héroes del Perú (incursión normal)

La observación de este caso fue realizada el día 24 de mayo de 2018 a las 18.30. El parque se encuentra en la urbanización Virú del distrito de Bellavista (Callao).

El espacio es rectangular alargado de aproximadamente 100 x 45 m². Está compuesto por una senda central con bancas. Se caracteriza por la presencia de muchos monumentos alusivos a la guerra: una serie de 14 cañones flanqueando una trinchera de ladrillo en forma de zigzag. Al encontrarse adyacente a dos avenidas principales (Faucett y Venezuela), la trinchera sirve para separar el paradero y la vereda de alto tránsito. Los lados convexos de la trinchera hacia el interior del parque, generan una sucesión de subespacios, propicios para la estancia.

En el punto de mayor influencia de personas (Mapeo 0') se llegaron a contar diecisiete actores en el espacio, conformando un solo grupo cohesionado. Dicho grupo contó con una centralidad clara hasta el segundo momento, luego de culminada la incursión la centralidad se perdió y se volvieron homogéneos los vínculos. Hubo tres jugadores no pertenecientes al grupo cohesionado.

Las interacciones se dieron de manera bastante homogénea en el interior del grupo cohesionado y de manera esporádica con un actor fuera del grupo.

El espacio utilizado fue uno de los muchos y sucesivos sub-espacios de estancia presentes en el parque. Si bien la única banca utilizada resultaba insuficiente para la cantidad de actores, el espacio resultó de dimensiones adecuadas para el encuentro.

5.1.4 Caso 4: Parque Héroes del Perú (incursión EX)

La observación de este caso fue realizada el día 14 de mayo de 2018 a las 12:00.

En el punto de mayor influencia de personas (Mapeo 0') se llegaron a contar treinta actores en el espacio, conformando tres grupos cohesionados, uno de mayor dimensión y dos grupos pequeños. La centralidad fue bastante clara en dos de los tres grupos. Dichos grupos se formaron solo en el segundo momento (Mapeo 0'), puesto que tanto al inicio como al final solo se observó un único grupo. Hubo diez personas que no pertenecieron a ningún grupo cohesionado.

Las interacciones fueron variadas y algunas conflictivas, pues hubo desacuerdo entre dos actores con centralidad, lo cual llevó a la conformación de los grupos separados descritos en el párrafo anterior.

El espacio fue utilizado de manera muy similar al Caso 3, salvo que esta vez fue más extensa la ocupación del parque, debido a la cantidad de actores.

5.1.5 Caso 5: Parque Miguel Grau (incursión normal)

La observación de este caso fue realizada el día 3 de junio de 2018 a las 11:45. El parque se encuentra en la urbanización San Joaquín del distrito de Bellavista (Callao).

El espacio es un parque alargado de aproximadamente 260 x 50 m². Se encuentra al interior de la urbanización San José, lejos de las avenidas principales. Pese a ser un parque de escala barrial, su gran longitud dificulta su lectura rápida como una sola unidad y por tanto se divide en sub-espacios a ambos polos del parque. Cada sub-espacio contiene un área de estancia y un monumento (una virgen y un busto). Al centro del parque hay un gran tanque de agua y una caseta de serenazgo.

En el punto de mayor influencia de personas (Mapeo 0') se llegaron a contar ocho actores en el espacio, conformando un solo grupo cohesionado. Hubo una centralidad alternada entre tres actores del grupo. No hubo actores periféricos, todos pertenecieron al grupo cohesionado.

Las interacciones se dieron de manera bastante homogénea en el interior del grupo cohesionado sin mayor incidencia.

El espacio utilizado fue el de los alrededores de una banca cercana a la entrada del parque. Siendo uno de los pocos espacios de estancia y concentración de personas.

5.1.6 Caso 6: Parque Miguel Grau (incursión EX)

La observación de este caso fue realizada el día 28 de mayo de 2018 a las 15:00.

En el punto de mayor influencia de personas (Mapeo 0') se llegaron a contar cinco actores en el espacio, conformando un solo grupo cohesionado. Hubo una centralidad clara en el grupo. Solo apareció un actor periférico.

Las interacciones se dieron de manera bastante homogénea en el interior del grupo cohesionado sin mayor incidencia.

El espacio a utilizar no estuvo claro hasta el momento que el actor central ingresó al parque en el segundo momento. Fue en ese momento en que se estableció el lugar (el mismo que en el Caso 5).

5.1.7 Caso 7: Esquina Pileta de Colores (incursión normal)

La observación de este caso fue realizada el día 29 de mayo de 2018 a las 13:20. El lugar se encuentra en los alrededores del Bosque El Olivar, en el distrito de San Isidro.

El espacio se encuentra ubicado en la esquina de Calle Los Pinos y Av. Víctor Andres Belaunde. El espacio, al ser una esquina, no tiene una dimensión claramente delimitada. Se encuentra compuesto por la vereda y el retiro del edificio de oficinas, el cual alberga una pileta, alrededor de la cual se constituye el espacio público.

En el punto de mayor influencia de personas (Mapeo 0') se llegaron a contar quince actores en el espacio, conformando un solo grupo cohesionado, aunque minoritario y sin ninguna centralidad. El resto de actores (nueve) no forma parte de ningún grupo.

Las interacciones se dieron de manera bastante esporádica, en parejas o grupos de tres. No existió mayor incidencia ni trascendencia en ninguna interacción y se mantuvieron sin variaciones en los tres momentos mapeados.

El espacio utilizado fue el conformado por la pileta, la cual sirvió de mobiliario urbano para alojar a la mayoría de jugadores. Sin embargo, hubo también otros jugadores utilizando el espacio al otro lado de la calle, debido a que la pileta ya se encontraba llena.

5.1.8 Caso 8: Plaza San Martín (incursión normal)

La observación de este caso fue realizada el día 2 de junio de 2018 a las 17:00. La plaza es parte del malecón que rodea el distrito de La Punta (Callao).

Esta plaza se encuentra en el extremo oeste de La Punta, constituyéndose como el destino último de dicho distrito, entrada a la Playa Guilligan Poza. Esta plaza está compuesta por un malecón de aproximadamente unos 15 m de ancho, el cual tiene dos plazoletas a los extremos y una plazoleta central de llegada, la cual es el punto central del espacio público. Entre el malecón y la playa existe un área de amortiguamiento verde que contiene una redondela con una pileta/monumento a Don José de San Martín y un anfiteatro verde.

En el punto de mayor influencia de personas (Mapeo 0') se llegaron a contar ocho actores en el espacio; sin embargo, no se forma ningún grupo cohesionado en el lugar. Todos los actores interactúan en parejas o no interactúan en absoluto, sin presentar mayores variantes a lo largo de los tres momentos mapeados.

El espacio utilizado es bastante disperso y está compuesto por numerosos espacios para sentarse (bancas y pileta) que se encuentran muy separados uno de otro y con un gran espacio central vacío. El espacio, si bien permite el reconocimiento visual, no permite la interacción directa entre gran número de jugadores.

5.1.9 Caso 9: Plaza San Martín (incursión EX)

La observación de este caso fue realizada el día 5 de junio de 2018 a las 10:00.

En el punto de mayor influencia de personas (Mapeo 0') se llegaron a contar trece actores en el espacio, conformando un único grupo cohesionado. Sin embargo, no se observan centralidades claras entre los miembros del grupo. Existen siete actores que no forman parte del grupo.

Se dan distintas interacciones esporádicas entre los miembros del grupo y también entre los actores desorganizados. En un tercer momento casi todos los actores salen del espacio y se disuelve por completo el grupo.

El espacio utilizado se encuentra en torno a una de las bancas cercanas a la plazuela, la más próxima a la entrada de la plaza. Los actores se mantienen en su mayoría parados alrededor sin mayor intención de permanecer mucho tiempo en ese espacio.

5.1.10 Caso 10: Parque Castilla (incursión normal)

La observación de este caso fue realizada el día 19 de mayo de 2018 a las 14:00, durante el Día de la Comunidad, evento que cuenta con una especial incidencia de visitantes en diversos espacios de la ciudad. El Parque Castilla pertenece al distrito de Lince.

El Parque Castilla es un espacio público de escala metropolitana, de aproximadamente 200 x 600 m². El parque está dividido en dos partes, separado por la Av. César Vallejo. El lado sur, conocido como el Bosque Castilla, contiene cuatro plazoletas circulares unidas por sendas peatonales. Estas plazoletas contienen monumentos y piletas. El resto del Bosque Castilla es área verde. El lado norte del Parque Castilla, por otro lado, contiene gran cantidad de infraestructura recreativa: un centro cultural, un club deportivo, una laguna artificial, un parque de diversiones, gimnasios abiertos, plazoletas, casetas de serenazgo, casetas administrativas y un sistema complejo de sendas que dan acceso a todos estos servicios. Podemos dividir este espacio en 6 partes: La Plazuela Juan R. Velásquez, el club deportivo, la explanada principal, la laguna artificial, el parque de diversiones y la plazuela de la Virgen María.

En el punto de mayor influencia de personas (Mapeo 0') se llegaron a contar alrededor de doscientos actores en el espacio, conformando alrededor de veinte grupos cohesionados. Aproximadamente setenta personas no pertenecían a ningún grupo. La mayoría de grupos tienen centralidades claras. La cantidad de personas requiere indicaciones claras en cada grupo que ordenen las acciones de los jugadores para un juego eficiente.

Debido a las características del evento, muchos grupos se disolvieron rápidamente, aunque en el tercer momento muchas nuevas personas seguían llegando y conformando nuevos grupos, aunque de manera muy efímera.

El espacio utilizado es el de la plazuela en la cual se encuentra el gimnasio, aunque este espacio de dimensiones tan reducidas no logró soportar de manera ordenada la cantidad de actores, por lo que los grupos de personas ocuparon un área muy extensa de

área verde alrededor. Básicamente ningún actor se encontraba sentado o dispuesto a permanecer mucho tiempo.

5.1.11 Caso 11: Parque Castilla (incursión EX)

La observación de este caso fue realizada el día 12 de mayo de 2018 a las 16:00.

En el punto de mayor influencia de personas (Mapeo 0') se llegaron a contar alrededor de sesenta y cinco actores en el espacio, conformando cuatro grupos cohesionados, divididos claramente por equipos (dos grupos rojos de aproximadamente diez personas cada uno. Un grupo azul de quince personas. Un grupo amarillo de siete personas). Veintitrés personas no pertenecían a ningún grupo.

Cada grupo contaba con una centralidad clara, encargada de organizar y convocar a nuevos jugadores. Asimismo, se encontraron múltiples actores intermediarios que ayudaron a hacer crecer los grupos.

Las interacciones se constituían principalmente de personas buscando un grupo al cual incorporarse y de indicaciones para la procedencia de la incursión.

El espacio utilizado es el de la plazuela, la cual tenía la dimensión suficiente para albergar a la cantidad de personas, aunque en su mayoría paradas. Los actores desorganizados aprovecharon el espacio de la pileta central para sentarse.

5.1.12 Caso 12: Parque Castilla - Explanada (*farneo*)

La observación de este caso fue realizada el día 19 de mayo de 2018 a las 14:00, durante el Día de la Comunidad, evento que cuenta con una especial incidencia de visitantes en diversos espacios de la ciudad.

El espacio de la explanada, dentro del Parque Castilla, se encuentra en el centro del Parque, al lado del equipamiento cultural y es un gran espacio pavimentado de dimensiones importantes que sirve como espacio de encuentro.

En el punto de mayor influencia de personas se llegaron a contar veinticinco actores en el espacio. Los actores fueron variando en cada momento, ninguno permanecía en el espacio, sino que se encontraban en constante movimiento. Fueron pocos grupos cohesionados identificados durante los tres momentos de la observación, y tampoco se observó su conformación, sino que llegaron al espacio ya conformados como grupos.

Las interacciones solo se daban al interior de los grupos cohesionados y en parejas o tríos de amigos. Ningún nuevo grupo o interacción externa se llevó a cabo.

El espacio utilizado es el de toda la explanada, de manera dispersa. Además, distintas bancas de alrededor también fueron utilizadas.

5.1.13 Caso 13: Parque Castilla - Bosque (*farneo*)

La observación de este caso fue realizada el día 19 de mayo de 2018 a las 15:00, durante el Día de la Comunidad, evento que cuenta con una especial incidencia de visitantes en diversos espacios de la ciudad.

El espacio del Bosque se encuentra en el lado Suroeste del Parque, en el cual no hay presencia de hitos, sino que es un área verde homogéneo y arborizado.

En el punto de mayor influencia de personas se llegaron a contar alrededor de cien actores en el espacio. El objetivo de las personas fue el de encontrar a un Pokémon específico que fue anunciado. Si bien en un segundo momento se conformaron algunos pocos grupos cohesionados con interacciones claras, en un tercer momento todos estos grupos se disolvieron para dar paso a una actividad de carácter individual, solo manteniéndose interacciones en parejas o tríos de amigos.

Muchos anuncios de distintos actores se llevaron a cabo, dirigidos al resto de personas en el lugar, actualizando el estado del Pokémon buscado.

El espacio no contaba con puntos de referencia, por tanto, se utilizó de manera dispersa por los actores, los cuales se encontraban en constante movimiento en el “bosque”.

5.1.14 Caso 14: Parque Castilla - Laguna (*farneo*)

La observación de este caso fue realizada el día 19 de mayo de 2018 a las 15:30, durante el Día de la Comunidad, evento que cuenta con una especial incidencia de visitantes en diversos espacios de la ciudad.

El espacio de la Laguna, dentro del Parque Castilla, se encuentra constituido de dos senderos de circulación que se intersectan alrededor de la laguna artificial.

A lo largo de los tres momentos observados se observó un número aproximado de cincuenta personas, entrando y saliendo del ámbito de observación. Se observaron en

total tres grupos cohesionados, aunque solo uno permaneció como tal en el espacio durante los tres momentos.

Las interacciones se dieron de manera homogénea al interior de los grupos, aunque no hubo ninguna interacción externa.

El espacio, si bien es uno de circulación, fue utilizada como espacio de permanencia temporal por muchos jugadores, quienes tenían un descanso de su ruta al encontrarse próximos a varias Poképaradas, en las cuales *farmear*. Otros espacios utilizados, principalmente por los grupos cohesionados, fueron las bancas que se encontraban próximas al cruce de los senderos.

5.1.15 Caso 15: Bosque El Olivar (*farmeo*)

La observación de este caso fue realizada el día 22 de mayo de 2018 a las 13:00. El Bosque El Olivar se encuentra en el distrito de San Isidro.

El Bosque El Olivar es uno de los espacios públicos más emblemáticos de Lima, de escala metropolitana. Se caracteriza por la presencia de árboles de olivo y casas de gran valor arquitectónico. El Olivar es un espacio alargado y cuenta con una gran senda central y un conjunto de sendas transversales secundarias. El espacio específico conocido como “Las 4 Poképaradas” se encuentra en los alrededores de la Casa Museo Marina Núñez de Pardo, la cual se encuentra flanqueada de numerosas esculturas. Alrededor de dicha casa hay caminos peatonales que sirven de espacio de encuentro para jugadores.

En el punto de mayor influencia de personas se llegaron a contar nueve actores en el espacio, conformando un único grupo cohesionado de cuatro personas, el cual inició con tres personas, uniéndose un actor externo en un segundo momento. El resto de actores permaneció sin interactuar o interactuando en parejas sentados en el desnivel del pavimento y el área verde.

5.2 Estructura de redes

En todos los casos generales de estudio de los parques barriales de Bellavista (seis casos) en la modalidad de incursión e incursión EX se encontraron actores (jugadores de Pokémon Go en la incursión). La mayor cantidad de actores en el espacio se da en el intervalo 0', es decir, cuando comienza la incursión. El promedio de los seis casos en la cantidad de actores fue de quince. El número de actores en incursión EX e incursión

normal no varió demasiado, en algunos casos son similares en todos los intervalos como en el parque Garcilaso (en el intervalo 0' fueron quince actores en la incursión normal y catorce en la incursión EX).

En otros casos se observaron más actores en el intervalo 0' en la incursión EX (treinta actores) que en la normal (diecisiete actores) como en el parque Héroes de Virú. Caso contrario fue en el parque Miguel Grau de San Joaquín, el cual se observó más actores en la incursión normal (ocho actores) que en la incursión EX (cinco actores) en el intervalo 0'.

En las observaciones de los seis casos de Bellavista también se pudo observar un grupo cohesionado como mínimo en los tres intervalos (-10', 0' y +10'), salvo un caso que fue el de la incursión EX del parque Miguel Grau de la urbanización San Joaquín, en el cual no hubo grupos cohesionados en el intervalo -10' (preparación a la incursión). En la mayoría de grupos cohesionados el número promedio fue de trece actores, salvo excepciones en el que los grupos cohesionados eran más reducidos como en los casos de la incursión normal y EX del parque Miguel Grau con ocho y cuatro actores, respectivamente. Un caso para resaltar entre los seis fue el de la incursión EX del parque Héroes de Virú. Allí se pudo observar hasta tres grupos cohesionados (uno de estos fue entre periféricos) en el intervalo 0'.

En los grupos cohesionados de los seis casos existieron por lo menos un actor central en las incursiones, en el intervalo 0' se notó, en la mayoría de los casos, la presencia de la mayor cantidad de actores centrales dentro del grupo cohesionado y otros de actores periféricos. Se observó que estos actores centrales tienen como función la organización de sus grupos cohesionados para una mejor experiencia y resultado en la incursión.

Además, en su mayoría, se encuentra en el medio de todo el grupo cohesionado (a veces formando círculos en el caso de ser más de diez actores). En los seis casos se observó que los actores del grupo cohesionado eran los mismos y el actor central, en su mayoría, era el mismo (se repartían entre dos actores de este grupo cohesionado de la zona de Bellavista) al momento de realizar la incursión tanto normal o EX.

Se pudo observar que la mayoría de los actores del grupo cohesionado en los seis casos se quedaron en el espacio después de realizar la incursión (intervalo +10') para conversar sobre los resultados de la incursión o para realizar una segunda ronda con

cuentas alternas. La cantidad de actores del grupo cohesionado del intervalo 0' se reduce en todos los casos.

Respecto a los actores intermediarios en las incursiones (actor del grupo cohesionado que integra a otros actores periféricos o de otros grupos para que se unan para realizar juntos la incursión), se observaron en cuadro de los seis casos. En los casos donde se observó a actores intermediarios fueron en la incursión normal del parque Garcilaso (el intermediario fue parte del grupo cohesionado quien acordó con un actor periférico sobre la hora en la que iban a entrar para participar en la incursión).

En incursión EX del parque Héroes de Virú el intermediario ayudó a organizar en el intervalo -10' a distintos actores periféricos sobre si iban a realizar grupos privados por equipos y este mismo, en el intervalo 0', sirvió de intermediario con otro del grupo cohesionado para terminar de concretar la forma en cómo iban a entrar: por equipos o libre.

Los actores periféricos, por su lado, existen en su mayoría en el primer (-10) y segundo (0) intervalo de la observación. En el último intervalo (+10) no se observaron periféricos, salvo excepciones como el parque Héroes de Virú que un grupo reducido de periféricos se quedaron después de realizar la incursión. Estos terminaban la incursión y se retiraban; sin embargo, los que se quedaban en el lugar eran en su mayoría los grupos cohesionados.

Solo en un caso hubo una relación de conflicto. En la incursión EX del parque Héroes de Virú el intermediario periférico que quería realizar una incursión por equipos tuvo un conflicto con el grupo cohesionado que solo querían entrar a la incursión de modo libre. Al final el primero pudo obtener lo que quiso gracias a que un segundo grupo del grupo cohesionado aceptó su propuesta.

En la zona de San Isidro se observó el caso de la incursión en Pileta de Colores. Al igual que los seis casos anteriores de los parques barriales de Bellavista, esta incursión tuvo una cantidad muy similar de actores en el intervalo 0' con quince actores. A diferencia de los parques barriales de Bellavista, en este espacio se observó 1 grupo cohesionado, pero de 4 personas en el intervalo 0' y +10'. En este grupo no se observó un actor central ni un intermediario. La mayoría de actores fueron periféricos en los tres intervalos: cuatro, nueve y cinco, respectivamente. No se observó ninguna relación de conflicto.

En la plaza San Martín de La Punta ocurrió un fenómeno muy parecido que en Pileta de Colores, pese a ser diferentes tipos de espacios. En la incursión normal no se observó ningún grupo cohesionado, por lo tanto, no hubo actores centrales ni intermediarios. No hubo conflictos observados. En la incursión EX de la plaza San Martín de La Punta sí existió un grupo cohesionado de seis personas pertenecientes a un equipo del juego; sin embargo, no se observó un actor central ni intermediario.

La mayoría de los actores en la plaza San Martín fueron periféricos (todos en la incursión normal y siete en la incursión EX). Ninguno de estos actores se quedó después del intervalo 0'. Sin embargo, en este tiempo llegaron nuevos actores periféricos para seguir jugando.

La incursión EX en el Parque Castilla tuvo como característica principal el mayor número de actores de todos observados (sin contar el del día de la comunidad). En los tres intervalos se observaron treinta, sesenta y cinco, y treinta y cinco actores respectivamente. Los grupos cohesionados observados en el intervalo 0' fueron cuatro de distintos equipos para entrar a la incursión. No se pudo distinguir un actor central en estos grupos, pero sí siete intermediarios en el mayor momento (intervalo 0'). La cantidad de actores periféricos fue muy alta en los tres intervalos: quince, veintitrés y diecisiete actores, respectivamente. No se pudo observar ningún conflicto, pese a la gran cantidad de actores.

La incursión normal en el Parque Castilla fue durante el Día de la Comunidad. La cantidad máxima de personas en el intervalo 0' fue de doscientos actores aproximadamente en el punto de la incursión. Se pudo observar un gran número de grupos cohesionados (cerca de veinte grupos) en toda el área. Hubo quince actores centrales en el intervalo -10' encargados de formar los grupos y diez en el intervalo 0'. Los actores intermediarios se observaron en el intervalo 0' entre los distintos grupos. También el gran número de actores periféricos en los intervalos: veinticinco, setenta y cuarenta, respectivamente. Una relación de conflicto que se pudo observar fueron algunas burlas entre equipos distintos.

En ese mismo día se observó la modalidad de *farmeo* en tres zonas distintas del Parque Castilla. En ninguno de los tres casos se observaron actores intermediarios. Se pudo observar dos actores en una zona del parque que tenían el rol de ser actores centrales en el primer intervalo (0'). En los tres casos se observan grupos cohesionados, pero en

distintos intervalos de observación. Estos grupos fueron máximos de siete actores. La mayoría de actores presentes en los tres espacios en los distintos intervalos fueron los periféricos. En una zona llegó a cuarenta y cinco los actores periféricos en contraste con uno o dos grupos cohesionados de cinco actores cada uno.

Por último, en el punto de observado del Bosque El Olivar no se observó ningún grupo cohesionado en el intervalo 0' del comienzo. Un grupo cohesionado de tres actores llegó en el intervalo siguiente (+10') y se mantuvieron en el lugar en el siguiente intervalo (+20'). Se pudo observar liderazgo e intermediación cuando un actor periférico preguntó algo a uno de los actores del grupo cohesionado y este periférico formó parte del grupo cohesionado; sin embargo, la mayor cantidad de personas fueron periféricos quienes llegaron a cinco actores.

En los cuatro casos de modalidad de *farmeo* no se presentó ningún tipo de conflicto entre periféricos y grupos.

5.3 Tipos de vínculos

Respecto a los vínculos unidireccionales verbales (de flujo) que se dieron en todos los casos analizados de incursiones, incursiones EX y *farmeo* fueron específicos o nulos (como en el parque Miguel Grau de Bellavista) o la Pileta de Colores o la incursión normal de la Plaza San Martín de La Punta. En los que sí hubo fueron referentes a preguntas sobre la incursión y se dio más en el intervalo 0' (formación de equipos, hora de inicio, código de la sala, quejas sobre *flys*). Al ser vínculo unidireccional estas preguntas nunca fueron respondidas por los otros actores del lugar, aunque algunos fueron simples exclamaciones como en el caso de *farmeo* en el Parque Castilla con un “ya no está” (el Pokémon desapareció). En el día de la comunidad los anuncios sobre presencia de un Pokémon raro y su respectiva ubicación fueron mayores sin necesidad de que se convierta en un vínculo bidireccional.

Sobre los vínculos unidireccionales no verbales (interacciones pasivas de actores periféricos) se observó básicamente el reconocimiento visual tanto en las miradas como en las posturas de los actores periféricos hacia sus semejantes. En algunos casos, como en la incursión del Parque Héroes de Virú, hubo un saludo a la distancia de actores que solo eran “conocidos”, mas no pertenecían al mismo grupo cohesionado.

Los vínculos unidireccionales no verbales también se dieron en los actores de los grupos cohesionados; sin embargo, no hay una clara intención (en su mayoría) de integrar a los actores periféricos a sus grupos armados. Se observó que cuando existe la intermediación entre el periférico y alguien de un grupo cohesionado es porque el actor periférico decidió ir e interactuar con alguno de ellos (como el caso de la incursión EX del Parque Héroes o el caso de *farmeo* en el Bosque El Olivar).

Un caso especial fue el Día de la Comunidad, puesto que en todos los intervalos durante la incursión normal en el parque Castilla se observó la gran dificultad de reconocimiento de todos los actores por la cantidad y facilidad de movimiento. Por último, en la modalidad de *farmeo* se dio el menor vínculo unidireccional no verbal entre todos los actores.

Respecto a los vínculos bidireccionales verbales (interacciones activas) se dieron en todos los casos incluyendo *farmeo*, pese a que este se redujo solo a pareja de actores, pero no un grupo cohesionado. En el caso del Bosque El Olivar el vínculo bidireccional se dio gracias a la intermediación al grupo cohesionado ya explicada anteriormente.

Sobre las incursiones se observó que el mayor vínculo bidireccional entre los actores de los grupos cohesionados en los distintos casos se da en los intervalos -10' (para organizarse, saludarse lo que recién llegan, hablar de la incursión y sobre el juego) y el +10' (muchos se quedan comentando los IVs de los Pokémon capturados de la incursión o planean una segunda ronda con sus cuentas alternas. En otros casos, el diálogo continúa con nuevos actores que llegaron tarde al intervalo 0' y así arman una segunda partida. El diálogo del grupo cohesionado, en su mayoría, se ve reducida en el intervalo 0'.

Se observó que este vínculo en los casos es básicamente exclusivo de los grupos cohesionados, ya que los actores periféricos no hablan entre sí (salvo excepciones como en el Parque Héroes o incursión EX en Plaza San Martín de La Punta) y se retiran siempre después del intervalo 0'.

5.4 Relación del espacio y los actores

En la mayoría de los casos los actores usaron el mismo lugar de estancia dentro del espacio en los tres intervalos de tiempo (-10', 0', +10'), por tanto, el uso del espacio por parte de los actores fue de una forma pasiva y reducido a un área dentro del espacio original del parque o plaza. Esta modalidad de incursión necesita de esta pasividad de

parte del jugador para poder realizar la incursión porque si uno sale fuera de rango no puede entrar en combate.

Sin embargo, algunos usos que le dan los actores a ciertos lugares de estancia en los diversos casos no corresponden con los nodos de la realidad ni con los hitos de la realidad. Así pues, en el parque Garcilaso se observó que los actores usan los tachos de luz y la placa del nombre del parque como lugar de estancia y en el mundo real esto no es para que las personas se sienten. En el parque Héroe de Virú el nodo en el cual la gente se concentra en el juego no corresponde con el nodo real creado por las sendas del parque (que es un cruce). En el parque Miguel Grau, los actores solo hacen uso de una banca transversal al hito principal. No hacen uso a las pérgolas existentes a lo largo del parque. No se observa que se detienen para ver los hitos de los parques que el mismo juego indica en el mundo real, solo se concentran en los Pokémon o la incursión que está por empezar. Las Poképaradas y el hito que representa se ubican en un segundo plano para los actores.

En la Plaza San Martín de La Punta el nodo que se forma para los actores del juego son las tres plazoletas de las cuatro existentes. No se hace uso del anfiteatro ni de la pileta existente al frente de las plazoletas. Los actores usan bancas de la plazuela. No se observa que se detienen para ver los hitos que el mismo juego indica en el mundo real.

En el Parque Castilla se observó que los nodos que se generan gracias al juego sí corresponden con el mundo real (la zona de las plazoletas); sin embargo, en la modalidad del *farneo* se generan nodos que no están pensado en el mundo real como lugar de encuentro o estancia, sino de paso (como el caso 14).

El caso del Bosque El Olivar no se observó correspondencia entre los nodos que genera el juego en los actores ni los hitos que existentes en el juego. La mayoría de los actores van a *farmear* al Bosque El Olivar a los exteriores de la Casa Museo y no usan los espacios de estancia diseñados para ello como la laguna o las distintas pérgolas que hay en el Bosque. Los hitos en el juego (Poképaradas) son esculturas y no la Casa Museo en sí como lo es en el mundo real.

En la Pileta de Colores dentro del Centro Empresarial de San Isidro sí corresponde un lugar de estancia, ya que donde los actores se sientan (que es frente a la pileta), normalmente es un lugar de estancia de distintas personas en general. Los actores en este caso usan también las calles aledañas a la Pileta de Colores para realizar la incursión.

CAPÍTULO VII: DISCUSIÓN

En esta investigación se identificaron tres tipos de hallazgos según los objetivos específicos de la investigación.

El principal hallazgo fue, en cuanto a las redes comunitarias, la existencia de una comunidad unida en todos los parques barriales de Bellavista observados. En el caso de Bellavista, existieron el menor número de actores periféricos y la mayoría de actores fueron los del grupo cohesionado. Asimismo, se debe señalar que en todos los casos de parques barriales hubo un único grupo cohesionado (con una única excepción en el Parque Héroes, el cual tiene un carácter interbarrial). No existieron mayores conflictos entre actores. En todos los casos de incursiones en parques de mayor escala, se observó una atomización en los puntos de congregación de los actores. En el Parque Castilla, los grupos cohesionados fueron múltiples y de conformación espontánea. En el caso de las incursiones en la Plaza San Martín (La Punta) la situación fue menos clara, puesto que ambos casos son muy distintos uno del otro; sin embargo, también se observó una multiplicidad de puntos de concentración. Los tipos de grupos cohesionados varían dependiendo del lugar de observación.

Respecto al tema de vínculos, los que más se observaron, en su mayoría, son los bidireccionales verbales entre grupos cohesionados y, en menor grado, entre actores periféricos. Además, se observó que, en la mayor parte del tiempo, los actores están reconociendo a otros actores (vínculo unidireccional no verbal) antes y después del juego: este reconocimiento se da en menor grado en la modalidad de *farmeo* y en el momento del juego mismo en una incursión. Los vínculos unidireccionales verbales son, en su mayoría, impulsos emocionales del propio actor (periférico o de grupo cohesionado) a raíz del juego, mas no para comunicarse con otros.

Sobre el uso de los espacios por parte de los actores, se observó que los nodos que los actores usan como espacio de estancia para jugar no corresponden a los espacios de estancia diseñados para tales fines en el mundo real. Esto se relaciona con el hecho que los actores en los espacios no se relacionan directamente en el mundo real con los hitos que el juego propone en el mundo virtual. No les prestan atención, ya sea por falta de importancia, familiarización con el espacio, estructura del espacio o concentración de observar sólo lo que hay en el mundo virtual del juego a través de su celular.

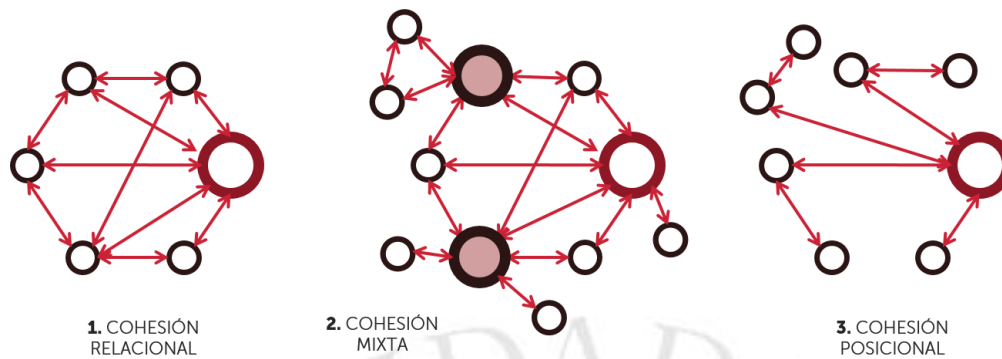
En la literatura revisada se desarrollaron distintos principios de conformación de las redes sociales, principalmente derivados de los conceptos de cohesión e intermediación (Lozares, 1996) y centralidad y poder (Dávila, 2014). Producto de ello en el mapeo de las redes estudiadas se identificaron 2 tipos de actores protagónicos en las redes sociales: el actor central y el actor intermediario. Sin embargo, existe un tercer tipo de actor no contemplado en dichas teorías: el actor periférico que busca su inclusión dentro de un grupo cohesionado. Si bien se vale de un actor intermediario, este actor periférico, muchas veces tiene un rol más activo en la ruptura de los límites de un grupo cohesionado. Un grupo ya constituido difícilmente busca por sí mismo incorporar más actores, a menos que lo necesiten.

En la mayoría de los casos se ha observado un crecimiento en todos los grupos cohesionados conforme se acerca la hora clave del evento; sin embargo, la estructura del grupo cohesionado en un primer momento, es distinta a la estructura en un segundo momento. En un primer momento, el grupo de menor cantidad de personas, mantiene vínculos más homogéneos entre todos sus miembros, ya sea hacia un actor central o en todas las direcciones. En un segundo momento, cuando actores periféricos ya han ingresado al grupo original, estos muchas veces se comunican tan solo con los intermediarios y no con el resto del grupo. Ello genera una ramificación dentro del grupo cohesionado, en el cual las relaciones ya no son homogéneas. Esto se puede explicar a través de dos tipos de cohesión, presentes en la teoría de Lozares (1996), los cuales no han sido tocados anteriormente: La cohesión relacional y la cohesión posicional.

Existe cohesión relacional cuando los objetivos de todos los actores están alineados con los objetivos del grupo, por tanto, existe la posibilidad de vínculo entre cualquier par de miembros de la red. En una cohesión posicional, en cambio, los vínculos se canalizan a través de los intermediarios. Es decir, existen miembros que no mantienen vínculos con gran parte de los actores, sino solo con el actor intermediario (Lozares, 1996).

Figura 6.1

Cohesión relacional y cohesión posicional



Fuente: Lozares (1996)

Elaboración propia

En general, podemos observar un esquema de cohesión relacional en el primer y tercer momento de la observación, y un esquema de cohesión posicional en un segundo momento (el intervalo 0, en el cual sucede el evento). Ello debido a que en el primer momento y en el tercer momento, los actores tienen el objetivo tanto de completar la tarea que plantea el juego, como de conformar un grupo con vínculos más o menos duraderos. En el segundo momento, se unen actores que no comparten este último objetivo, sino el de simplemente cumplir con la tarea planteada por el juego, por tanto, su rol dentro del grupo cohesionado está determinado por su carácter meramente posicional: son parte del grupo porque se encuentran conectados de alguna u otra manera y no porque mantengan vínculo con la totalidad del grupo, ya sea unidireccional no verbal, verbal o bidireccional verbal.

En el caso de los espacios públicos barriales, los principios de cohesión observados han sido de carácter predominantemente relacional (Figura 15, Esquema 1). Mientras en espacios de mayor dimensión y de mayor variedad y afluencia de personas, los grupos cohesionados fueron predominantemente de carácter mixto entre relacional y posicional (Figura 15, Esquema 2). En casos extremos, como la incursión masiva del Parque Castilla (con más de 200 actores), la mayoría de vínculos bidireccionales activos se daban entre dos o tres actores, uniéndose los grupos por vínculos muy puntuales con uno o ningún actor central (Figura 15, Esquema 3). Estos últimos grupos quedan completamente disueltos terminada la tarea del juego, mientras que en un grupo de cohesión mixta hay posibilidad de que un núcleo sólido se mantenga cohesionado aun terminado el juego.

Esta variación en las características de un grupo cohesionado puede estar condicionada por los vínculos predeterminados entre las personas, los cuales muchas veces no son observables. Otro fenómeno que diferencia a un encuentro en un espacio barrial y un espacio metropolitano es la familiaridad con el espacio y con las personas que normalmente asisten a este. Jan Gehl (2016) en su libro/manual *The public Life Diversity Toolkit* brinda hasta tres categorías de vínculo para las relaciones en el espacio público (excluyendo a la amistad, la cual está sustentada en factores completamente externos): Contacto pasivo (reconocimiento del otro), contacto por oportunidad (conversación impersonal con un desconocido) y contacto entre “extraños conocidos” (conversaciones entre individuos que ya se han visto antes en el mismo espacio, aunque no tienen ningún vínculo de amistad). Esta última categoría es muy común en espacios de escala barrial y permite entablar vínculos con mayor facilidad luego de múltiples ocasiones viendo a la misma persona acudir.

Otra observación que es posible hacer es acerca de la existencia de un núcleo que se asemeja a la estructura de las redes comunitarias virtuales planteadas por Sanz Martos (2011). La reproducción de un esquema de núcleo y periferia de una red virtual en un espacio público pone entonces en cuestión el carácter de equidad que debiera haber entre usuarios de un espacio público.

Por otro lado, no en todos los casos observados se llegó a la consolidación de grupos cohesionados. Ello lo podemos atribuir principalmente a dos factores. En primer lugar, debido a las características del espacio, el cual al no prestarse para el encuentro de muchos jugadores con la suficiente proximidad no ofreció la oportunidad adecuada para la interacción. Esto sucede cuando el espacio es muy grande o carente de límites o elementos ordenadores. En segundo lugar, debido a las distintas modalidades de juego. El *farqueo* de Pokémon, al ser una modalidad básicamente individual y de gran concentración, anula muchas posibilidades de extender vínculos con personas nuevas. Se debe tener en cuenta que el *farqueo* fue por mucho tiempo la principal modalidad de juego. Durante el apogeo del juego, en sus primeros meses, cuando se registraron masivas asistencias a los parques en busca de atrapar Pokémon, se puede especular entonces, basado en los casos observados en esta investigación, que se lograban constituir menos grupos cohesionados en el espacio público, pese a la mayor cantidad de jugadores.

Con respecto a la relación del espacio y las redes comunitarias, observamos una variedad de circunstancias tanto en espacios barriales como en espacios metropolitanos.

Existen espacios barriales con puntos de encuentro claros y otros sin puntos de encuentro claros. En los espacios de carácter metropolitano sucede de la misma manera. Cuando un espacio se encuentra preparado para albergar el encuentro de múltiples personas, el lenguaje corporal de las personas se dispone de un modo en que todos se puedan reconocer a todos, generalmente en círculos. Ello no condiciona la conformación de un grupo cohesionado, pero sí constituye un catalizador importante. Quizás uno de los ejemplos más claros de un espacio propicio para el encuentro sea del Parque Héroes del Perú, el cual si bien tiene una escala barrial, se encuentra en una ubicación que permite el fácil acceso desde muchos lugares, ello se ve reflejado en la cantidad y variedad de personas. Asimismo, los límites de los subespacios de encuentro son muy claros y permiten la congregación de gran cantidad de personas. Adicionalmente, el parque tiene la suficiente dimensión como para dar espacio a transeúntes y usuarios comunes (no jugadores) de modo que no pueda ser percibido como una “invasión”, y eso debido a que los espacios de encuentro se encuentran en una ruta alterna a la vía principal de tránsito. La alternancia entre nodos y sendas, los espacios línea-punto (Ludeña, 2013), permite la coexistencia de tanto comunidades de jugadores como usuarios comunes sin que exista conflicto.

Tanto el lenguaje del juego como el del espacio real se expresa a través de puntos de referencia. Estos puntos, o hitos cumplen un rol fundamental en el entendimiento y lectura del espacio (Lynch, 1959). Muchas veces también marcan puntos de encuentro o nos direccionan hacia estos. En los casos observados, los jugadores por lo general se encuentran inmersos en la plataforma del juego hasta el momento en que llegan al punto de encuentro e interactúan (o no) con el grupo de jugadores. Este viaje desde el punto inicial hasta el punto de destino es guiado entonces por los hitos presentes en la plataforma, que pueden corresponder o no con los reales. Sin embargo, no hay un interés de corroboración de esta realidad por parte de los jugadores; en algunos casos puede ser (especulando) porque ya la conocen, o en otros, porque no es importante para ellos. Un espacio público deja de ser solo un espacio de cotidianidad cuando se convierte en un “lugar” cuando se obtiene un sentido e importancia personal (Díaz-Albertini, 2016). Las imágenes de la ciudad observadas son las que aparecen en los foto-discos (hitos presentes en el juego para que el jugador obtenga objetos como Pokébolos o pociones) y no las que los usuarios registran de primera mano. Ello genera un divorcio entre la experiencia del juego y la experiencia del recorrido del espacio público.

6.1 Limitaciones

Las limitaciones de la investigación radican en la multiplicidad de plataformas en las cuales las personas establecen vínculos y que nuestra investigación no pudo observar por completo. Este trabajo se centró en describir los vínculos y las redes que se tejen en el espacio público, en un tiempo determinado y con intervalos bastante acotados. Remitiéndose a la literatura revisada, la descripción se centró en los vínculos de evento, dada la complejidad de poder abordar los vínculos de estado en un espacio y tiempo tan reducido como una observación de campo de veinte minutos. Los vínculos de estado, es decir, las relaciones predeterminadas entre actores, ya sean de amistad, de procedencia o de pertenencia a redes alojadas en plataformas virtuales, tienen sin duda incidencia en el tipo de vínculos que se tejen en el espacio público, en el cual solo se permanece de manera temporal. Un estudio de mayor envergadura podría atender dichos vínculos de estado que son poco abordables desde un estudio basado en la observación participante.

Una segunda limitación se encuentra en la capacidad de registro de todos los matices, superposiciones de los vínculos y percepciones de las personas en el espacio. Para poder registrar a detalle esta gran cantidad de información, sobre todo en los casos en los que el número de personas y el espacio utilizado sobrepasaban el rango de alcance de un observador, se necesitaría de mayor cantidad de observadores y mayores recursos para el registro de información. Sin embargo, la síntesis que se efectuó en la observación de campo, mediante 3 fotografías del momento con intervalos de diez minutos, sí permitió una lectura de la estructura general de las redes sociales en el espacio.

Una última limitación tiene que ver con los momentos elegidos para hacer las observaciones de campo. Dado que las incursiones suceden a una hora determinada por la aplicación, la elección del momento para la observación se ha basado primordialmente en la oportunidad y no necesariamente en la conveniencia. Por ello, muchos casos de estudio se han realizado tanto en días de la semana como en fines de semana, o en horas fuera o dentro de los horarios habituales de trabajo, lo cual constituye un factor importante en la cantidad y el tipo de jugadores que asisten al espacio. Dicho factor, si bien se tomó en cuenta al momento de interpretar los casos, no fue tomado en cuenta desde el diseño de la investigación y en los criterios de elección de casos, los cuales han estado centrados en la unidad de análisis: el espacio público. Además, mientras se realizó la presente investigación han surgido nuevas modalidades de juego dentro de Pokémon

Go como las misiones de campo, intercambios y nuevos eventos mundiales y locales entre jugadores, creándose así posible nuevas interacciones entre los jugadores.



CONCLUSIONES

Las conclusiones a las que se han llegado a raíz de la investigación con los resultados y el contraste de los hallazgos con la literatura son las siguientes.

- En primer lugar, la intermediación entre un miembro de un grupo cohesionado y uno o más actores periféricos dentro de la actividad de incursión o *farmeo* se da gracias a la voluntad de estos últimos por acercarse al grupo. Entonces, los grupos cohesionados no se preocupan por reclutar actores periféricos, ya que no necesitan apoyo en el juego porque ya la tienen debido a que la cantidad de actores en el grupo cohesionado es suficiente para lograr el objetivo; sin embargo, los actores periféricos sí necesitan de ese apoyo porque es necesario para progresar en ciertas partes del juego. Así, si fueran por los grupos cohesionados no existirían actores intermediarios; estos nacen de la necesidad de los actores periféricos y gracias a estos se logra la existencia del mayor número de vínculos unidireccionales no verbales.
- En segundo lugar, no todos los grupos cohesionados son iguales. La cantidad de vínculos entre los miembros del grupo y la homogeneidad o heterogeneidad de estos va a determinar la permanencia del grupo en el tiempo. Mientras que un grupo cohesionado relacional tiene más posibilidades de permanecer cohesionado incluso culminadas las tareas planteadas por el juego, un grupo cohesionado posicional se disolverá con mucha facilidad. El carácter relacional o posicional de los grupos cohesionados va a depender de la escala y ubicación del espacio público, y del tipo de vínculos preestablecidos que tienen las personas.
- En tercer lugar, la modalidad de las incursiones ayuda a formar más grupos y tipos de vínculos que la modalidad del *farmeo*, siendo esta más una modalidad más individualista. Las incursiones están diseñadas de una forma en la que formar grupos es una tarea obligatoria para los actores en el espacio dado y los vínculos que se originan como los bidireccionales verbales o unidireccionales no verbales toman importancia para el reconocimiento para lograr el objetivo del juego.

- En cuarto lugar, los espacios públicos de escala barrial tienden a tener menor rotación de personas y de procedencia más limitada (gente perteneciente al barrio o cercana). Por lo tanto, permiten afianzar vínculos con “conocidos” en el tiempo. Este afianzamiento de vínculos permite el establecimiento de redes comunitarias más sólidas y cohesionadas. Asimismo, dichas redes tienen límites más impermeables, en los cuales los actores periféricos se acoplan con mayor dificultad.
- En quinto lugar, si bien las incursiones, a diferencia del *farneo* son una actividad colectiva, ello no impide que se pueda realizar de manera individual, sin necesidad de comunicarse con otros. Un primer paso para dar el salto a una comunicación directa con el otro actor, es el reconocimiento claro del otro actor. En ello influyen dos factores. Un primer factor es las características del espacio. Cuando más compacto y convexo es el espacio, el reconocimiento será más inmediato. Un espacio compacto y convexo tiene límites claros alrededor de él y anuncia sus lugares de estancia. En espacios abiertos carentes de límites las posibilidades de uso se multiplican tanto que los actores se pierden en el espacio sin reconocerse. Un segundo factor es la cantidad de personas, y en ello influye tanto la hora, como el día y el lugar. En grupos más reducidos, el posible riesgo de fracaso de una incursión fomenta la organización de los actores.
- En sexto lugar, los lugares de estancia “no comunes”, es decir, lugares no pensados para la permanencia, pero que por razones que radican en el emplazamiento de los hitos en la plataforma del juego se tornan atractivos para la permanencia, constituyen una apropiación del espacio. En un espacio que ha sido “apropiado” los usuarios comunes (los no jugadores) no se sienten cómodos o se sienten invadidos. Desde la perspectiva de los jugadores, los espacios que han sido “apropiados” son seguros para ellos y el reconocimiento de los demás jugadores es inmediato. Incluso sin ningún contacto directo o vínculo bidireccional, puede llegar a existir un clima de comunidad.
- Por último, la lectura del espacio por parte de los actores, en su mayoría se limita a la interacción con la plataforma del juego. Los hitos presentes en el espacio real pasan desapercibidos a menos que sean muy evidentes o que haya una correspondencia muy exacta. En espacios que se encuentran incorrectamente representados en la plataforma, los jugadores obtienen una lectura distorsionada

de la realidad. El tránsito entre estar inmerso en la plataforma del juego y estar en medio de un círculo de personas para realizar una incursión es tan inmediato que la experiencia intermedia de la vivencia del espacio (recorrer el espacio de incursión) queda en un segundo plano.

Con todo lo expuesto, Pokémon Go es un videojuego para celulares que se perfila a seguir creciendo, incorporando nuevas posibilidades y modalidades, expandiendo su universo con nuevos Pokémon y facilitando la conformación de comunidades en diversas plataformas, tanto virtuales como reales. Además, una de estas nuevas modalidades que los desarrolladores de Pokémon Go están incorporando son el nivel de amistad. Este consiste en que mientras más días uno interactúa con un amigo, el cual uno agrega mediante un código en el juego, se obtienen beneficios adicionales. En este sentido, ofrece una oportunidad para la interacción de las personas en el espacio público.

Sin embargo, dichas oportunidades no están siendo aprovechadas al máximo y no está permitiendo actualmente la construcción de redes sólidas que perduren a través del tiempo y que trasciendan los diez minutos que dura una incursión. Ello no lo podemos atribuir al juego en sí mismo, sino a diversas características de la sociedad en que vivimos y que no son fácilmente reversibles. Una de ellas es el gran peso que mantienen las plataformas virtuales en la construcción de las relaciones sociales. Otra de ellas es la cultura del miedo y la desconfianza hacia los demás que se ven reflejados en el individualismo y ensimismamiento que nos caracteriza cuando recorremos la ciudad. Una última tiene que ver con el aún débil ejercicio de ciudadanía y poco sentido de pertenencia, características que se ven reflejadas en las restricciones con las que usamos y construimos nuestros espacios públicos, restricciones que nos imponen los otros ciudadanos, las autoridades y también nosotros mismos.

En la medida que muchas de estas taras se superen, el juego podrá también alcanzar su máximo potencial y convertirse en una de muchas plataformas para la creación y consolidación de comunidades.

En cuanto a las perspectivas de investigación del presente trabajo, este puede dar pie a muchas otras debido a los resultados obtenidos, principalmente en los entornos barriales. Se podría realizar un estudio con similar metodología en el cual el factor para las elecciones de casos sea el que exista una comunidad dentro de una zona barrial. Analizar dos o tres comunidades de distintos distritos (por ejemplo el caso que ya se

realizó en Bellavista añadiendo distritos como Magdalena del Mar, Los Olivos o San Borja) y sus niveles socioeconómicos (NSE) serían una buena adición para saber cómo se comparten las redes de grupos cohesionados y saber si existen diferencias y similitudes entre estas: en cantidad de actores, si existen más actores centrales, intermediarios, si existe más cantidad de gente periférica o si es que hay más de un grupo cohesionado por zona.

Además, se podría analizar el espacio en el que se mueven estos grupos cohesionados en sus respectivos distritos (número de parques, forma en la que llegan e hitos). Esta investigación se podría observar en distintas modalidades de juego y eventos especiales que el mismo juego proporcione. El trabajo de campo sería más exhaustivo y esto significaría más tiempo de observación y una cantidad de investigador-observador más grande que esta investigación para ayudar a cubrir todos los detalles de las tres comunidades. Por último, para localizar estas tres comunidades se tendría que realizar un mapeo previo de la mayoría de los distritos el cual hay más densidad de jugadores y lugares para jugar Pokémon Go.

Una segunda investigación se podría basar en las nuevas modalidades que se han presentado en estos últimos meses en el juego y forma parte de las limitaciones de esta investigación, como se mencionó anteriormente: nuevos eventos oficiales por ciudades, las misiones y los intercambios. Con la misma metodología de esta investigación, se observaría la formación de redes comunitarias y los distintos vínculos entre los actores del juego en estas nuevas modalidades. Así como el uso de los espacios de los actores si varía o, por el contrario, se mantiene como en las otras modalidades de juego ya observadas. El método de estudio de casos también sería factible para esta investigación; sin embargo, se podría basar las elecciones de casos, como en la primera propuesta de investigación, en distintas comunidades localizadas con anterioridad. Por último, otro estudio mucho más amplio y global para describir a las distintas comunidades sería observar comunidades de Pokémon Go de otras culturas y países, comparando entre estos las relaciones de redes, vínculos y el uso de los actores con los espacios de juego.

REFERENCIAS

- Aluri, A. (2017). Mobile augmented reality (MAR) game as a travel guide: Insights from Pokémon GO. *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 8(1), 55-72. Recuperado de <https://www.emeraldinsight.com/doi/abs/10.1108/JHTT-12-2016-0087>
- Arbildo, J. & Tello, A. (2016). Conocimiento e identidad del patrimonio histórico cultural con el uso de aplicaciones móviles con realidad aumentada en los visitantes del Museo Iquitos en el año 2016 [tesis]. Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Recuperado de http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4271/Astrid_Tesis_Titulo_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Baldeón, J., Elías, J. & Evaristo, I. (2011). Desarrollo e investigación de videojuegos educativos y mundos virtuales 3D desde la formación universitaria y con un enfoque multidisciplinar. En *Octavo Simposium Iberoamericano en Educación, Cibernética e Informática (SIECI) (2011)*. Recuperado de http://www.iiis.org/CDs2011/CD2011CSC/SIECI_2011/PapersPdf/XA386HG.pdf
- Bayón, F., Cuenca, J. & Caride, J. A. (2017). Reimaginar la ciudad. Prácticas de ocio juvenil y producción del espacio público urbano. *OBETS. Revista de Ciencias Sociales*, 12 (1), pp. 21-41. DOI: 10.14198/OBETS2017.12.1.10
- Bernete, F. (2009). Usos de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. *Teoría y Sociología de la Comunicación*, 10 (88), pp. 97-114. Recuperado de <http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ88-08.pdf>
- Bocanegra Siu, T. & Raygada Chumpitasi D. (2017). Una nueva tipología de espacio público: Centro comercial Lifestyle en La Molina [tesis]. Universidad de Lima. Recuperado de <http://repositorio.ulima.edu.pe/handle/ulima/5430>
- Cause, M. (2009). El concepto de comunidad desde el punto de vista socio-histórico-cultural y lingüístico. *Ciencia en su PC*, (3), pp. 12-21. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1813/181321553002.pdf>
- De Pedro, J. & Martínez, C. (2012). Realidad Aumentada: Una Alternativa Metodológica en la Educación Primaria Nicaragüense. *IEEE-RITA*, 7 (2), pp. 102-108. Recuperado de <http://rita.det.uvigo.es/201205/uploads/IEEE-RITA.2012.V7.N2.A9.pdf>
- Diaz-Albertini, J. (12 de Septiembre de 2016). Pokémon: ¿Recuperación o invasión?. *El Comercio*, p. 30.
- Fajardo, L. (2009). A propósito de la comunicación verbal. *Forma y Función*, 22 (2), pp. 121-142. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/219/21916691006.pdf> GamePress (s.f.). S2 Cells: A Foundation of Pokémon GO Design [entrada de blog]. Recuperado

de <https://pokemongo.gamepress.gg/s2-cells-foundation-pokemon-go-design>

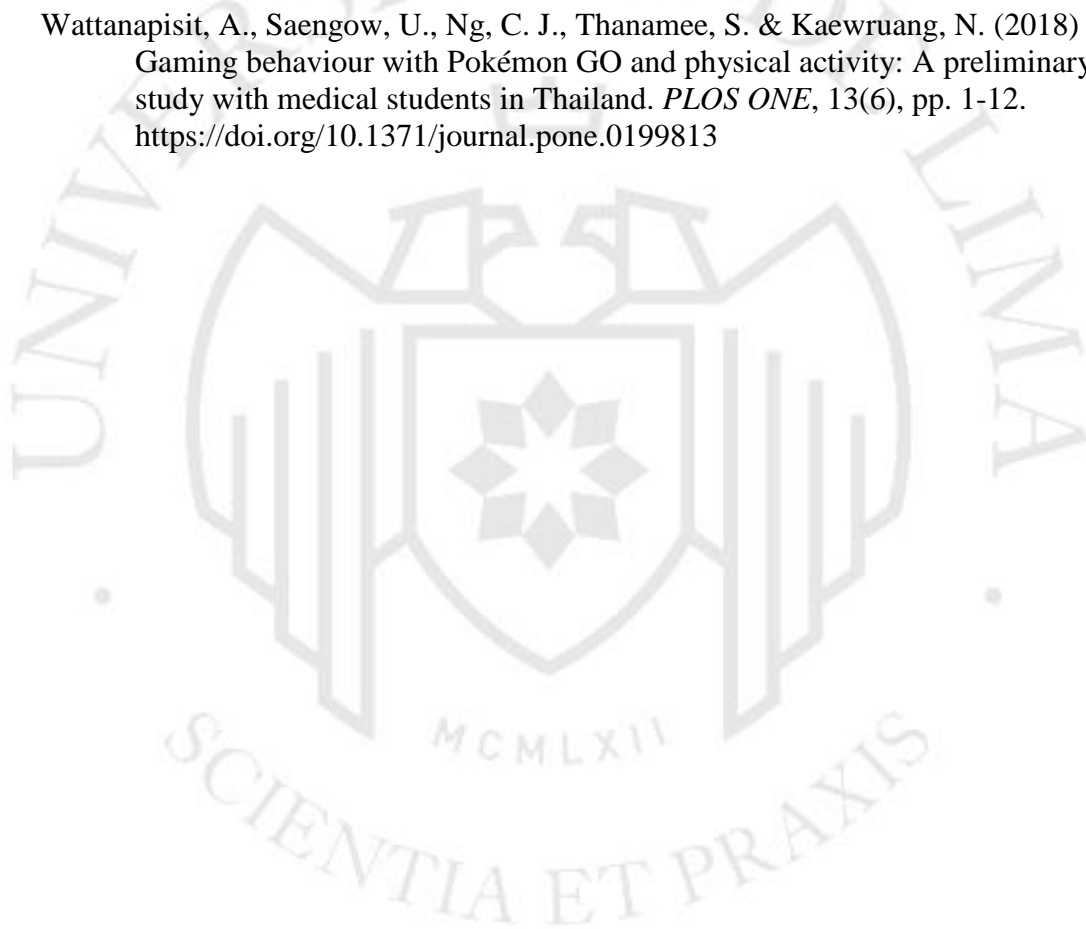
- Freeman, B., Chau, J. & Mirshahi, S. (2017). Why the public health sector couldn't create Pokémon Go. *Public Health, Research and Practice*, 27(3), DOI: <https://doi.org/10.17061/phrp2731724>
- Gehl, J. (2016). The Public Life Diversity Toolkit. Gehl Institute. Recuperado de https://issuu.com/gehlinstitute/docs/20160128_toolkit_2.0
- Gómez, G. (2009). Identidad y Sujeto. Formación del vínculo social. Poiésis. *Revista electrónica de Psicología Social*, 18. Recuperado de www.funlam.edu.co/revistas/index.php/poiesis/article/download/143/130
- Go, H., Hassink, R., & Maus, G. (2017). What does pokémon go teach us about geography? *Geographica Helvetica*, 72(2), 227-230. Recuperado de <https://www.geogr-helv.net/72/227/2017/gh-72-227-2017.pdf>
- Google Maps (2014). Google Maps: Pokémon Challenge [Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=4YMD6xELI_k
- Grosser, T. & Borgatti, S. (2013). Network Theory/Social Network Analysis. En McGee, J. & Warms, R. L. (Eds.), *Theory in Social and Cultural Anthropology*. Thousand Oaks: SAGE
- Gutiérrez, R., Duque, E., Chaparro, R. & Rojas, N. (2018). Aprendizaje de los Conceptos Básicos de Realidad Aumentada por Medio del Juego Pokemon Go y sus Posibilidades como Herramienta de Mediación Educativa en Latinoamérica. *Información Tecnológica*, 29(1), pp. 49-58 DOI: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000100049>
- Ibarrola, D. (2017). ¡Atrápalos ya! Prácticas y relaciones sociales en torno a Pokémon Go. *Lúdicamente*, 6 (11). Recuperado de <http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/ludicamente/article/view/10047>
- Kari, T. (2016). Pokémon GO 2016: Exploring Situational Contexts of Critical Incidents in Augmented Reality. *Journal of Virtual Worlds Research*, 9 (3). Recuperado de <https://journals.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/viewFile/7239/6391>
- La Vanguardia (2018). Qué equipo elegir: Intuición, Sabiduría o Valor [entrada en página web]. Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/tecnologia/videojuegos/20160718/403301840117/equipos-pokemon-gointuicion-sabiduria-valor.html>
- Loveday, P., & Burgess, J. (2017). Flow and pokémon GO: The contribution of game level, playing alone, and nostalgia to the flow state. *E - Journal of Social & Behavioural Research in Business*, 8(2), 16-28. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/322581896_Flow_and_Pokemon_GO_The_Contribution_of_Game_Level_Playing_Alone_and_Nostalgia_to_the_Flow_State
- Lozares, C. (1996). La teoría de redes sociales. *Papers*. *Revista de Sociología*, 48, pp. 103-126. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/papers/v48n0.1814>
- Ludeña, W. (2004). *Lima: historia y urbanismo en cifras 1821-1970*. Lima: Ministerio de Vivienda, Construcción y Saneamiento.

- Ludeña, W. (2013). *Lima y Espacios Públicas. Perfiles y estadística integrada 2010*. Lima: PUCP, SERPAR.
- Lynch, K. (1960). *The image of the city*. Boston: MIT Press.
- Marquet, O., Alberico, C., Adlakha, D., & Hipp, J. A. (2017). Examining Motivations to Play Pokémon GO and Their Influence on Perceived Outcomes and Physical Activity. *JMIR Serious Games*, 5(4). DOI: 10.2196/games.8048
- Morón, M. (2009). Lima crece verticalmente de manera acelerada, pero al mismo tiempo sin planificación urbanística. *Usuarios G*. Recuperado de <http://www.generacion.com/usuarios/5253/lima-crece-verticalmente-manera-acelerada-pero-al-mismo-tiempo-sin-planificacion-urbanistica>
- Navarrete, E. & García, C. (2015). *Juegos didácticos en realidad aumentada para dispositivos móviles [tesis]*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/54246906.pdf>
- Niantic (2017). Our Team [entrada en página web]. Recuperado de <https://www.nianticlabs.com/about/>
- Niantic (2018). Día de la Comunidad [entrada en página web]. Recuperado de <https://pokemongolive.com/events/community-day/>
- Niantic (2019). Niantic Soporte [entrada en página web]. Recuperado de <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?p=web&l=es>
- Nikou, S., Tarvold, J. & Öörni, A. (2018). Impact of Playing Pokémon Go on Wellness. *Proceedings of the 51st Hawaii International Conference on System Sciences*. Recuperado de <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/10125/50127/1/paper0240.pdf>
- Palomino, I. & Wong, G. (2013). *Evaluación de usabilidad en dos aplicaciones de realidad aumentada para dispositivos móviles con sistema operativo Android [tesis]*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4605/PALOMINO_IVONNE_Y_WONG_GUILLERMO_USABILIDAD_ANDROID.pdf?sequence=1
- Pokémon Co. (2017) The Pokémon Company [entrada en página web]. Recuperado el 18 de junio de 2018, de <http://www.pokemon.co.jp/corporate/en/history/>
- Pokémon Go [@PokemonGoApp]. (14 de febrero de 2018). Celebrate #ValentinesDay with us by sharing an AR photo with Luvdisc! #PokemonGOValentines [tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/PokemonGoApp/status/963827751080939521>
- Pokémon Go [@PokemonGoApp]. (16 de febrero de 2018). Great news, Trainers! If you're lucky enough to evolve your Dragonair into Dragonite during this month's #PokemonGOCommunityDay, your Dragonite will know a special move—Draco Meteor! [tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/i/web/status/964606687431872512>

- Pokémon Go Hub (2017) A Comprehensive Guide to S2 Cells and Pokémon GO [entrada en página web]. Recuperado el 18 de junio de 2018 de <https://pokemongohub.net/post/article/comprehensive-guide-s2-cells-pokemon-go/>
- Protzel de Amat, J. (2011). *Lima imaginada*. Lima: Universidad de Lima.
- Ramírez Corso, D. (2009). Transformación metropolitana y exclusión urbana en Lima. Del desborde popular a la ciudad fractal. En *Otro desarrollo urbano*. Buenos Aires: CLACSO. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/campus/poggiese/17rami.pdf>
- Rapoport, A. (1978). *Aspectos humanos de la forma urbana*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Roa, C. (2015). Redes Sociales Blended Networking. Recuperado de <https://prezi.com/fh4swaor06qn/redes-sociales-blended-networking/>
- Rodríguez, A., Martín-Núñez, M., & Gil-Soldevila, S. (2017). Diseño ludológico y realidad aumentada. La experiencia de juego en Pokémon Go! (Niantic, 2016). *Revista Latina De Comunicación Social*, (72), 667-678. Recuperado de <http://www.revistalatinacs.org/072paper/1185/RLCS-paper1185.pdf>
- Sanz Martos, S. (2011). Comunidades virtuales. Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/54382/3/Redes%20sociales%20y%20comunidades%20virtuales_M%C3%B3dulo2_Comunidades%20virtuales.pdf
- Tapia, R. (2009). Criterios para definir el concepto de barrio. Implicancias metodológicas y de política pública. Proyecto Anillos: Crimen y violencia urbana. Recuperado desde: http://www.seguridadenbarrios.cl/docs/nt03_criterios_barrio.pdf
- Valera, S. & Pol, E. (1994). El concepto de identidad social urbana: una aproximación entre la psicología social y la psicología ambiental. *Anuario de Psicología*, 62. 5-24. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/anuariopsicologia/article/viewFile/61126/88865>
- Vega Centeno, P. (2006). Lima: Espacio público y ciudad sostenible. *PALESTRA. Portal de Asuntos Públicos de la PUCP*. Recuperado de http://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/11907/lima_espacio_publico_Vega_Centeno.pdf?sequence=1
- Vidal, M. (2017). *Pokemon Go: Realidad y fantasía en la construcción social de la realidad aumentada* [tesis]. Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/9918>

BIBLIOGRAFÍA

- Andrade Chang, M., & Soriano Rivera, R. (2017). Pokemon Go: ¿“Go” o no “Go”? *InnovaG*, (2), 74-83. Recuperado a partir de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/innovag/article/view/18752>
- Mas Amorós, E. V. (2019). *El éxito de Pokémon Go en Lima Metropolitano asociado al Lean UX* (tesis para optar el título profesional de Licenciado en Comunicación). Universidad de Lima.
- Rodríguez, C. & Martínez Martínez, H. (2019). Dimensiones virtuales de la ciudad: apropiación urbana mediada por el uso de la aplicación digital Pokémon Go. *Revista KEPES*, 16 (19), pp. 317-345. DOI: 10.17151/kepes.2019.16.19.13
- Wattanapisit, A., Saengow, U., Ng, C. J., Thanamee, S. & Kaewruang, N. (2018) Gaming behaviour with Pokémon GO and physical activity: A preliminary study with medical students in Thailand. *PLOS ONE*, 13(6), pp. 1-12. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0199813>





ANEXOS

ANEXO 1: INSTRUMENTO 1 – MATRIZ DE ANÁLISIS ESPACIAL

Investigación: El impacto de los juegos de realidad aumentada en la conformación de redes comunitarias de jugadores en la ciudad de Lima: El caso de Pokémon Go

El primer instrumento tiene como objetivo analizar las condiciones socio-espaciales preexistentes de los casos de estudio a través de la categorización de elementos de Lynch (1960).

I. DATOS GENERALES

1. Modalidad de juego:	
2. Lugar:	
3. Fecha:	
4. Hora:	

II. ELEMENTOS DEL ESPACIO PÚBLICO

Para cada caso de estudio (espacio público) nos preguntaremos por los elementos presentes tanto en el espacio físico como en los elementos que aporta la plataforma de Pokémon Go al entendimiento del espacio. El énfasis será el de caracterizar morfológicamente los espacios que son escenarios de las redes comunitarias a conformarse.

5. Descripción general del espacio público (dimensión, forma, lugares de estancia):			
Elementos	a. Presentes en el espacio físico	b. Presentes en la plataforma del juego	c. Observaciones
6. Sendas			
7. Hitos			

6. Bordes			
8. Nodos			
9. Barrio			

Los elementos encontrados deberán ser ubicados en un mapa de referencia que deberá servir como base para el análisis de las redes a llevarse a cabo como producto de la observación participante (**Instrumento 2**).

En el caso de los elementos presentes en la plataforma del juego, estos podrán ser corroborados luego de la observación, en tanto se identifiquen nuevos usos del espacio público (sobre todo en cuestión a los nodos).

Si un elemento está presente tanto en el espacio físico como en la plataforma, será llenado en ambas columnas y representará una correspondencia entre el espacio real y el espacio virtual. De no presentarse una correspondencia, esta deberá ser justificada en la columna de observaciones.

ANEXO 2: INSTRUMENTO 2 – GUÍA DE OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

Investigación: *El impacto de los juegos de realidad aumentada en la conformación de redes comunitarias de jugadores en la ciudad de Lima: El caso de Pokémon Go*

El segundo instrumento tiene como objetivo identificar las redes y vínculos conformados durante el desarrollo de las modalidades del juego en el espacio público.

I. DATOS GENERALES

1. Modalidad de juego:	
2. Lugar:	
3. Fecha:	
4. Hora de inicio:	
5. Hora de finalización:	

II. MAPEO DE REDES COMUNITARIAS

Los casos se analizarán durante un periodo de 30 minutos, siguiendo **intervalos** de 10 minutos (como máximo), lo cual nos dará como resultado 3 mapeos que serán plasmados en 3 diagramas de redes comunitarias en las cuales se observarán los actores y los principios de cohesión, intermediación y prominencia/equivalencia, así como su posición en el espacio y las distintas interacciones que estos realizan.

Incursiones: En el caso de la modalidad de incursión e incursión EX, se empezará la observación 10 minutos antes de la hora en que inicia la incursión y 10 minutos luego de que esta termina (dos etapas). Tendremos como resultado 3 mapeos dentro de estos intervalos: -10', 0' y +10'.

Farmeo: En el caso del *farmeo*, puesto que es una actividad sin una hora específica, el observador estimará pertinente **cuando empezar** (de acuerdo a la presencia de jugadores). Tendremos como resultado 3 mapeos: 0', 10' y 20' en una misma etapa.

En cada punto de la observación se analizarán los siguientes aspectos:

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio.
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario).
	Grupos en los que llegaron al espacio.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado.
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados).
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados.
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo.
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores.

Estos enunciados serán plasmados en diagramas, tomando como base los mapas elaborados producto del Instrumento 1.

III. TIPOS DE VÍNCULOS

En el caso de los tipos de vínculos, habrá que aproximarse a cada grupo cohesionado para identificar las variables a estudiar. En el caso de actividades con gran número de asistentes como el Día de la Comunidad y las incursiones EX, es posible que se necesite más de 1 observador para cubrir esta tarea.

Los intervalos a utilizarse serán los mismos que en el punto II.

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.).
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados.
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado.

Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros).
---------------------------------------	---

La información recogida será también plasmada en los diagramas de redes comunitarias, otorgándole un valor gráfico a los conectores entre actores.

--

Cada momento, además de ser plasmado en diagramas, será descrito a manera de crónica. Dentro de este proceso de observación, algunas citas provenientes de diálogos entre actores podrán ser recogidas y registradas.

Durante la observación participante se podrán realizar algunas preguntas a los jugadores que ayuden a profundizar la descripción de los fenómenos estudiados, sin alterar el proceso de conformación de redes. Estas preguntas deberán ser orientadas principalmente a los aspectos que pueden ser observados en el espacio, es decir, a los vínculos de estado que ya mantenían antes de llegar al espacio de encuentro.

- a. ¿Siempre hacen incursiones/*farmean* por aquí? ¿Son de por aquí?
- b. ¿Son amigos? ¿Son parte de un grupo de jugadores de la zona? (en caso de ver grupos consolidados con anterioridad)
- c. ¿Pasaban por aquí o les informaron de la incursión? (Incursiones)

Estas preguntas podrán hacerse en tanto se estime conveniente por el observador y como parte de una conversa espontánea. Sin embargo, la prioridad estará en cubrir al máximo la observación de los fenómenos propios del evento a estudiar.

ANEXO 3: DOCUMENTACIÓN DE CASOS DE ESTUDIO

CASO 1: Parque Inca Garcilaso de la Vega

Modalidad: Incursión Regular

Lugar: Urb. San José – Bellavista, Callao

Fecha: 15.05.18 - 18.40

C1.1. Análisis Espacial

1. Descripción general del espacio público	El espacio es compacto y de aproximadamente 35 x 50 m. Es bastante reducido en área y bastante austero en elementos. En una de sus esquinas existe una pileta con una gruta de una virgen con un pequeño sendero techado con una pérgola. No existen espacios para sentarse, salvo el borde de la pileta. En torno a este espacio se encuentran 2 tachos de luz y 1 placa.		
Elementos	a. Presentes en el espacio físico	b. Presentes en la plataforma del juego	c. Observaciones
2. Sendas	Pequeña senda de la vereda a la pileta.	Pequeña senda de la vereda a la pileta.	El juego reconoce la pequeña senda presente en el espacio real.
	Sendas perimetrales (veredas).	Sendas perimetrales (veredas).	
3. Hitos	Pileta/Gruta de la Virgen de Guadalupe.	Gruta de la Virgen de Guadalupe.	El juego marca a la Virgen como único hito.
	Pérgola que techa el sendero.	--	
4. Bordes	Bordes perimetrales (avenidas de bajo tránsito).	--	El juego reconoce los límites entre losa y pasto al interior del espacio público.
	Gruta representa una barrera visual hacia el parque.	--	
	Cambios de pavimento (entre losa y pasto).	Cambios de pavimento (entre losa y pasto)	
5. Nodos	El sendero al ser tan corto se vuelve concéntrico y forma un nodo.		Dicho nodo no es un espacio de permanencia para los jugadores.
		Jugadores se reúnen en torno a los tachos de luz y la placa, que sirven de asientos. (próximo al gimnasio).	Usos no pensados de los elementos.
6. Barrio	El espacio público es parte de la urbanización San José (Bellavista).		
		La incursión fue el resultado de la elección al azar entre todos los gimnasios pertenecientes a un cuadrante de 1 km ² que abarca parte de Virú, San José y San Miguel (Lima).	

C1.2. Mapeo de Redes [-10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	8
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	7 adultos jóvenes y 1 adulto (todos hombres).
	Grupos en los que llegaron al espacio	Grupo de 2 ya se encontraba en el espacio. 2 llegaron juntos caminando, 2 llegaron juntos en moto y 2 llegaron individualmente.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	4
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	A menos de 2 metros de distancia en torno a un tacho de luz y una placa.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	4
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	1 actor asume liderazgo, 2 de los actores que llegan establecen vínculos con este (al organizar un grupo privado por la incursión).
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	En torno a uno de los tachos de luz.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Lo constituyen elementos que no han sido pensados para la estancia.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Falta de espacios para sentarse. Poco espacio para estar.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados.	1 actor con 3 vínculos.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	Actor externo lanza pregunta al grupo cohesionado. Actor central le responde y actor externo regresa con su amigo.
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Diálogo activo de 3 actores con el actor central.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado.	Actores fuera del grupo en diálogos en grupos de a 2.
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros).	--

C1.3. Mapeo de Redes [0']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	15
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	13 adultos jóvenes, 2 adultos (todos hombres).
	Grupos en los que llegaron al espacio	Los demás fueron llegando individualmente.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	10 personas.
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	A menos de 1 metro de distancia, ubicados en torno a un tacho de luz.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	4
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	La centralidad del actor original se mantiene. En segundo lugar un actor intermediario también tiene centralidad.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	1 actor vinculado con el líder está a la vez vinculado con un grupo de 4 actores más, permitiendo que el grupo crezca.
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	En torno a uno de los tachos de luz. Actores periféricos usan pileta y pista adyacente (en moto).
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Lo constituyen elementos que no han sido pensados para la estancia.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Falta de espacios para sentarse. Poco espacio para estar.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	El actor central y el actor intermediario.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Reducción de diálogos debido a que ya comenzó la incursión.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento visual de jugadores dentro del grupo cohesionado y de actores periféricos hacia el grupo cohesionado.

C1.4. Mapeo de Redes [+10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	10
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	8 adultos jóvenes, 2 adultos (todos hombres).
	Grupos en los que llegaron al espacio	Ya no siguieron llegando.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	10
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	A menos de 1 metro de distancia, ubicados en torno a un tacho de luz.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	0
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	1
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	En torno a uno de los tachos de luz.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Lo constituyen elementos que no han sido pensados para la estancia.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Falta de espacios para sentarse. Poco espacio para estar.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	El actor central original.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	Ninguno, todos los vínculos son bidireccionales.
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Diálogos vuelven a establecerse en tanto ya culminó la incursión y se socializan los resultados.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	--

CASO 2: Parque Inca Garcilaso de la Vega

Modalidad: Incursión EX

Lugar: Urb. San José – Bellavista, Callao

Fecha: 15.05.18 - 18.40

C2.1. Análisis Espacial

[Ídem CASO 1]

C2.2. Mapeo de Redes [-10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acercas de los actores	Número de actores presentes en el espacio	6
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	5 adultos jóvenes y 1 adulto (todos hombres).
	Grupos en los que llegaron al espacio	3 llegaron juntos y los demás individualmente.
Acercas de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	5
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	En la pileta, muy juntos (2 sentados y 3 parados).
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	1
Acercas de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	1 (el adulto, llegó en el grupo de 3).
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	El mismo que es líder.
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acercas de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Pileta, debajo de la pérgola. Actor desagrupado en placa.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Espacio con sombra, bien delimitado.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	La virgen constituye una barrera visual.

b. Caracterización de vínculos

Acercas de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados.	1 de los actores.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Diálogos permanentes, especialmente con líder.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado.	--

Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros).	Reconocimiento del actor desagrupado como jugador de la incursión.
---------------------------------------	---	--

C2.3. Mapeo de Redes [0']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	14 (más 5 observadores activos).
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	13 adultos jóvenes y 1 adulto (todos hombres). 5 observadores activos no jugadores (niños).
	Grupos en los que llegaron al espacio	Individualmente.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	12
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Menos de 1m de distancia. Mismo lugar.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	2 (uno de ellos se encuentra con un grupo de niños que observan su juego).
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	No se observa más un único liderazgo claro, sino múltiples.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	1 sirve de intermediario a los nuevos que van llegando (el más próximo).
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Pileta, debajo de la pérgola. Actor desagrupado en placa.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Espacio con sombra, bien delimitado.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	La virgen constituye una barrera visual.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	3 actores con mayor liderazgo.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	Se hacen algunas preguntas sin una respuesta clara. Se dan algunas indicaciones sobre el momento en el que comenzar.
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	1 actor no agrupado hace preguntas sin respuesta
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Diálogo activo entre la mayoría de actores del grupo.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	Reconocimiento del grupo por parte de los actores desagrupados.

C2.4. Mapeo de Redes [+10’]

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	10
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	9 adultos jóvenes y 1 adulto (todos hombres).
	Grupos en los que llegaron al espacio	Individualmente.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	9
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Menos de 1m de distancia. Mismo lugar.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	1
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	Ya no hay más liderazgos. La conversación es homogénea entre actores.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	1 actor del grupo, el más próximo, recibe a los nuevos integrantes.
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Pileta, debajo de la pérgola. Actor desagrupado en placa.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Espacio con sombra, bien delimitado.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	La virgen constituye una barrera visual.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados.	--
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Diálogo activo entre los 9 miembros del grupo.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado.	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros).	--

CASO 3: Parque Héroes del Perú
Modalidad: Incurción Regular
Lugar: Urb. Virú - Bellavista, Callao
Fecha: 24.05.18 - 18.30

C3.1. Análisis Espacial

1. Descripción general del espacio público	El espacio es rectangular y alargado de aproximadamente 100 x 45 m. Está compuesto por una senda central con bancas. Se caracteriza por la presencia de muchos monumentos alusivos a la guerra: una serie de 14 cañones flanqueando una trinchera de ladrillo en forma de zigzag. Al encontrarse adyacente a dos avenidas principales (Faucett y Venezuela), la trinchera sirve para separar el paradero y la vereda de alto tránsito. Los lados convexos de la trinchera hacia el interior del parque, generan una sucesión de subespacios, propicios para la estancia.		
Elementos	a. Presentes en el espacio físico	b. Presentes en la plataforma del juego	c. Observaciones
2. Sendas	Senda central del espacio público (longitudinal).	Senda central del espacio público (longitudinal).	El juego reconoce de manera sintética la composición de sendas en cruz del espacio público.
	Senda secundaria (transversal).	Senda secundaria (transversal).	
	Sendas perimetrales (veredas).	Sendas perimetrales (veredas).	
3. Hitos	Monumento de los héroes (2 estatuas).	Monumento de los héroes (2 estatuas).	El juego marca el monumento de los héroes como gimnasio, siendo el hito principal.
	Cañones grandes (flanqueando la senda secundaria).	--	
	Caseta de serenazgo.	--	
	Paleta publicitaria.	--	
	Serie de 15 cañones pequeños en la trinchera.	El cañón que se encuentra en el lado sur.	El juego solo marca como Poképarada al primero de los cañones pequeños.
4. Bordes	Bordes perimetrales (avenidas de alto tránsito).		
	Trinchera (separa el interior del parque y el paradero).		
	Cambios de pavimento (entre la losa y el pasto, a veces delimitado por bancas o banquetas).	Cambios de pavimento (entre losa y pasto).	El juego reconoce los límites entre losa y pasto al interior del espacio público.
5. Nodos	Cruce entre las sendas principal y secundaria.	Gimnasio.	El cruce de sendas no constituye un espacio de permanencia de jugadores.
	Subespacios determinados por los lados convexos de la trinchera.	Punto entre la Poképarada y el gimnasio.	Superposición de los rangos de alcance de la Poképarada y el gimnasio.
6. Barrio	El espacio público es parte de la urbanización Virú (Bellavista).		
	Se encuentra en el límite distrital y de urbanización, es el punto de confluencia de varios barrios (Virú y San José, Bellavista, y San Miguel, Lima).	La incurción EX fue elegida de entre todos los gimnasios pertenecientes a un cuadrante de 1 km ² que abarca parte de Virú, San José y San Miguel (Lima).	

C3.2. Mapeo de Redes [-10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	8
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	4 adultos jóvenes, 4 adultos (todos hombres).
	Grupos en los que llegaron al espacio	Un grupo de 4 personas se encuentra en el que parece ser el nodo en el juego para el espacio. Los demás llegaron individualmente.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1 grupo cohesionado de 4 personas.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	4 personas.
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	A menos de 1 m de distancia, ubicados en 1 banca del parque. Tres sentados en la banca, uno parado.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	4 personas.
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	1 persona sostiene la mayor cantidad de vínculos verbales y no verbales dentro del grupo cohesionado.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Sub-espacio en torno a banca (tres bancas en total y una parte del espacio convexo de la trinchera que se forma delante de estas).
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Se encuentra flanqueado parcialmente por la parte convexa de la trinchera.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Número de personas que caben en la banca o en el espacio convexo de la trinchera.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	Un actor central quien es el líder del grupo cohesionado.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Respecto a otras incursiones del día en el que se ha realizado la incursión, status del gimnasio donde se realizará la incursión, sobre personas que aún están por llegar y cuándo comenzarán como grupo: se conocen.

	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento visual del grupo de jugadores y lenguaje corporal orientado hacia el grupo de jugadores. Saludos con los ojos y levantando la mano desde lejos como señal de reconocimiento, pero solo es algo visual y superficial.

C3.3. Mapeo de Redes [0']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	17
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	11 adultos jóvenes y 6 adultos.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Un par de personas llegaron juntas, el resto llegó individualmente entre el rango de 10 minutos hasta comenzar incursión. Todos se unieron al grupo cohesionado. Incluyendo un actor que al comienzo se pensó que era desorganizado porque se encontraba en la trinchera, pero sí formaba parte del grupo cohesionado. Se conocían todos.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1 grupo cohesionado.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	14 personas
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	A menos de 1 metro de distancia, ubicados en torno a una banca.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	3 personas.
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	1 personas sostiene mayor cantidad de vínculos en el grupo cohesionado.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Sub-espacio en torno a banca (siguen las tres bancas).
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Se encuentra flanqueado parcialmente por la parte convexa de la trinchera.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Número de personas que caben en la banca.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados.	Un actor central.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	Anuncio de que ya falta poco para comenzar. Aviso de que ya inició la incursión. Anuncio del número de <i>flys</i> en la sala.
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Conversaciones permanentes de temas del juego sin darle mucha importancia a la “batalla” del juego.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento visual del grupo de jugadores y lenguaje corporal orientado hacia el grupo de jugadores.

C3.4. Mapeo de Redes [+10’]

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	11
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	8 adultos jóvenes y 3 adultos.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Se mantiene parte del grupo cohesionado.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1 grupo cohesionado.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	10 personas.
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	A menos de 1 metro de distancia, ubicados en torno a una banca.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	1
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	Ya no existe un líder claro, se acabó la incursión.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Subespacio en torno a banca, se extiende a las bancas adyacentes.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Se encuentra flanqueado parcialmente por la parte convexa de la trinchera.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Número de personas que caben en la banca.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	No hay uno en específico. Todos los del grupo cohesionado en un mismo nivel.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Muchos, sobre temas del juego. Más relajado porque ya terminó la incursión. Se habla sobre segunda ronda.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	--

CASO 4: Parque Héroes del Perú

Modalidad: Incursión EX

Lugar: Urb. Virú - Bellavista, Callao

Fecha: 14.05.18 - 12.00

C4.1. Análisis Espacial

[Ídem CASO 3]

C4.2. Mapeo de Redes [-10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	15
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	9 adultos jóvenes, 4 adultos, 1 niño y 1 mujer.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Llegó una pareja, y todos los demás individualmente.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1 grupo cohesionado de 7 personas.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	7 personas.
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	A menos de 1 m de distancia, ubicados en torno a una banca.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	8 personas.
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	1 personas sostiene mayor cantidad de vínculos en el grupo.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	Se identifica a un actor intermediario que establece vínculo con 2 actores desorganizados.
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--

Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Sub-espacio en torno a banca, se extiende a las bancas adyacentes.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Se encuentra flanqueado parcialmente por la parte convexa de la trinchera.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Número de personas que caben en la banca.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	Un actor central.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Conversaciones permanentes, usualmente en subgrupos de a 2.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	Actor intermediario se acerca a saludar a actores desorganizados.
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento de los miembros del grupo cohesionado sin establecer diálogo directo. Reconocimiento visual del grupo de jugadores y lenguaje corporal orientado hacia el grupo de jugadores.

C4.3. Mapeo de Redes [0']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	30
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	21 adultos jóvenes, 6 adultos, 1 niño y 2 mujeres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Los demás fueron llegando individualmente.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1 grupo cohesionado central de 10 personas y 2 grupos periféricos.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	10 personas, y los grupos periféricos de 6 y 4 personas.
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	A menos de 1 metro de distancia, ubicados en torno a una banca.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	10 personas.
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	1 nuevo liderazgo en un grupo periférico. 1 líder del grupo cohesionado. 1 intermediario del grupo cohesionado.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	El mismo líder del grupo periférico.

	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	Sí, entre los líderes identificados: el nuevo líder quería armar un grupo de un solo equipo (privado) y el líder del grupo cohesionado no quería formar nada y que todos jueguen juntos sin importar el equipo.
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Sub-espacio en torno a banca, se extiende a las bancas adyacentes.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Se encuentra flanqueado parcialmente por la parte convexa de la trinchera.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Número de personas que caben en la banca.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	El actor central e intermediario (actor 2).
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	El intermediario del grupo cohesionado dio indicaciones a su grupo sobre el código del grupo privado que se iba a generar. Actor central manifiesta a su grupo que esperen un tiempo porque otros integrantes de su grupo se iban a llegar tarde.
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	Intermediario con el grupo cohesionado (peticiones sin respuesta) El intermediario del grupo cohesionado dio indicaciones a todos los presentes en general sobre el código del grupo privado que se iba a generar (lo gritó).
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Reducción de diálogos debido a que ya comenzó la incursión.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	Actor central del grupo cohesionado respuesta la inquietud respecto a una segunda ronda del equipo rojo que sería en 20 minutos.
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento visual de jugadores que llegan a último momento.

C4.4. Mapeo de Redes [+10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	13
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	10 adultos jóvenes, 2 adultos, 1 mujer.
	Grupos en los que llegaron al espacio	A los 10 minutos ya no siguieron llegando.
	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1

Acerca de los grupos cohesionados	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	10
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	A menos de 1 metro de distancia, ubicados en torno a una banca.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	3
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	1
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Sub-espacio en torno a banca, se extiende a las bancas adyacentes.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Se encuentra flanqueado parcialmente por la parte convexa de la trinchera.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Número de personas que caben en la banca.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	El actor central del primer grupo cohesionado.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	Ninguno, todos los vínculos son bidireccionales.
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Diálogos se mantienen activos, generalmente en parejas y con el actor central.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento del otro. Acompañante de uno de los miembros del grupo se encuentra fuera del grupo esperando y manteniendo contacto visual.

CASO 5: Parque Miguel Grau
Modalidad: Incurción Regular
Lugar: Urb. San Joaquín - Bellavista, Callao
Fecha: 03.06.18 - 11.45

C5.1. Análisis Espacial

1. Descripción general del espacio público	El espacio es un parque alargado de aproximadamente 260x50m ² . Se encuentra muy al interior de la urbanización San José, lejos de las avenidas principales. Pese a ser un parque de escala barrial, su gran largo dificulta su lectura rápida como una sola unidad y por tanto se divide en sub-espacios a ambos polos del parque. Cada sub-espacio contiene un área de estancia y un monumento (Una virgen y un busto). Al centro del parque hay un gran tanque de agua y una caseta de serenazgo.		
Elementos	a. Presentes en el espacio físico	b. Presentes en la plataforma del juego	c. Observaciones
2. Sendas	Sendas diagonales sin jerarquías notorias. Una 3 sendas transversales de mayor ancho.	Las mismas que en el espacio físico.	El juego reconoce las sendas presentes.
	Sendas perimetrales (veredas).	Sendas perimetrales (veredas).	
3. Hitos	Virgen.	Virgen (gimnasio).	El juego marca a la virgen como el hito principal.
	Busto.	Busto (Poképarada).	
	Tanque de Agua.	Tanque (Poképarada).	
	Caseta de Serenazgo.		
4. Bordes	Bordes perimetrales (avenidas de bajo tránsito).	--	El juego reconoce los límites entre losa y pasto al interior del espacio público.
	Cambios de pavimento (entre losa y pasto).	Cambios de pavimento (entre losa y pasto).	
5. Nodos	Se distinguen 2 nodos principales en el espacio (los espacios de estancia cerca de la Virgen y el Busto).		Dicho nodos no son utilizados por los jugadores.
		Jugadores se reúnen en una de las sendas transversales.	Es uno de los espacios más cercanos al acceso al parque.
6. Barrio	El espacio público es parte de la urbanización San José (Bellavista).		
		La incurción EX fue elegida de entre todos los gimnasios pertenecientes a un cuadrante de 1 km ² .	

C5.2. Mapeo de Redes [-10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	5
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	1 adulto, 4 jóvenes.
	Grupos en los que llegaron al espacio	2 llegaron individualmente, 1 grupo de 3 llegaron juntos, pero separados.

Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	3
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Menos de un metro de distancia en una banca.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	2
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	1
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	1 (el mismo líder presentando a los dos chicos periféricos).
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Banca del sendero adyacente y alrededores.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	No hay centralidad.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	La virgen es una barrera visual.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados.	El líder e intermediario con un actor más del grupo cohesionado.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	Los dos chicos periféricos hablan sobre el juego y exclaman algunas preguntas sobre el tiempo que falta.
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Saludos entre los del grupo cohesionado. Conversaciones sobre la duración de la incursión y repartición de pases EX y cuántos más faltan en llegar.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado.	Preguntas sobre qué equipo usar.
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros).	Reconocimiento visual del grupo de jugadores y lenguaje corporal orientado hacia el grupo de jugadores.

C5.3. Mapeo de Redes [0']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	8
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	1 adulto, 7 adultos jóvenes (1 mujer).
	Grupos en los que llegaron al espacio	Tres personas llegaron en un carro y se juntaron junto al grupo cohesionado.
	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1 grupo cohesionado.

Acerca de los grupos cohesionados	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	8 personas
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	A menos de 1 metro de distancia, ubicados en torno a una banca.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	0
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	1 persona sostiene mayor cantidad de vínculos en el grupo cohesionado.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Banca y alrededores (pasto).
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	-
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	-

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	El actor central junto a dos miembros del grupo (uno nuevo).
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	Anuncio que comenzará la incursión pronto.
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Conversaciones permanentes de temas del juego, sin darle mucha importancia a la "batalla" del juego.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento visual del grupo de jugadores y lenguaje corporal orientado hacia el grupo de jugadores.

C5.4. Mapeo de Redes [+10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	4
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	4 adultos jóvenes.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Se mantiene parte del grupo cohesionado. Se agrega una persona para esta parte final.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1 grupo cohesionado.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	4
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	A menos de 1 m de distancia, ubicados en torno a una banca.

	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	0
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	Ya no existe un líder claro, se acabó la incursión.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Banca y pasto.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	-
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	-

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	No hay uno en específico. Todos los del grupo cohesionado en un mismo nivel.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Algunos hablan sobre la repartición de los pases EX que se dio exactamente en ese momento.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	--

CASO 6: Parque Miguel Grau

Modalidad: Incursión EX

Lugar: Urb. San Joaquín - Bellavista, Callao

Fecha: 28.05.18 - 15.00

C6.1. Análisis Espacial

[Ídem CASO 6]

C6.2. Mapeo de Redes [-10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	2
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	2 adultos jóvenes.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Individualmente.

Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	--
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	--
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	--
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	2
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	--
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Alrededor de la virgen, sin un lugar fijo dónde sentarse. También caminando.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	No hay espacios cercanos y claros donde sentarse alrededor del gimnasio.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	La virgen constituye una barrera visual.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	--
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	--
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento del único otro jugador.

C6.3. Mapeo de Redes [0']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	5
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	4 adultos jóvenes y 1 adulto (todos hombres).
	Grupos en los que llegaron al espacio	Individualmente.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1 grupo de 4 personas.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	4

	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Menos de 1 m de distancia.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	1
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	Uno de los que llegó tarde asumió el liderazgo (el adulto) y fijó el lugar de estancia.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Senda transversal con 1 banca.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	No tiene jerarquía ni centralidad.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	La virgen constituye una barrera visual.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	1 actor con liderazgo.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Diálogo activo entre los 4 actores del grupo cohesionado.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--

C6.4. Mapeo de Redes [+10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	4
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	3 adultos jóvenes y 1 adulto (todos hombres).
	Grupos en los que llegaron al espacio	Individualmente.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1 grupo de 4 personas.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	4
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Menos de 1m de distancia.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	--
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	Mismo actor.

	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Senda transversal con 1 banca.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	No tiene jerarquía ni centralidad.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados.	1 actor con liderazgo.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Diálogo activo entre los 4 actores del grupo cohesionado.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	--

CASO 7: Esquina Pileta de Colores

Modalidad: Incursión Regular

Lugar: Alrededores de Parque El Olivar, San Isidro

Fecha: 29.05.18 - 13.20

C7.1. Análisis Espacial

1. Descripción general del espacio público	El espacio se encuentra ubicado en la esquina de Calle Los Pinos y Av. Víctor Andres Belaunde. El espacio, al ser una esquina, no tiene una dimensión claramente delimitada. Se encuentra compuesto por la vereda y el retiro del edificio de oficinas, el cual alberga una pileta, alrededor de la cual se constituye el espacio público.		
Elementos	a. Presentes en el espacio físico	b. Presentes en la plataforma del juego	c. Observaciones
2. Sendas	Sendas perimetrales (veredas).	Sendas perimetrales (veredas).	

3. Hitos	Pileta del edificio de oficinas.	Pileta de colores del edificio de oficinas.	Hay correspondencia del hito; sin embargo, en ningún momento esta pileta emana los colores que el juego describe.
4. Bordes	Bordes perimetrales (avenidas de bajo tránsito).		
	Cambios de pavimento (entre la losa y la pileta [espacio privado]).	Cambios de pavimento (entre losa y área privada).	El juego reconoce los límites entre losa y lugar privado al interior del espacio semi-público.
5. Nodos	Cruce entre la calle y avenida a través de la vereda.	--	
	Vereda del cruce y parte de la infraestructura de la pileta (para leer o descansar)	Gimnasio en la Pileta de Colores.	
6. Barrio	El espacio público es parte del centro empresarial de San Isidro.		

C7.2. Mapeo de Redes [-10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	4
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	3 adultos jóvenes, 1 adulto.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Grupo de dos amigos llega. Otra persona llega, al parecer de su trabajo, y se queda en la vereda.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	--
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	--
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	--
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	4 personas.
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	--
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Espacio pequeño entre la vereda y la pileta (estructura) que se usa para que las personas estén sentadas alrededor de la pileta. Toda la vereda que cruza la pileta.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Semi-público.

	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	El hecho de que es un lugar de paso, el ruido y la vereda misma.
--	---	--

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	La pareja de amigos.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	--
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	--

C7.3. Mapeo de Redes [0']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	15
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	13 adultos jóvenes y 2 adultos. 1 mujer.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Una pareja llegó junta, un grupo de 4 personas en bicicleta llegaron desde, lo que parece, el Bosque El Olivar.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1 grupo cohesionado
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	4
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	A menos de 1 metro de distancia, al frente de la pileta (cruzando la pista).
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	9
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	--
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Vereda frente a la vereda en donde se encuentra la pileta de la calle Los Pinos.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	La pista de la calle Los Pinos.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	--
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	Exclamaciones sobre si entró o no el Jefe de la incursión. Quejas.
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	--
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento visual del grupo de jugadores.

C7.4. Mapeo de Redes [+10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	9
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	9 adultos jóvenes.
	Grupos en los que llegaron al espacio	No llegan más.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1 grupo cohesionado.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	4
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	A menos de 1 metro de distancia, ubicados en torno a una banca.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	5
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	--
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Frente a la pileta.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	--
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--

	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Comentarios sobre lo que hubo o el resultado de la incursión.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros).	Reconocimiento al grupo de 4.

CASO 8: Plaza San Martín

Modalidad: Incursión Regular

Lugar: La Punta, Callao

Fecha: 02.06.18 - 17.00

C8.1. Análisis Espacial

1. Descripción general del espacio público	Esta plaza se encuentra en el extremo oeste de La Punta, constituyéndose como el destino último de dicho distrito, entrada a la Playa Guilligan Poza. Esta plaza está compuesta por un malecón de aproximadamente unos 15 m de ancho, el cual tiene 2 plazoletas a los extremos y una plazoleta central de llegada, la cual es el punto central del espacio público. Entre el malecón y la playa existe un área de amortiguamiento verde que contiene una redondela con una pileta/monumento a Don José de San Martín y un anfiteatro verde.		
Elementos	a. Presentes en el espacio físico	b. Presentes en la plataforma del juego	c. Observaciones
2. Sendas	Malecón funciona como una gran senda	--	El juego no reconoce ni el malecón ni las sendas secundarias como sendas. La lectura desde la plataforma virtual es del malecón y el área de amortiguamiento como una gran mancha azul.
	Sendas secundarias que conducen del malecón a la redondela y del malecón al centro del anfiteatro.	--	
3. Hitos	3 monumentos (bustos) en las plazoletas.	2 de los Bustos son gimnasios en el juego.	
	Monumento de San Martín en la redondela	Monumento es gimnasio en el juego (aunque no se encuentra adecuadamente ubicado).	
	Pérgola al centro del anfiteatro.	Pérgola es Poképarada.	
		Poképarada en salón de usos múltiples.	La infraestructura pasa desapercibida en el espacio real pues se encuentra alejada. Sin embargo constituye un hito en el juego.
4. Bordes	Límite de la plaza con la playa.	Límite de la plaza con la playa.	
	Cambios de pavimento (entre la losa y el área verde).	--	El juego no reconoce los límites entre losa y el área verde.

5. Nodos	Las 3 plazoletas.	2 de las plazoletas.	Solo 2 de las plazoletas son lugares de estancia por contener gimnasios.
	La redondela con el monumento.	--	El gimnasio que representa al monumento de la redondela es accesible desde la plazoleta central. Por lo que no constituye un nodo en el juego.
	El anfiteatro.	--	Constituye solo un lugar de paso.
6. Barrio	El espacio público es parte del distrito de la Punta.	El distrito de La Punta a su vez forma parte de un único cuadrante de celdas S2.	

C8.2. Mapeo de Redes [-10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	3
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	3 adultos jóvenes.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Grupo de dos amigos llega. Otra persona llega sola.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	--
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	--
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	--
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	3
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	--
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Bancas pequeñas de la plazoleta central.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Espacio vacío y centrífugo. Bancas a 4 extremos (esquinas) de la plazoleta con mucha distancia una de otra.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Gran distancia entre bancas. Amplitud del espacio. Gran cantidad de personas que no son jugadores.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	La pareja de amigos.
Vínculos unidireccionales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o	--

verbales	anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	--
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento visual de los 3 jugadores.

C8.3. Mapeo de Redes [0']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	8
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	6 adultos jóvenes, 1 adulto y 1 niño
	Grupos en los que llegaron al espacio	Individualmente. Adulto y niño llegaron juntos.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	--
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	--
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	--
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	8
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	--
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Adulto y niño usan un espacio externo a la plazuela (banca). Otra pareja de jugadores también usa otro espacio externo (la pileta).
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Gran distancia entre bancas. Amplitud del espacio. Gran cantidad de personas que no son jugadores.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados.	Actores en parejas.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--

Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	--
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado.	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros).	Reconocimiento visual del grupo de jugadores.

C8.4. Mapeo de Redes [+10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	9
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	6 adultos jóvenes, 1 adulto y 1 niño y 1 mujer.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Llega una pareja de jugadores (hombre y mujer) y un actor individualmente.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	--
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	--
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	--
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	9
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	--
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Nueva pareja utiliza el centro de plazoleta (se mantienen parados). El otro actor se acerca a la pareja en la banca.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Gran distancia entre bancas. Número de personas que caben en la banca.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	Las parejas de jugadores y el grupo de 3 jugadores.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--

Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Pregunta de un actor nuevo a pareja de jugadores sobre la incursión que acaba de suceder y sobre incursiones pasadas. Actores en parejas conversan entre sí.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento visual del grupo de jugadores.

CASO 9: Plaza San Martín

Modalidad: Incursión EX

Lugar: La Punta, Callao

Fecha: 05.06.18 - 10.00

C9.1. Análisis Espacial

[Ídem CASO 8]

C9.2. Mapeo de Redes [-10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	9
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	Todos hombres y adultos jóvenes.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Llegaron en grupos 6 personas, 1 persona llegó sola y 2 personas/amigos juntos.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	6
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Menos de un metro entre los 6.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	3
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	--
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Dos bancas externas de la plazuela.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Espacio vacío y centrífugo. Bancas a 4 extremos (esquinas) de la plazuela con mucha distancia una de otra.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Gran distancia entre banca y banca. Poca cantidad de lugar para sentarse dentro del nodo del juego.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados.	Los integrantes del miembro cohesionado del equipo Valor; sin embargo, no hay un líder claro.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	Exclamaciones y quejas independientes sobre su Pokémon que está siendo debilitado en el gimnasio donde ocurrirá la incursión EX.
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Sobre darle bayas para seguir liderando el gimnasio de color rojo. Decir los turnos que le toca a cada uno para poder darles las bayas y así recuperarse.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado.	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros).	Reconocimiento visual entre los actores desorganizados y el grupo cohesionado: asumen que son de un equipo diferente.

C9.3. Mapeo de Redes [0']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	13
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	10 hombres jóvenes. 1 niño y dos mujeres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Llegó un niño con su acompañante y una pareja de forma independiente.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	6
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Menos de un metro.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	7
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	--
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	1 (un periférico pregunta a otros periféricos sobre si harán grupo o entrarán público con los <i>flays</i> , ya que el grupo cohesionado es cerrado).
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Tres bancas externas a la plazuela.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Gran distancia entre banca y banca. Poca cantidad de lugar para sentarse dentro del nodo del juego.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	El intermediario periférico en su momento de preguntas a los demás. El grupo cohesionado. El niño que presume sus Pokémon a los periféricos.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	Crean el código del grupo privado (cohesionado).
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	Los periféricos dicen que “solo entren en público”.
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Se reduce diálogo.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento entre los nuevos actores periféricos que van llegando a la plazuela.

C9.4. Mapeo de Redes [+10’]

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	2
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	2 hombres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	--
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	--
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	--
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	--
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	--
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	--
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Una banca externa a la plazuela.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Ninguna.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados.	Los dos amigos que se quedaron del grupo cohesionado.
Vínculos unidireccionales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o	--

verbales	anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Resultados de la incursión.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado.	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros).	--

CASO 10: Parque Castilla

Modalidad: Incursión Regular (Durante Día de la Comunidad)

Lugar: Lince, Lima

Fecha: 19.05.18 - 14.00

C10.1. Análisis Espacial

1. Descripción general del espacio público	El Parque Castilla es un espacio público de escala metropolitana, de aproximadamente 200 x 600 m ² . El parque está dividido en 2 partes, separado por la Av. César Vallejo. El lado sur, conocido como el Bosque Castilla, contiene 4 plazoletas circulares unidas por sendas peatonales. Estas plazoletas contienen monumentos y piletas. El resto del Bosque Castilla es área verde. El lado norte del Parque Castilla, por otro lado, contiene gran cantidad de infraestructura recreativa: un centro cultural, un club deportivo, una laguna artificial, un parque de diversiones, gimnasios abiertos, plazoletas, casetas de serenazgo, casetas administrativas y un sistema complejo de sendas que dan acceso a todos estos servicios. Podemos dividir este espacio en 6 partes: La Plazuela Juan R. Velásquez, el club deportivo, la explanada principal, la laguna artificial, el parque de diversiones y la plazuela de la Virgen María.		
Elementos	a. Presentes en el espacio físico	b. Presentes en la plataforma del juego	c. Observaciones
2. Sendas	Sistema de sendas principal (losa).	Sistema de sendas principal (trazado en un 80%).	
	Sistema de sendas secundario (tierra afirmada).	--	El sistema de sendas secundario no se encuentra presente en el juego.
	Sendas perimetrales (veredas).	Sendas perimetrales (veredas).	
3. Hitos	Aproximadamente 15 puntos en el parque marcados por infraestructuras recreativas, esculturas, casetas, etc.	13 Poképaradas correspondientes a dichos puntos.	
	7 plazoletas con monumentos centrales.	4 de estas plazoletas son Poképaradas y 3 son gimnasios.	Todos los gimnasios se encuentran en el lado sur (Bosque Castilla).
4. Bordes	Calles perimetrales de bajo tránsito.	Calles perimetrales de bajo tránsito.	
	Calle diagonal de alto tránsito que divide el parque en 2 (Av. César Vallejo).	Calle diagonal que divide el parque en 2.	

	Cambios de pavimento (entre la losa y el área verde).	Cambios de pavimento (entre la losa y el área verde).	
5. Nodos	Las 7 Plazoletas.	3 Plazoletas con gimnasios.	Todas las plazoletas representan nodos, pero especialmente los 3 que son gimnasios.
	La explanada principal.	La explanada principal.	La explanada principal se encuentra próxima a 3 Poképaradas, por lo que sí constituye un nodo.
	Los cruces de sendas.	1 cruce en particular, adyacente a la laguna.	Dicho cruce se encuentra próximo a 3 Poképaradas y contiene un lugar para sentarse.
6. Barrio	El Parque Castilla se encuentra en el intermedio de dos distritos: Lince y San Isidro, aunque pertenece al distrito de Lince.		

C10.2. Mapeo de Redes [-10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	50
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	Variado, en su mayoría hombres jóvenes. 5 mujeres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Principalmente de manera individual, pero también en grupos de aproximadamente 3 o 4 personas.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	5 grupos.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	Aproximadamente 5 personas en cada grupo.
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Se encuentran cerca al punto exacto, la Plazuela José Santos Chocano, un espacio bastante reducido. Algunos se encuentran en la misma plaza, algunos en el pasto.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	25
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	No se perciben aun liderazgos. Los grupos hablan de manera equitativa entre sus miembros.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Todos parados, no hay bancas. Próximos a la plazuela pero bastante dispersos.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Plazuela circular con un monumento al centro. Alrededor de la plazuela

		hay área verde y un camino que conduce a la plazuela.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Espacio reducido de la plazuela.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados.	Los actores del grupo más numeroso. Aproximadamente 7.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	Indicaciones sobre el lugar exacto de la incursión y sobre el tiempo de inicio de la incursión.
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	Preguntas acerca de los equipos a conformarse.
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Diálogos acerca del día de la comunidad.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado.	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros).	Reconocimiento visual muy limitado de todos los actores de la incursión (empiezan a ser muchos e incontables).

C10.3. Mapeo de Redes [0']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	200
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	Adultos jóvenes hombres, un 10% de adultos, y un 5% de mujeres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Individualmente y en grupos de 3 o 4 personas.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	Aproximadamente 20 grupos cohesionados en el espacio.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	Grupos de 4 a 12 miembros aproximadamente.
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Muy próximos unos de otros. Ocupando en su mayoría el camino hacia la plazuela, pero también el área verde circundante.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	Aproximadamente 70 personas.
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	Actores encargados de reunir grupos formados por equipos y avisar a otra gente que se una a sus equipos.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	En su mayoría los mismos líderes de equipo funcionan de intermediarios. En otros casos no existen intermediarios pues simplemente se fusionan grupos.

	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	Existen algunas personas que responden de manera peyorativa a los avisos de determinado grupo (Ejemplo: ¡Un líder grita “Amarillos!” y otro responde “Cual cual!”).
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Toda la plazuela, todo el largo del camino a la plazuela y gran parte del área verde.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Falta de lugares bien delimitados. Poco espacio en la plazuela. Gran cantidad de personas que no permite el reconocimiento mutuo.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	Los actores líderes e intermediarios de los grupos por equipos.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	Indicaciones acerca de los códigos de los grupos, indicaciones sobre la hora de ataque.
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	Personas buscando grupo gritando el nombre de su equipo para ubicar un grupo.
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	La mayoría mantiene las conversaciones sus grupos pequeños originales, pese a encontrarse en un grupo grande de incursión.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	Actores desorganizados que logran encontrar un grupo con quien realizar la incursión.
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento visual limitado de todos los jugadores. Personas grabando el acontecimiento.

C10.4. Mapeo de Redes [+10’]

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	150
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	Adultos jóvenes hombres, un 10% de adultos, y un 5% de mujeres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Siguen llegando más personas. Existe bastante rotación, tratándose del día de la comunidad (todos quieren regresar al <i>farneo</i> con prontitud).
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	Aproximadamente 20. Los grupos se comienzan a ir y atomizar.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	Grupos de 4 a 12 personas aproximadamente.
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Muy próximos unos de otros. Ocupando en su mayoría el camino hacia la plazuela, pero también el área verde circundante. Se empiezan a dispersar.

	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	40
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	Los mismos de antes, solo que con menos diálogos. Los grupos de comienzan a atomizar y volver a conversaciones grupales pequeñas.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	Pocos intermediarios. Mucha gente que llega decide no integrarse ya a ningún grupo.
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Toda la plazuela, todo el largo del camino a la plazuela y gran parte del área verde.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Falta de lugares bien delimitados. Poco espacio en la plazuela. Gran cantidad de personas que no permite el reconocimiento mutuo.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados.	Los mismos líderes de grupo, pero también muchos grupos pequeños de amigos.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	Cese en las indicaciones.
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	Cese en los anuncios y en la gente buscando grupo.
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	La mayoría mantiene las conversaciones sus grupos pequeños originales.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado.	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros).	Reconocimiento visual limitado de todos los jugadores.

CASO 11: Parque Castilla

Modalidad: Incursión EX

Lugar: Lince, Lima

Fecha: 12.05.18 - 16.00

C11.1. Análisis Espacial

[Ídem CASO 10]

C11.2. Mapeo de Redes [-10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	30
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	Variado, en su mayoría hombres jóvenes. Aproximadamente 8 mujeres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Principalmente de manera individual, pero también en parejas o grupos de a 3.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	2 grupos cohesionados, 1 grande y otro pequeño.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	10 personas en el grupo grande y 5 en el pequeño.
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Se encuentran en la misma plazuela (Ricardo Palma), muchos sentados en la gradería alrededor del monumento y muchos parados alrededor.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	15
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	Cada grupo tiene un líder que los organiza y que convoca nuevos jugadores.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	En algunos casos el mismo líder, en otros casos amigos o conocidos de nuevos integrantes.
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Gradería de la plazuela, y alrededor de las gradas (parados). La plazuela es lo suficientemente grande.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Plazuela circular con un monumento al centro. Grada alrededor del monumento. No hay bancas.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Limitado espacio donde sentarse.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados.	2 líderes, uno por cada grupo.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	Preguntas acerca de los equipos a conformarse.
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Diálogos acerca de los equipos de Pokémon a utilizar y sobre otros temas relacionados al juego.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	Personas buscando grupo acercándose a los grupos ya conformados.
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	Reconocimiento visual de los grupos (para tratar de identificar de qué color son).

	(contacto visual, reconocimiento de los otros).	
--	---	--

C11.3. Mapeo de Redes [0']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	65
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	Adultos jóvenes hombres. Aproximadamente unas 10 mujeres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Individualmente y en parejas.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	4 grupos cohesionados.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	2 grupos rojos de aproximadamente 10 personas cada uno. 1 grupo azul de 15 personas. 1 grupo amarillo de 7 personas.
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Muy próximos unos de otros. Ocupando en su totalidad la plazuela. Actores desorganizados mayormente sentados en la grada.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	Aproximadamente 23 personas
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	Cada grupo tiene un líder que los organiza y que convoca nuevos jugadores.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	En algunos casos el mismo líder, en otros casos amigos o conocidos de nuevos integrantes.
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Gradería de la plazuela, y alrededor de las gradas (parados). La plazuela es lo suficientemente grande.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Plazuela circular con un monumento al centro. Grada alrededor del monumento.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	--

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	7 líderes, uno por cada grupo. 2 grupos tienen más de 1 líder.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	Indicaciones acerca de los códigos de los grupos. Indicaciones acerca de la posibilidad de dividirse por niveles.
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	Preguntas acerca de los equipos a conformarse.
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Cese en los diálogos al momento de la incursión.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	Personas buscando grupo acercándose a los grupos ya conformados.

Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento visual de los grupos (para tratar de identificar de qué color son).
---------------------------------------	--	--

C11.4. Mapeo de Redes [+10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	35
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	Adultos jóvenes hombres. Aproximadamente 5 mujeres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Ya no siguen llegando. Se van yendo o dispersando. Muchos van camino a otra incursión cercana.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	3. Los miembros se comienzan a ir y atomizar.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	Un grupo disuelto completamente y 3 se mantienen, aunque con la mitad de personas. Aproximadamente 6 en cada uno.
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Un poco más dispersos. Ocupando áreas verdes ahora.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	17
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	No hay liderazgos claros.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Toda la plazuela, y se extiende al pasto de alrededor.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	--

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	Algunos miembros de los grupos que se mantienen.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	Anuncio de una próxima incursión.
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Conversaciones en grupos más pequeños. Coordinaciones para incursiones próximas.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	--

CASO 12: Parque Castilla (Explanada)
Modalidad: *Farmeo* (Durante el Día de la Comunidad)
Lugar: Lince, Lima
Fecha: 19.05.18 - 14.00

C12.1. Análisis Espacial

[Ídem CASO 10]

C12.2. Mapeo de Redes [+0']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	15
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	En su mayoría hombres jóvenes. 4 mujeres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Casi todos en parejas. Salvo un grupo grande.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1 grupo cohesionado.
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	7
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Muy próximos, en medio de la explanada parados.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	8
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	2 actores con mayor liderazgo en grupo cohesionado.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Espacios muy transitorios (en la sombra), en medio de la explanada. También en 2 bancas alrededor.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Explanada delimitada por equipamiento cultural. Espacio Central del parque.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Pocos lugares para sentarse.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	2 líderes en grupo.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Diálogos constantes dentro del grupo.

verbales	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	Diálogos en parejas.
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	--

C12.3. Mapeo de Redes [+10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	12
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	Adultos jóvenes hombres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	En parejas.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1 grupo
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	4 personas
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Muy próximos. En medio de la explanada.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	8
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	--
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	En medio de explanada y en bancas.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Explanada delimitada por equipamiento cultural. Espacio Central del parque.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Pocos lugares para sentarse.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados.	Miembros del grupo de 4 personas.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	--
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	--
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	--

C12.4. Mapeo de Redes [+20']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	25
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	Adultos jóvenes hombres. Aproximadamente 5 mujeres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	En parejas y grupos de 3.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	--
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	--
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	--
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	25
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	--
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Dispersos por la plazuela en parejas o tríos. Algunos solos.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	--

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	--
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	--
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	Conversaciones en parejas y en tríos.
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	--

CASO 13: Parque Castilla (Bosque)

Modalidad: *Farmeo* (Durante el Día de la Comunidad)

Lugar: Lince, Lima

Fecha: 19.05.18 - 15.00

C13.1. Análisis Espacial

[Ídem CASO 10]

C13.2. Mapeo de Redes [+0']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	30
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	En su mayoría hombres jóvenes.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Individualmente y en parejas y tríos.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	--
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	--
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Muy dispersos en medio del Bosque, en torno a una Poképarada específica donde se anunció un Pokémon de 98 IV.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	30
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	No hay grupos cohesionados pero hay muchos líderes guiando y anunciando la aparición.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	El bosque (todos en constante movimiento).
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Espacio amplio y poco claro.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Poca claridad del espacio y carencia de puntos de referencia.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	--
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	Anuncios de la presencia de un Pokémon de buen IV.
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	--
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	Diálogos en parejas acerca del Pokémon a buscar.
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento de la ubicación de los jugadores.

C13.3. Mapeo de Redes [+10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	80
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	Adultos jóvenes hombres. Un pequeño número de mujeres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Individualmente, en parejas y tríos.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	3
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	Grupos de aproximadamente 5 personas.
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Próximos entre sí pero dispersos entre grupo y grupo
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	65
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	Grupos con un líder que da indicaciones sobre la ausencia del Pokémon.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	El bosque (todos en constante movimiento).
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Espacio amplio y poco claro.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Poca claridad del espacio y carencia de puntos de referencia.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	Líderes de los pequeños grupos.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	Indicaciones sobre la ausencia del Pokémon.
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	Preguntas sobre la ubicación del Pokémon.
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Comentarios sobre el Pokémon.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	Diálogos entre parejas y tríos.
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento de la ubicación de los jugadores.

C13.4. Mapeo de Redes [+20']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	100
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	Adultos jóvenes hombres. Aproximadamente 5% de mujeres
	Grupos en los que llegaron al espacio	Individualmente, en parejas y tríos.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	--
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	--

	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	--
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	100 (Grupos se han dispersado, y están buscando individualmente al Pokémon)
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	--
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	El bosque (todos en constante movimiento).
	Características de los espacios	Espacio amplio y poco claro.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Poca claridad del espacio y carencia de puntos de referencia.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	--
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	Anuncios acerca de la no presencia del Pokémon ("ya se fue")
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	--
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	Conversaciones en parejas y en tríos.
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	--

CASO 14: Parque Castilla (Laguna)

Modalidad: *Farneo* (Durante el Día de la Comunidad)

Lugar: Lince, Lima

Fecha: 19.05.18 - 15.30

C14.1. Análisis Espacial

[Ídem CASO 10]

C14.2. Mapeo de Redes [+0']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	50
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	En su mayoría hombres jóvenes. Aproximadamente un 5% de mujeres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Individualmente y en parejas y tríos.

Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	3
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	De aproximadamente 4 o 5 miembros.
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	A lo largo de todas las sendas alrededor de la laguna, especialmente concentrados en el cruce de 2 sendas que es nodo de Poképaradas. 2 grupos se ubican en bancas.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	36
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	No se identifican líderes en los grupos. Son homogéneos en vínculos.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Sendas (parados) apoyados en las rejas y 2 bancas que sirven para la ubicación de 2 grupos.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Espacio angosto.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Espacio de circulación en que no cabe mucha gente, no hay manera de armar grupos grandes.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	Los miembros de los grupos cohesionados.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Diálogos permanentes dentro de los grupos.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	Diálogos en parejas y tríos.
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	--

C14.3. Mapeo de Redes [+10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	50 (se mantiene aproximadamente el mismo número aunque rotan)
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	Adultos jóvenes hombres. Un 5% de mujeres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Individualmente, en parejas y tríos.
	Grupos cohesionados presentes en el espacio	2

Acerca de los grupos cohesionados	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	Grupos de aproximadamente 5 personas.
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	En ambas bancas, algunos parados y otros sentados.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	40
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	No se identifican liderazgos.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Sendas (de pie) apoyados en las rejas y 2 bancas que sirven para la ubicación de 2 grupos.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Espacio angosto.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Espacio de circulación en que no cabe mucha gente, no hay manera de armar grupos grandes.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	Los miembros de los grupos cohesionados.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Diálogos permanentes dentro de los grupos.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	Diálogos en parejas y tríos.
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	--

C14.4. Mapeo de Redes [+20']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	50 (se mantiene aproximadamente el mismo número aunque rotan)
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	Adultos jóvenes hombres. Un 5% de mujeres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Individualmente, en parejas y tríos.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	5
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	En una de las bancas

	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	45
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	No se identifican liderazgos.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Sendas (parados) apoyados en las rejas y 2 bancas que sirven para la ubicación de 2 grupos.
	Características de los espacios	Espacio angosto.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Espacio de circulación en que no cabe mucha gente, no hay manera de armar grupos grandes.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	Los miembros de los grupos cohesionados.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Diálogos permanentes dentro de los grupos.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	Diálogos en parejas y tríos.
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros).	--

CASO 15: Bosque El Olivar (las 4 Poképaradas)

Modalidad: *Farmeo*

Lugar: San Isidro, Lima

Fecha: 22.05.18 - 13.00

C15.1. Análisis Espacial

1. Descripción general del espacio público	El Bosque El Olivar es uno de los espacios públicos más emblemáticos de Lima, de escala metropolitana. Se caracteriza por la presencia de árboles de olivo y casas de gran valor arquitectónico. El Olivar es un espacio alargado y cuenta con una gran senda central y un conjunto de sendas transversales secundarias. El espacio específico conocido como "Las 4 Poképaradas" se encuentra en los alrededores de la Casa Museo Marina Núñez de Pardo, la cual se encuentra flanqueada de numerosas esculturas. Alrededor de dicha casa hay caminos peatonales que sirven de espacio de encuentro para jugadores.		
Elementos	a. Presentes en el espacio físico	b. Presentes en la plataforma del juego	c. Observaciones
2. Sendas	Senda principal del parque.	Senda principal del parque.	

	Sendas secundarias transversales	Sendas secundarias transversales	
3. Hitos	La Casa Museo Marina Núñez de Pardo.	--	No es un hito en el juego.
		Esculturas alrededor de la Casa Museo.	Si bien las esculturas no tienen la dimensión ni la presencia como para considerarse hitos en el espacio físico, son sin duda hitos en el juego.
4. Bordes	Calle de bajo tránsito (Antero Aspillaga).	Calle de bajo tránsito.	
	Cambios de pavimento (entre la losa y el área verde).	Cambios de pavimento (entre la losa y el área verde).	
5. Nodos		Pasaje Marcavalle.	Si bien existen muchos nodos en el Bosque El Olivar, como su laguna artificial, sus pérgolas y otros espacios de encuentro, ninguno constituye un espacio de encuentro para jugadores como sí lo es el Pasaje Marcavalle, desde el cual se pueden acceder a 4 Poképaradas, lo que garantiza una aparición permanente de Pokémon.
6. Barrio	El Bosque el Olivar se encuentra en el distrito de San Isidro, sin embargo es un espacio de gran centralidad y de encuentro de muchos distritos de Lima.		

C15.2. Mapeo de Redes [-10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	4
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	Adultos jóvenes hombres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	2 en pareja y 2 individualmente.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	--
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	--
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	--
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	4
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	--
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--

Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Entre la losa y el pasto, en el que se forma un desnivel que sirve de banqueta.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Espacio lineal, un único lugar para sentarse.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Linealidad del espacio. Banqueta de un solo frente que no permite mirarse el uno al otro.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados.	La pareja de amigos.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	--
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	Pareja de jugadores conversando
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros).	Reconocimiento visual de los jugadores.

C15.3. Mapeo de Redes [0']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	7
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	Adultos jóvenes hombres.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Individualmente.
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	3
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	2 sentados en la banqueta y 1 parado, muy próximos uno del otro.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	4
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	Ninguno. Relación homogénea.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	--
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Entre la losa y el pasto, en el que se forma un desnivel que sirve de banqueta. 2 actores se encuentran en los lados del pasaje sin acercarse.

	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Espacio lineal, un único lugar para sentarse.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Linealidad del espacio. Banqueta de un solo frente que no permite mirarse el uno al otro.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	Grupo de 3 actores.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Diálogos entre el los miembros del grupo de 3.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	Diálogos en la pareja de jugadores.
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros).	Reconocimiento visual del grupo de jugadores.

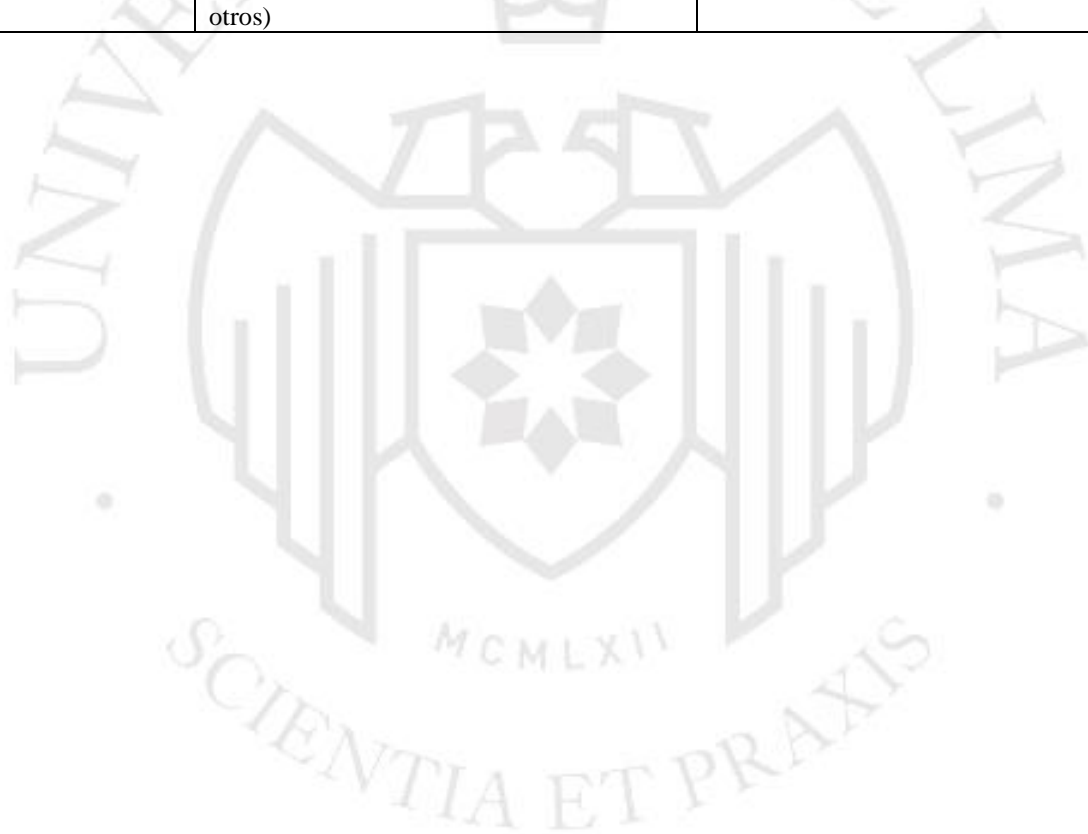
C15.4. Mapeo de Redes [+10']

a. Caracterización de redes comunitarias

Acerca de los actores	Número de actores presentes en el espacio	9
	Características generales de los actores (sexo y grupo etario)	8 jóvenes hombres y 1 mujer.
	Grupos en los que llegaron al espacio	Llega una pareja (hombre y mujer).
Acerca de los grupos cohesionados	Grupos cohesionados presentes en el espacio	1
	Cantidad de miembros de cada grupo cohesionado	4
	Ubicación y proximidad de los miembros del grupo cohesionado	Todos parados en el pasaje, muy próximos uno de otro.
	Cantidad de personas que no forman parte de ningún grupo cohesionado (actores desorganizados)	5
Acerca de los actores clave	Actores que asumen liderazgo dentro de los grupos cohesionados	1 de los miembros del grupo de 4.
	Actores que sirven de intermediarios entre dos grupos o entre un grupo y actores desorganizados	1 de los miembros del grupo de 4, quien recibe la pregunta de un nuevo miembro que se acerca al grupo y lo integra a la conversación.
	Relaciones de conflicto entre actores con liderazgo	--
Acerca de los espacios utilizados por los actores	Espacios de permanencia utilizados por los actores	Casi todos sentados, salvo el grupo cohesionado.
	Características de los espacios de permanencia utilizados por los actores	Espacio lineal, un único lugar para sentarse.
	Limitaciones o barreras en el espacio que impiden el encuentro de los actores	Linealidad del espacio. Banqueta de un solo frente que no permite mirarse el uno al otro.

b. Caracterización de vínculos

Acerca de centralidad y poder	Actores que mantienen mayor cantidad de vínculos dentro de los grupos cohesionados	El actor líder y el intermediario.
Vínculos unidireccionales verbales	Vínculos unidireccionales verbales dentro de los grupos cohesionados (indicaciones o anuncios dentro del grupo, preguntas sin respuesta, etc.)	--
	Vínculos unidireccionales verbales de actores fuera de los grupos cohesionados	--
Vínculos bidireccionales verbales	Diálogos activos entre actores dentro del grupo	Conversación entre los miembros del grupo de 4.
	Diálogos entre actores fuera de los grupos cohesionados y uno o más miembros del grupo cohesionado	El nuevo miembro, antes de ser parte del grupo, se acercó con una pregunta.
Vínculos unidireccionales No-verbales	Vínculos unidireccionales no-verbales de actores fuera de los grupos cohesionados (contacto visual, reconocimiento de los otros)	Reconocimiento visual del grupo de jugadores.



ANEXO 4: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Modalidad de incursión EX (29.04.18)

Hora: 17.00

Lugar: Parque José Gálvez Barrenechea (Jesús María)

16.20

Se llegó al lugar 40 minutos antes de la hora citada para recoger la información correspondiente al Instrumento 1 y hacer un registro fotográfico previo a la aplicación del instrumento central.

Con respecto al Instrumento 1 la información recogida fue la siguiente:

Elementos	Espacio Real	Espacio Virtual de Pokémon Go
Sendas	El espacio se caracterizaba por ser lineal y poseer una senda central en torno a la cual se encontraban algunas bancas.	--
Hitos	En el parque se observaban tres hitos principales: Pileta en el lado sur del parque Puesto de Mr. Taco en el lado sur del parque Busto de Gálvez Barrenechea en la plataforma central	El juego aportaba al espacio público 2 Poképaradas y 1 gimnasio. El gimnasio correspondía con el busto de Gálvez Barrenechea 1 Poképarada correspondía con la Pileta en el lado sur del parque 1 Poképarada correspondía con una placa del colegio médico en el pasto que pasaba desapercibida y no constituía un hito en el territorio.
Nodos	El espacio poseía 2 nodos principales: Redondela con dos bancas que parecía ser un lugar de reunión Plataforma con busto en la cual convergen 4 caminos	En los primeros minutos de la observación se observaron 2 nodos de confluencia de personas: La redondela que, si bien no correspondía con la ubicación del gimnasio, estaba a una distancia suficiente para que un grupo pudiese defender el gimnasio desde ahí El primer tramo de la senda, que si bien no era un lugar propicio para el encuentro de varias personas, estaba en el rango de alcance de las 2 Poképaradas y por tanto era utilizado para <i>farmear</i> en el tiempo previo a la incursión.
Bordes	El espacio público tenía límites bien definidos y colindaba con una avenida principal (Av. Salaverry) que funcionaba de borde.	--
Barrios	El parque se encuentra en un lugar central del distrito de Jesús María.	El parque se encuentra en el área de los alrededores del Campo de Marte, lugar central del anterior día comunitario, por lo que se espera que

		<p>mucha de la población flotante sea parte de los asistentes al día comunitario que hicieron incursiones luego del mismo. También se ubica cerca al Parque de la Reserva. Pertenece a la Celda S13 especificada en la Imagen 2. Quiere decir que esta incursión EX fue elegida entre todas las incursiones que se llevaron en ese cuadrante durante la última semana previa a la entrega del pase.</p>
--	--	--

En los siguientes minutos la gente empezó a llegar, generalmente atraídos por el espacio de la redondela, que no correspondía con el punto exacto de la incursión (gimnasio) pero que era un espacio más propicio para el encuentro. La plataforma con el Busto, lugar de la incursión, parecía pasar desapercibida.

16.35

Un primer grupo de 5 personas, que se conocen previamente, se apropiaron de una de las 2 bancas de la redondela. Perteneían al equipo Sabiduría.

Una pareja de jugadores se encuentra sentada en la otra banca de la redondela. Otra pareja de jugadores se encuentra en el primer tramo de la senda (en una banca). Y los demás jugadores (aproximadamente 4) se encuentran dispersos en el pasto. (El observador en la pileta).

Conteo de jugadores (aprox.): 13

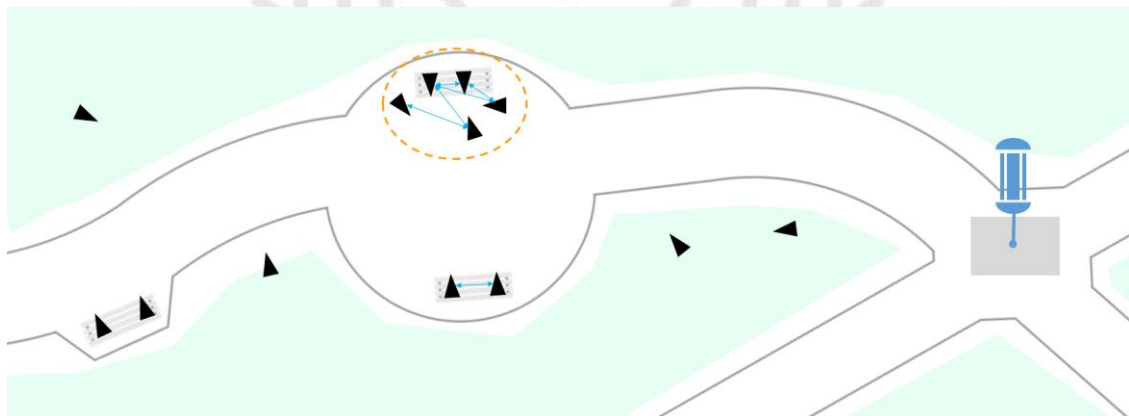


Diagrama de Redes (16.35)

16.40

Al primer grupo de cinco personas se le suman tres más, todos conocidos entre sí (se saludan como si ya se conocieran). Al mismo tiempo algunos jugadores

(aproximadamente 5) se comienzan a acercar a la redondela alrededor de ese grupo, pero sin establecer ningún contacto aún, solo reconocían que se trataba de un grupo del equipo azul.

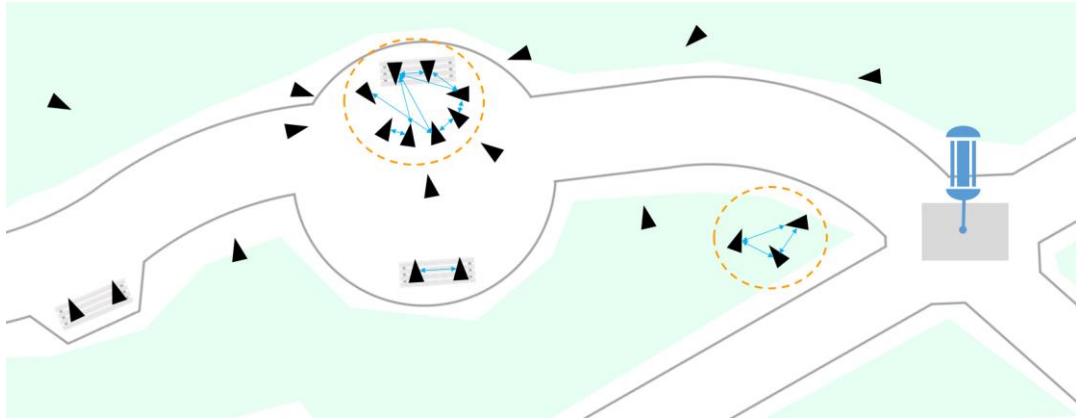


Diagrama de Redes (16.40)

Conteo de jugadores (aprox.): 25

16.45

Dos jugadores, conocidos entre sí, entablan una conversación con una jugadora, quienes se reconocen como jugadores de la incursión y miembros del equipo azul. La jugadora los lleva a donde se encuentra el grupo inicial (los conocía de antes) y los presenta para que puedan hacer la incursión con el grupo. En ese momento el grupo inicial se abre y jugadores que se encuentran alrededor, incluido el observador, hacen acto de presencia conformando un círculo mayor de aproximadamente 25 personas.

Al darse cuenta que ya eran demasiados para entrar en un solo grupo surgen dos voces de liderazgo.

Una primera dentro del grupo inicial quienes les propone a sus compañeros cercanos hacer la incursión solo ellos. Los miembros del grupo inicial se cierran dando la espalda al resto del grupo, incluido a los dos jugadores a quienes presentaron explícitamente.

Una segunda voz de liderazgo proviene del otro extremo del grupo proponiendo armar un grupo con solo 7 personas (para obtener más beneficios en el juego al ser pocos en un grupo). El observador se va a donde ese nuevo líder quien integra un grupo de 4 (uno de los cuales ya conocía).

Sucede una situación de conflicto cuando un tercer líder invoca a todos a unirse como equipo “Todos somos azules, debemos apoyarnos”. Y propone dividirnos en grupos de

acuerdo al nivel (que todos los grupos tengan gente de niveles altos y bajos). El grupo inicial no hace caso y el grupo nuevo tampoco. El tercer líder termina congregando a los que no forman parte de ninguno de los dos grupos.

Los tres grupos comienzan a crecer con actores periféricos de manera indistinta.

Conteo de jugadores (aprox.): 50

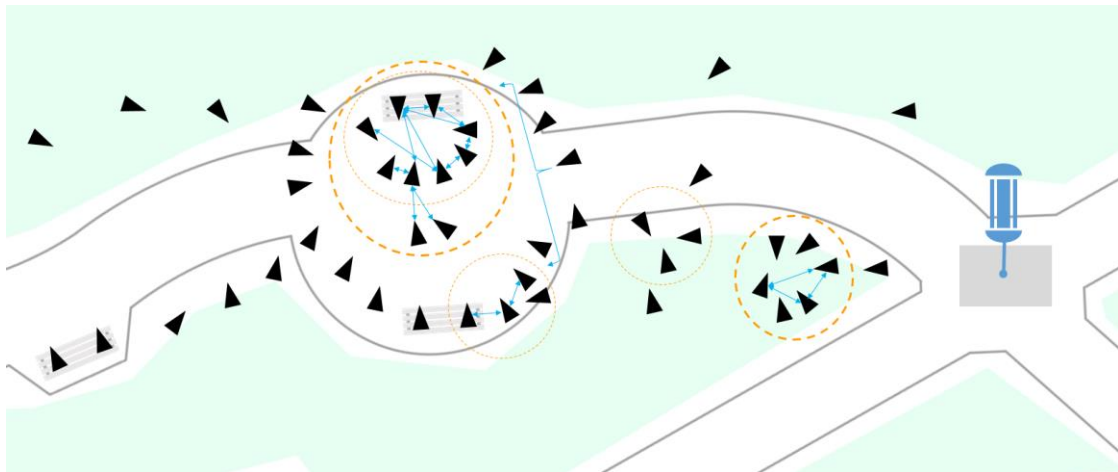


Diagrama de Redes (16.45)

16.55

La redondela se encuentra apropiada enteramente por el equipo azul. Los otros dos equipos de menor dimensión conforman círculos, uno cada uno, en espacios en el pasto. Ninguno junto al mismo busto.

Las dinámicas en los otros equipos son menos complejas pues no necesitan subdividirse.

Se presume que el equipo rojo se reconoció entre sí a partir de un grupo de jugadores rojos que se juntaron previamente con el objetivo de derribar el gimnasio.

El grupo amarillo surge por defecto entre ambas áreas de los otros equipos.

En total son 5 círculos de personas de aproximadamente 12 a 15 personas cada una. A ello se le suman actores periféricos sin interés de pertenecer a un grupo pues harán la incursión junto a los *flys*.

Conteo de jugadores (aprox.): 85

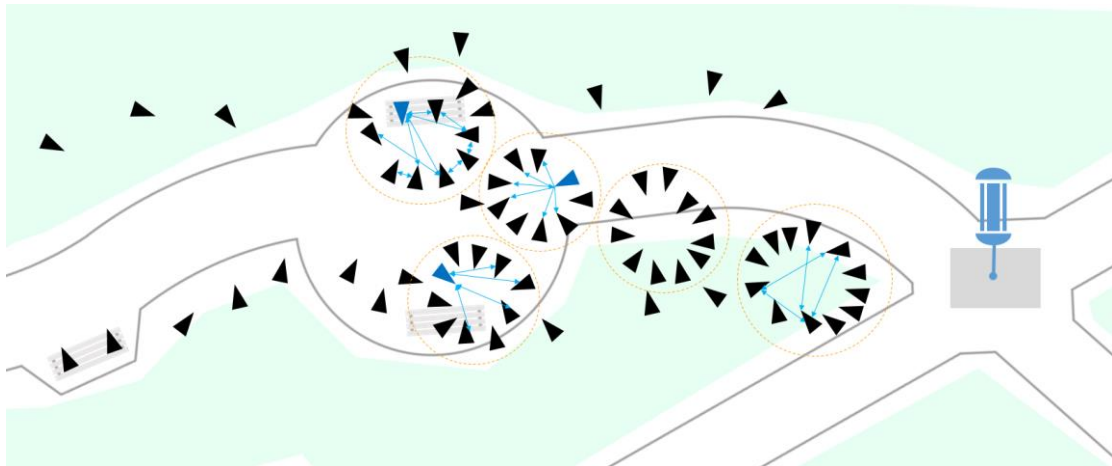


Diagrama de Redes (16.55)

17.00

Al empezar la incursión las interacciones son menores pues los grupos ya se encuentran consolidados y lo único que queda por decidir es quién va a crear el grupo privado. En uno de los grupos de Sabiduría (azul), el creador del grupo, quien asume el liderazgo en ese momento, le enseña el código personalmente a todos los miembros de su grupo. No lo dice en voz alta para evitar que personas que no son parte del grupo (periféricos), se sumen al grupo. Recordemos que el objetivo de este grupo (el segundo grupo formado) era el de ser la menor cantidad de personas posibles.

Durante la incursión todos mantienen su formación en círculos para batallar, pero al momento de capturar el Mewtwo, algunas personas rompen el círculo para encontrar un lugar más cómodo para estar, en solitario, más concentrados. Algunos empiezan a preguntar qué tal les salió el Mewtwo (De qué IV). Pero la mayoría no vuelve a interactuar hasta luego de capturarlo.

Aproximadamente la mitad de las personas se dispersa inmediatamente luego de la incursión. Algunos sin decir nada, otros diciendo algo breve como “Suerte”. Para cuando acabo la incursión ya poco queda de los grupos formados inicialmente.

Conteo de jugadores (aprox.): 85

17.10

Para cuando la incursión está finalizada, muchas personas ya se han ido, a seguir haciendo incursiones por su cuenta. Hay una incursión legendaria por reventar a unas 8 cuadras,

por lo que muchos se dirigen ahí. Algunos se van en grupos, otros se van solos. El observador se queda aún en el lugar con su grupo recién formado (el segundo grupo azul). Al final solo quedan 4 personas en ese grupo y se presentan entre sí y hablan un poco de lo que fue la incursión, de cuántos Mewtwo ya han atrapado y cuál es su mejor Mewtwo. Luego proceden a coordinar para la siguiente incursión y se van caminando juntos.

