

Universidad de Lima  
Facultad de Comunicación  
Carrera de Comunicación



# **EL ÉXITO DE POKÉMON GO EN LIMA METROPOLITANA ASOCIADO AL LEAN UX**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación

**Estefania Victoria Mas Amorós**  
**Código 20060676**

**Asesor**

Eduardo Mejía Perea

Lima – Perú  
Marzo 2019





**EL ÉXITO DE POKÉMON GO EN LIMA  
METROPOLITANA ASOCIADO AL LEAN UX**

# TABLA DE CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I: MARCO CONCEPTUAL</b> .....	<b>2</b>
1.1 Pokémon Go .....	2
1.1.1 Modo de juego .....	3
1.2 Interfaz Gráfica de Usuario (GUI) .....	3
1.3 Experiencia con el usuario .....	5
1.4 Lean Building y Lean UX .....	6
1.5 Realidad aumentada, geolocalización y Pokémon Go .....	7
1.5.1 Realidad aumentada basada en guía visuales.....	8
1.5.2 Realidad aumentada basada en geolocalización .....	8
1.5.3 Pokémon Go y realidad aumentada .....	9
1.6 <i>Social Gaming</i> y Pokémon Go .....	10
1.7 Ciclo de sobreexpectación o Hype Cycle.....	11
1.7.1 Gatillo tecnológico.....	12
1.7.2 Pico de expectativas exacerbadas .....	12
1.7.3 Canal de desilusión .....	13
1.7.4 Colina de iluminación .....	13
1.7.5 Meseta de productividad.....	13
<b>CAPÍTULO II: METODOLOGÍA</b> .....	<b>14</b>
2.1 Sujetos de investigación: Grupo PipierAn .....	14
2.2 Instrumentos de investigación.....	14
2.2.1 Evolución del GUI .....	14
2.2.2 Adaptación a dinámicas individuales y grupales de juego .....	16
<b>CAPÍTULO III: ANÁLISIS DE DATOS</b> .....	<b>18</b>
3.1 Evolución de GUI.....	18
3.2 Adaptación a dinámicas grupales y retención exitosa.....	22

3.3 Adaptación a dinámicas individuales de juego y segunda ola de adopción

25

**CONCLUSIONES** .....26

**RECOMENDACIONES** .....27



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1: Cuadro comparativo de tiempo para llegar a 50 millones de descargas.....	2
Figura 1.2: Línea de tiempo de actualizaciones en modo de juego de Pokémon Go.....	4
Figura 1.3: Dynabook GUI: Smalltalk-76 corriendo en la Xerox Alto.....	5
Figura 1.4: Ciclo de Lean UX.....	7
Figura 1.5: Representación simplificada de “Virtualidad continua”.....	8
Figura 1.6: “It’s bigger on the inside” Realidad aumentada a través de guías visuales...9	
Figura 1.7: Jugando Pokémon Go.....	10
Figura 1.8: Un ‘raid’ visto dentro de Pokémon Go.....	11
Figura 1.9: ‘Hype Cycle’.....	12
Figura 2.1: Ejemplo de diagrama resumen (agosto 2016).....	15
Figura 3.1: Diagrama de primera sesión vs diagrama de la segunda sesión.....	19
Figura 3.2: Diagramas resumen de julio y noviembre del 2016.....	21
Figura 3.3: Retención de usuarios por industria.....	23
Figura 3.4: Diagrama resumen de noviembre 2016 vs julio 2017.....	24

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Cuadro de actualizaciones para el juego móvil Pokémon GO.....	31
Anexo 2: Formato de entrevistas.....	32
Anexo 3: Diagramación de uso: Pokémon Go.....	34
Anexo 4: Transcripción de entrevistas.....	37



# INTRODUCCIÓN

El desarrollo iterativo de productos de consumo masivo no es una temática de estudio particularmente nueva; sin embargo, los efectos de dicha metodología no han sido registrados anteriormente en el mercado peruano. Los ciclos de validación siempre habían tenido un desfase de tiempo debido a que, en el pasado, los desarrolladores veían a Latinoamérica como un mercado secundario. Esto ha cambiado en los últimos años.

Gracias a que las plataformas móviles se han vuelto cada vez más accesibles para el mercado peruano, los lanzamientos de *software* se han dado con menor separación de tiempo en relación con los lanzamientos norteamericanos y europeos. En esta coyuntura es que se lanza Pokémon Go en el año 2016.

Debido a que la versión lanzada globalmente era aún un ‘producto mínimo viable’, el proceso de observación y análisis pudo extraer cuáles son los cambios primordiales que afectaron la experiencia del usuario. Asimismo, se observó cómo los desarrolladores pudieron extraer esta información de los jugadores, mejorando el producto constantemente y llenando los espacios vacíos que los usuarios encontraron en su exploración del juego.

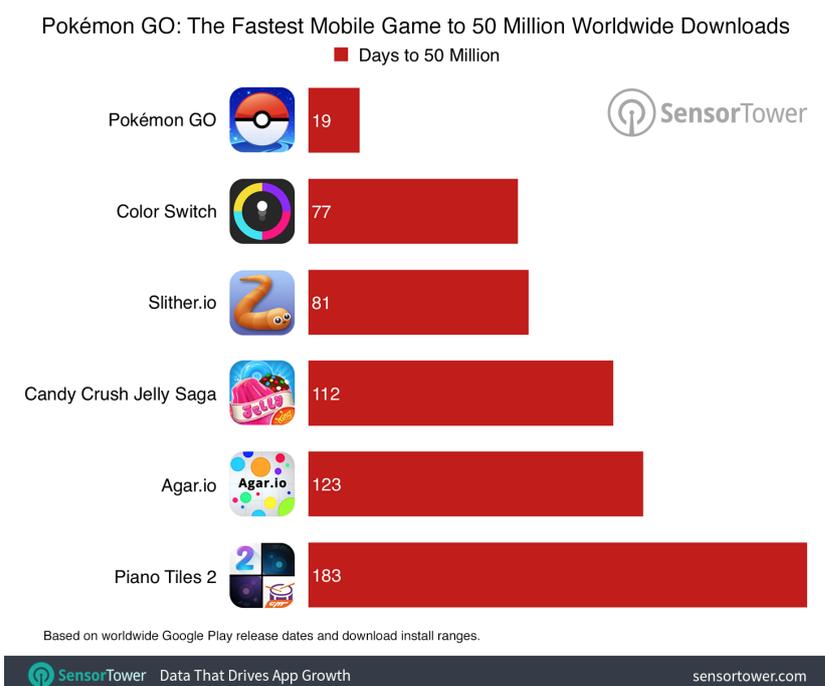
En este estudio podremos observar cómo la retroalimentación del usuario se asocia con los cambios y mejoras implementadas en el juego a nivel global, y cómo estos cambios son pasados por una validación en tiempo real, la cual determina las formas que tomará el juego en el futuro. También podremos asociar estos cambios con las diferentes etapas del producto en el mercado, desde ser una sensación masiva hasta encontrar a su público mediante una constante evolución impulsada por los mismos usuarios.

# CAPÍTULO I: MARCO CONCEPTUAL

## 1.1 Pokémon Go

Pokémon Go es un juego de ‘realidad aumentada’ (AR, por sus siglas en inglés) desarrollado por Niantic para plataformas iOS y Android, lanzado en el año 2016. El juego utiliza los sensores GPS para localizar, capturar, entrenar y hacer batallar criaturas virtuales llamadas ‘pokémon’, las cuales aparecen según la localización real del usuario. El juego es gratuito y utiliza un modelo de negocio ‘freemium’ y soporta compras en la aplicación para obtener objetos dentro del juego.

**Figura 1.1: Cuadro comparativo de tiempo para llegar a 50 millones de descargas**



Fuente: Sensor Tower (2016)

Pokémon Go fue recibido con reseñas mixtas (metacritic, s/f). Los críticos destacaron el concepto, pero criticaron las fallas técnicas que se presentaron en las primeras versiones. Fue una de las aplicaciones móviles más usadas y rentables del 2016, siendo descargada más de 50 millones de veces antes de sus primeros 20 días. Este juego móvil es acreditado con popularizar la tecnología de realidad aumentada (RA) basada en la geolocalización, promover la actividad física y ayudar a los negocios

locales a aumentar sus ingresos debido al incremento de tráfico pedestre. Sin embargo, atrajo también controversia por supuestamente causar accidentes y crear molestias públicas (Middleton, 12 de julio de 2016).

A pesar de que su popularidad *mainstream* decayó al final del 2016, su número de descargas superó los 750 millones (Perez, 9 de septiembre de 2016).

### **1.1.1 Modo de juego**

Inicialmente, la misión del usuario consistía únicamente en moverse por su ciudad, navegando con el mapa de juego para capturar los pokémon más fuertes, y recargar suministros en las ‘pokeparadas’ (hitos en el mapa cuya interacción con el usuario deviene en regalos de potenciadores y ‘pokebolas’). Una vez satisfechos con sus pokémon, se podía ponerlos a prueba luchando por el control de los gimnasios; estos son hitos parecidos a las ‘poképaradas’ pero que permiten las luchas entre pokémon, en las cuales el pokémon con mayores puntos de fuerza ganaba.

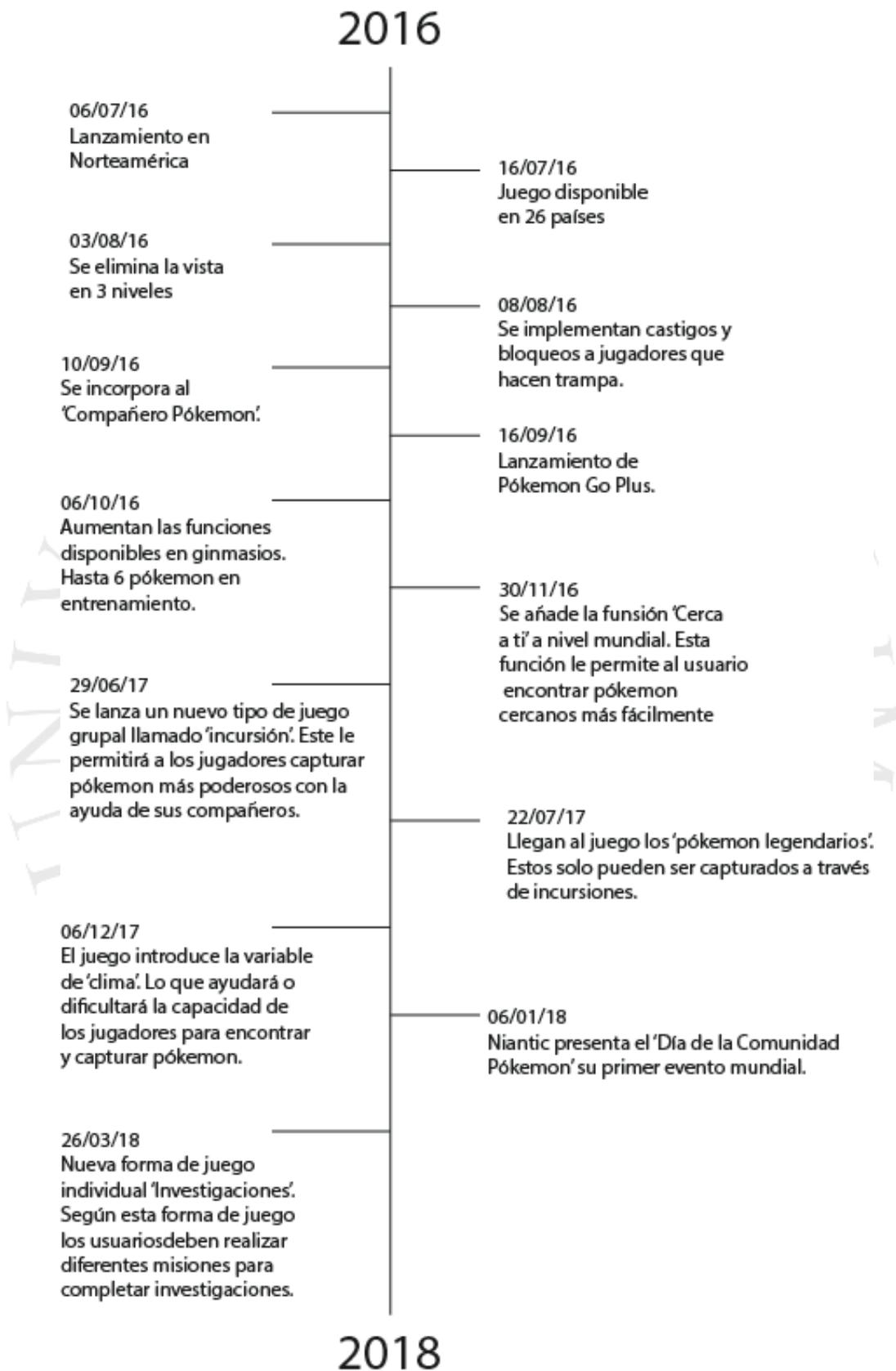
En la línea de tiempo de la figura 1.2 se observa la evolución del modo de juego por medio de las actualizaciones.

A junio del 2018, el modo de juego se basaba en misiones individuales y grupales, algo totalmente diferente a la propuesta lanzada en julio del 2016. La mecánica del juego se explicará en detalle en las secciones 1.5.3, Pokémon Go y realidad aumentada, y 1.6, *Social Gaming* y Pokémon Go, del presente documento.

## **1.2 Interfaz Gráfica de Usuario (GUI)**

Se denomina ‘Interfaz Gráfica de Usuario’ (GUI, por sus siglas en inglés) a un tipo de interfaz que permite al usuario interactuar con dispositivos y programas electrónicos mediante íconos e indicadores visuales, en lugar de interfaces basadas en texto (CLI, por sus siglas en inglés) en las cuales se escriben los comandos para interactuar con el dispositivo. Las GUI fueron creadas como una reacción a la gran curva de aprendizaje que representaban las CLI, lo que hacía que el uso de computadoras sea percibido como exclusivo para profesionales de la programación.

Figura 1.2: Línea de tiempo de actualizaciones en modo de juego de Pokémon Go

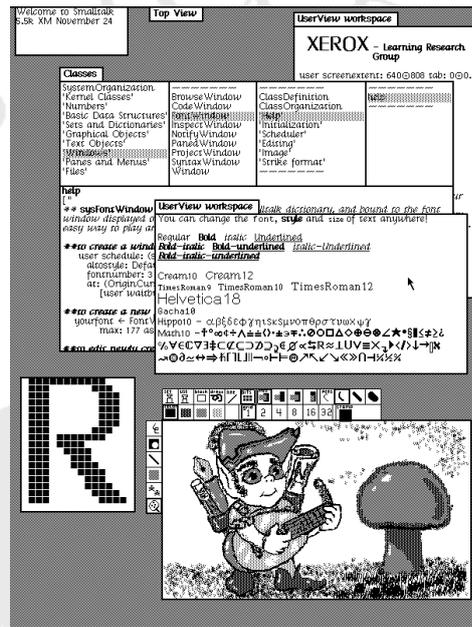


Fuente: Niantic, elaboración propia.

(El detalle de actualizaciones y clasificación por función se encuentra en el Anexo 1)

En una GUI, las acciones se realizan por medio de la manipulación directa de los elementos gráficos. Más allá del entorno de computadoras, las GUI son utilizadas en diferentes soportes electrónicos como juegos de video, teléfonos inteligentes, reproductores portátiles de música, etc.

Figura 1.3: Dynabook GUI: Smalltalk-76 corriendo en la Xerox Alto



Fuente: Xerox (1976).

### 1.3 Experiencia con el usuario

El Estándar Internacional de Ergonomía en Interacción Humana, ISO 9241-210, define la experiencia de usuario o *user experience* como “las percepciones y respuestas de una persona que resultan del uso o la anticipación al uso de un producto, sistema o servicio” (International Organization for Standardization, 2010, p. 3). De acuerdo con la definición de ISO, la experiencia de usuario incluye todas las emociones, creencias, preferencias, percepciones, respuestas físicas y psicológicas, comportamientos y logros que ocurren antes, durante y después del uso. La ISO también lista tres factores que influyen la experiencia de usuario: sistema, usuario y contexto de uso.

La nota 3 del trabajo citado líneas arriba menciona que “criterios de usabilidad se pueden utilizar para evaluar aspectos de la experiencia de usuario”. La usabilidad se

refiere a la facilidad de interacción que tienen los usuarios con diferentes sistemas, ya sean digitales o análogos (International Organization for Standardization, 2018).

Claramente, ambos son conceptos que se superponen: la usabilidad, incluyendo los aspectos pragmáticos —completar una tarea—, y la experiencia de usuario, incluyendo los aspectos emocionales tanto de origen pragmático como el placer que puede resultar del uso del sistema.

Según Krug (2014), la primera regla de la usabilidad es hacer pensar al usuario lo menos posible. Para que el usuario tenga una buena experiencia dentro de nuestro producto y a la vez este se desempeñe de la manera esperada, todos los elementos que lo componen tendrán que funcionar holísticamente desde el momento de su concepción.

Por estas razones, ciertos aspectos de la construcción del producto digital, como la arquitectura de información y la interfaz de usuario, pueden mejorar o empeorar la experiencia. Por ejemplo, si una página web tiene una arquitectura de información inadecuada y al usuario le resulta difícil encontrar lo que busca, entonces el usuario no tendrá una búsqueda efectiva, eficiente o satisfactoria.

Actualmente el término ‘experiencia de usuario’ se utiliza de forma generalizada para referirse a la efectividad con la que todos los aspectos de una compañía, servicio o producto se relacionan con el cliente final (Nielsen y Norman, 1998).

#### **1.4 Lean Building y Lean UX**

Lean Building es “una forma de diseñar los sistemas de producción para minimizar la pérdida de materiales, tiempo y esfuerzo con la intención de generar la mayor cantidad de valor posible” (Koskela, Ballard, Howell, y Tommelein, 2002, p.211). Diseñar un sistema de producción que logre tales objetivos solo es posible mediante la colaboración de todos los participantes del proyecto en sus etapas más tempranas.

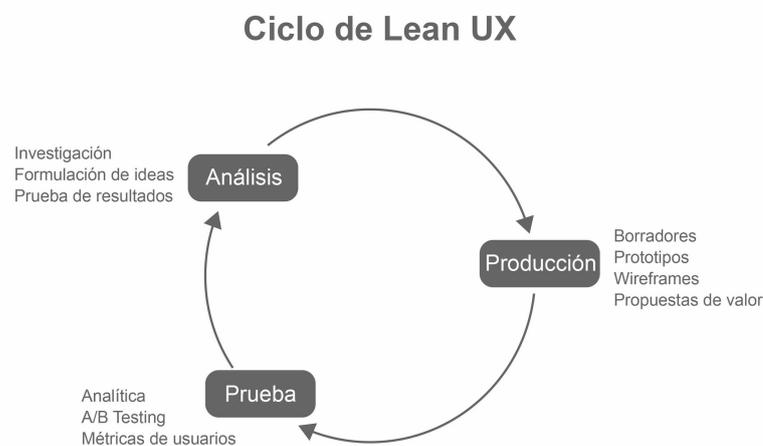
En el contexto de desarrollo de productos digitales, se llama Lean Building al ciclo de producción iterativa resultante de la retroalimentación constante entre productor y usuario.

Este ciclo está integrado, en una primera instancia, en el desarrollo de un ‘producto mínimo viable’ (Ries, 2011), resultado de una idea y del análisis que conlleve a su producción. Este será probado por los usuarios, iniciando así el ciclo de iteraciones.

Se conseguirán las impresiones del consumidor por medio de pruebas de usuario (A/B *testing*, analíticas, métricas, etc.). Una vez recibida la retroalimentación sobre este PMV y en un período de tiempo corto, se podrá publicar una actualización que incluya mejoras basadas en el uso del producto. Este ciclo de iteraciones se puede repetir indefinidamente.

Al utilizar este modelo en un producto digital, se crea una experiencia de usuario que mejora constantemente (también llamada ágil), basada en la retroalimentación real del consumidor; dicha experiencia se denomina Lean UX (Gothelf y Seiden, 2013).

**Figura 1.4: Ciclo de Lean UX**



Fuente: Lean UX (Gothelf y Seiden, 2013)

### 1.5 Realidad aumentada, geolocalización y Pokémon Go

Si bien el término ‘realidad aumentada’ (RA) parece ser reciente, cabe mencionar que ya en 1992 Caudell y Mizell la describen como “el enriquecimiento de la realidad física, con objetos virtuales, mediante el uso de técnicas que la mezclan con contenido digital” (Caudell y Mizell, 1992, p. 660).

Actualmente es difícil encontrarnos totalmente alejados del ámbito virtual debido, entre otros, al uso constante de dispositivos conectados a internet; pero, según Milgram y Kishino (1994), existen diferentes niveles de inmersión en este ambiente. Empezando por la realidad física pura y terminando en una realidad virtual ‘pura’ — hasta el momento, la tecnología de realidad virtual (RV) tiene formas variadas de

hacernos abandonar nuestro ambiente físico mediante la confusión de los sentidos, siendo la más popular el sistema Oculus Rift (Matney, 2017)—. La realidad aumentada se encuentra en el medio de esta escala, como se puede observar en la figura 1.5.

**Figura 1.5: Representación simplificada de “Virtualidad continua”**



Fuente: Paul Milgram y Fumio Kishino (1994).

Esta clasificación pone a la RA más cerca de la realidad pura que de la RV; se diferencia en la capacidad de la RA de aumentar datos al entorno real, mientras que la RV permite crear un ambiente totalmente nuevo y no necesariamente realista —aunque así lo parezca a nuestros sentidos—.

En el uso actual de este tipo de tecnología, cabe distinguir dos formas de aplicar la realidad aumentada: a través de guía visuales y de geolocalización.

### **1.5.1 Realidad aumentada basada en guía visuales**

Es un tipo de RA que funciona mediante imágenes impresas en ambientes reales; estas trabajan junto con la tecnología que lee e interpreta las marcas para enlazarse con imágenes, videos, objetos multimedia, etc. (figura 6).

### **1.5.2 Realidad aumentada basada en geolocalización**

Gracias a las capacidades GPS de los *smartphones* actuales, la navegación de RA por medio de geolocalización ha crecido monumentalmente. Este sistema funciona a partir de coordenadas que activan elementos para cambiar o enriquecer el espacio real una vez que el usuario coincide con las mismas. Este enriquecimiento se produce por medio del

mismo navegador, la cámara del teléfono, el acelerómetro u otras capacidades del *smartphone*. El mejor ejemplo de esta popularidad es el juego móvil que explora el presente trabajo: Pokémon Go.

**Figura 1.6: “It’s bigger on the inside”**

**Realidad aumentada a través de guías visuales**



Fuente: L7world.com (2015)

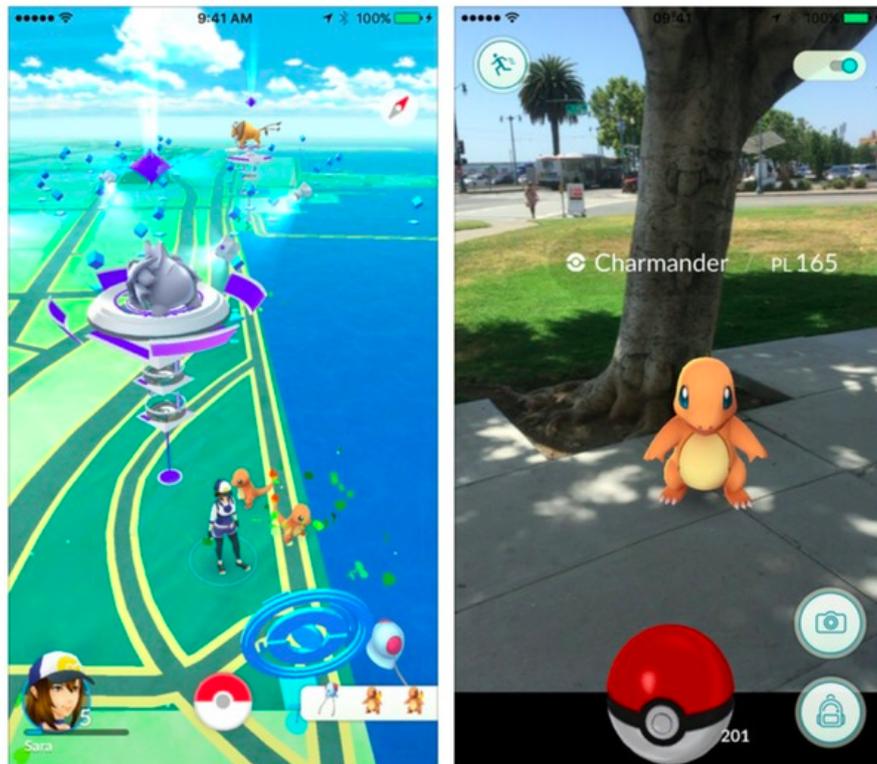
### **1.5.3 Pokémon Go y realidad aumentada**

Pokémon Go es un juego móvil en el cual, por medio de sus coordenadas, el usuario es capaz de navegar por los alrededores en busca de criaturas llamadas ‘pokémon’, a partir de un mapa que se actualiza en tiempo real. Una vez cerca de la criatura que desea capturar, el usuario puede visualizarla, a través de su cámara, interactuando con el espacio donde se encuentra (figura 1.7) y lanzar ‘pokebolas’ que deben caer directamente sobre la criatura para lograr una captura exitosa. Estas ‘pokebolas’ también responden a la fuerza y dirección que el usuario les da y al espacio donde se encuentra el usuario —gracias a una de las últimas actualizaciones, las criaturas también responden al clima (Niantic Labs, s/f)—.

Pokémon Go se conecta constantemente con las acciones reales del usuario y las asocia a su desempeño en el juego, ya sea cuánto es que camina diariamente —lo que le permite mejorar sus ‘pokémon’ o incubar huevos para obtener nuevas criaturas—, o los

espacios de la ciudad que frecuenta —haciéndolo salir de sus rutas habituales para capturar criaturas diferentes a las que ya posee—, o la creación de ‘pokeparadas’ —donde el usuario puede recargar ‘pokebolas’, además de otorgar otros beneficios—, y al momento de su lanzamiento solo permitir batallas entre ‘pokémon’ en los ‘gimnasios’ establecidos —lugares en el mapa marcados especialmente para la reunión de ‘entrenadores’—, así como darle mejoras especiales según el clima real de su ciudad.

**Figura 1.7: Jugando Pokémon Go**



Fuente: Niantic (2017)

## 1.6 Social Gaming y Pokémon Go

*Social Gaming* es un término utilizado para describir todos los tipos de juegos que requieren un componente social para ser ejecutados, desde dinámicas históricas hasta las últimas versiones de ciertos juegos móviles, pasando por juegos de mesa. Según Huizinga (1950), jugar estos juegos en grupo promueve la formación de conjuntos sociales sólidos y establecidos.

En el caso de Pokémon Go, si bien este empezó como un juego que se podía jugar en solitario, automáticamente el usuario ingresaba a un grupo de ‘entrenadores’ llamado ‘equipo’ o ‘*team*’ (Team Valor, Team Mystic o Team Instinct); estos equipos se enfrentaban por el control de los diferentes ‘gimnasios’ —coordinadas en el mapa donde se pueden realizar ‘batallas’ entre ‘pokémon’—.

Llegó un punto dentro de las actualizaciones del juego en que, para poder ascender de nivel, se volvió necesario salir a realizar capturas de ‘pokémon legendarios’ —durante tiempos establecidos por el juego, llamados ‘*raids*’— en grupos llamados ‘logias’ (Niantic Labs, 22 de julio de 2017), tal como lo muestra la figura 1.8.

Los usuarios sociales también han desarrollado su propio vocabulario para diferentes partes del juego; en el presente trabajo se mencionan a los *flys* —usuarios que hacen trampa— y ‘pokémon’ *shiny* —‘pokémon’ de mayor fortaleza y mejores características—.

**Figura 1.8: Un ‘raid’ visto dentro de Pokémon Go**



Fuente: [www.nowloading.co](http://www.nowloading.co) (2017)

## 1.7 Ciclo de sobreexpectación o Hype Cycle

El Ciclo de sobreexpectación es una representación gráfica desarrollada y utilizada por la firma de investigación, consultoría e información tecnológica Gartner Inc. (2019). Se

utiliza para representar la madurez, adopción y aplicación social de tecnologías específicas. Este ‘ciclo’ provee una muestra gráfica y conceptual de la madurez de las tecnologías emergentes a través de cinco fases.

Según Gartner Inc., uno de los principales usos de este modelo es ‘separar la expectativa de los verdaderos motores que convierten una promesa tecnológica en un éxito comercial’

**Figura 1.9: ‘Hype Cycle’**



Fuente: Adaptado de Gartner, Inc. (2019)

### **1.7.1 Gatillo tecnológico**

Iniciado por un potencial progreso tecnológico. Se obtiene atención mediática o ‘buzz’ de industria debido a una prueba de concepto exitosa. Sin embargo, esta etapa tiende a carecer un producto viable.

### **1.7.2 Pico de expectativas exacerbadas**

La publicidad temprana produce un número de ‘éxitos’ comentados y fallas ocultas. Algunas compañías toman acciones para unirse al potencial éxito.

### **1.7.3 Canal de desilusión**

La ausencia de resultados hace menguar el interés en el potencial progreso tecnológico. La inversión continúa si el producto genera satisfacción en los primeros seguidores.

### **1.7.4 Colina de iluminación**

Surgen nuevos beneficios y usos de la innovación tecnológica, y su utilidad empieza a cristalizarse en la mente del público. Aparecen productos o versiones de segunda y tercera generación.

### **1.7.5 Meseta de productividad**

La adopción *mainstream* empieza a despegar. Los criterios para evaluar la viabilidad están más definidos. El mercado, la aplicación y la relevancia de la nueva tecnología empiezan a dar mayores frutos. Si la tecnología se aplica a más de un mercado nicho, empezará a crecer.

## CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

El objetivo de la presente investigación es identificar la relación entre el éxito sostenido de la aplicación Pokémon Go y su evolución basada en la retroalimentación del usuario (Lean UX), teniendo como sujeto de investigación al grupo de juego limeño PipierAn. Esta relación se identificará por medio de tres parámetros de investigación: 1) la evolución de GUI; 2) la adaptación a las dinámicas de juego grupales; y 3) la evolución del modo de juego individual.

### 2.1 Sujetos de investigación: Grupo PipierAn

PipierAn es un grupo de juego localizado en Lima, Perú. Se origina alrededor de un canal de YouTube del mismo nombre y está conformado por 16 integrantes, predominantemente hombres cisgénero, habitantes de distritos variados que ocupan el rango demográfico B-C, y se encuentran entre las edades de 16 y 29 años. De los 16 integrantes, 12 juegan desde el lanzamiento de la aplicación (ver encuesta en el Anexo 3). Se considera que este grupo es una muestra válida pues, según los datos provistos por el desarrollador, este demográfico ocupa el 78% de sus usuarios activos al mes de enero 2018 (Business Statistics, s/f).

### 2.2 Instrumentos de investigación

#### 2.2.1 Evolución del GUI

Se realizó la captura de pantalla durante sesiones de juego; a partir de estos videos se realizaron diagramas que ilustran el uso de la GUI durante su evolución. Estos gráficos (*heatmaps*) también nos muestran la curva de aprendizaje de los sujetos al utilizar el juego.

Se tomaron tres momentos claves en la historia de actualizaciones que vivió el GUI:

- Primer lanzamiento (julio 2016).
- Introducción de nueva función ‘Cerca de ti’ (noviembre 2016).

- La introducción de los juegos en ‘Redadas’ (julio 2017).

Se eligieron estos puntos pues marcan un cambio en la forma de juego, además de un rediseño para el viaje del usuario. Nos muestran cómo el juego se adapta al uso que le dan los usuarios. Un listado completo de las actualizaciones y sus efectos en la forma de juego se encuentra en el Anexo 1.

En total, se tomaron sesiones de cinco minutos a 12 integrantes del grupo durante los tres momentos indicados anteriormente, por lo que el análisis se extrajo de 36 videos y 180 minutos de juego resumidos en 36 *heatmaps*. Dichos mapas resaltan los lugares donde se encontró mayor frecuencia de *taps*, coloreando estas áreas de amarillo. Para la elaboración de los mapas se utilizó un *script* de captura en el programa Adobe Photoshop.

Figura 2.1: Ejemplo de diagrama resumen (agosto 2016)



■ Taps incorrectos

Fuente: Elaboración propia

Durante estas sesiones se les pidió realizar tres tareas básicas: capturar p kemon, ingresar a ‘pokeparadas’ y revisar el estado de sus p kemon. Actividades adicionales en las versiones m s recientes incluyen batallar por el control de los gimnasios, realizar misiones individuales y capturar p kemon legendarios durante las redadas.

### **2.2.2 Adaptaci n a din micas individuales y grupales de juego**

Se realizaron entrevistas en profundidad con los 14 miembros del grupo, en las cuales se exploraron temas relacionados con el inicio y la evoluci n de sus h bitos de juego, tambi n sobre c mo la evoluci n de la forma de juego se adapta a las costumbres creadas alrededor de la aplicaci n. Estas entrevistas tomaron dos formatos para dos situaciones diferentes.

#### *Entrevistas estructuradas (8 personas)*

Las entrevistas estructuradas se realizaron durante diciembre del 2017 y enero del 2018. Mediante estas se logr  extraer informaci n fundamental para la asociaci n entre la base de jugadores de Pok mon Go y los conceptos te ricos que soportan el modelo de Lean UX. Estas entrevistas se realizaron en un ambiente controlado y los temas se enfocaron en la experiencia del usuario a trav s del tiempo que ha tenido jugando Pok mon Go y sus reacciones a los cambios que vinieron con las diferentes actualizaciones. El formato de entrevista se puede encontrar en el Anexo 2.

#### *Entrevistas semiestructuradas (6 personas)*

Se llevaron a cabo durante diciembre 2017 y enero 2018. Si bien se siguieron pautas establecidas en el formato de las entrevistas (ver Anexo 2), estas se llevaron a cabo en locaciones donde se encontraron grandes grupos de jugadores (‘pokeparadas’) y, por lo tanto, no siguieron una estructura r gida; m s bien fueron guiadas por las experiencias del usuario mientras estaba en contacto con el juego. Por eso se extrajo informaci n importante sobre el estado actual de su experiencia de usuario.

*Ciclo de sobreexpectación o Hype Cycle*

Se utilizará la representación gráfica de un *breakthrough* tecnológico para comparar los momentos en que se introducen las nuevas dinámicas y cuál es la respuesta de los sujetos de investigación a dichos cambios.



## CAPÍTULO III: ANÁLISIS DE DATOS

### 3.1 Evolución de GUI

En primer lugar, y para poder empezar el ciclo de iteraciones que conforman el modelo de producción denominado Lean Building, se identificó el ‘producto mínimo viable’ con que Niantic comenzó a analizar el sistema de juego presentado en Pokémon Go. La respuesta fácil sería que este producto mínimo sería la primera versión del juego publicada a nivel mundial; esta versión se puede ubicar como el primer ítem en la línea de tiempo de actualizaciones presentada en el Capítulo I (para una descripción más detallada de las actualizaciones, consultar Anexo 1).

Sin embargo, dicha empresa en asociación con Google lanzó previamente —en diciembre del 2012— un juego de RA llamado Ingress, cuya dinámica de juego es similar a la de Pokémon Go. Ingress, al igual que nuestro sujeto de investigación, utiliza las coordenadas reales del jugador para que este ‘capture’ portales. Como Pokémon Go, automáticamente asigna ‘equipos’ a los usuarios para que ‘batallen’ en espacios reales y también los obliga a expandir los territorios que transitan para subir de nivel. Niantic admitió que realizó Pokémon Go basándose en la data acumulada durante la existencia de Ingress (Bogle, 10 de julio de 2016). Si seguimos el modelo del *Hype Cycle*, este momento en el desarrollo podría ser identificado como el gatillo tecnológico en el desarrollo de las expectativas sobre Pokémon Go.

Es por eso que, en las entrevistas realizadas (ver Anexo 4) una de las primeras preguntas aborda la experiencia que tiene el usuario con juegos de RA previos. En efecto, el juego Ingress fue mencionado regularmente como la forma en la que ciertos usuarios conocieron la tecnología de RA aplicada a juegos móviles, convirtiendo a Ingress en una suerte de primera prueba —*beta*— para aprender sobre el funcionamiento de esta tecnología en manos del usuario. Asociaremos este conocimiento previo a la rápida curva de aprendizaje observada en los *heatmaps* obtenidos de los primeros acercamientos al GUI (ver Anexo 3) tras el lanzamiento mundial del juego.

El análisis en uso del GUI se efectuó a partir de la primera propuesta gráfica de Pokémon Go. Se observó cómo la evolución de la interfaz gráfica coincide con el uso dado por los usuarios a través del tiempo.

Inicialmente se encontró que los usuarios buscaban un estilo de navegación tradicional —menús en los contornos izquierdo e inferior—; esto se refleja en una gran cantidad de *taps* erróneos en las áreas mencionadas, especialmente durante la vista de calles en tres niveles.

El tiempo de aprendizaje fue corto; esto se puede asociar a su acercamiento previo al juego Ingress, pues para la segunda sesión de los usuarios no se encontraron dichos errores de navegación. Sin embargo, la cantidad de *taps* se redujo en promedio un 40% debido a que la modalidad de juego requería de mayor movimiento espacial en relación con la interacción con la interfaz gráfica, algo que los usuarios no habían anticipado en las primeras sesiones capturadas.

Figura 3.1: Diagrama de primera sesión vs diagrama de la segunda sesión



Fuente: Elaboración propia

La GUI adaptativa y las constantes actualizaciones no solo integraron las ideas de los desarrolladores con el juego de los usuarios, sino que los usuarios también influenciaron el desarrollo del mismo.

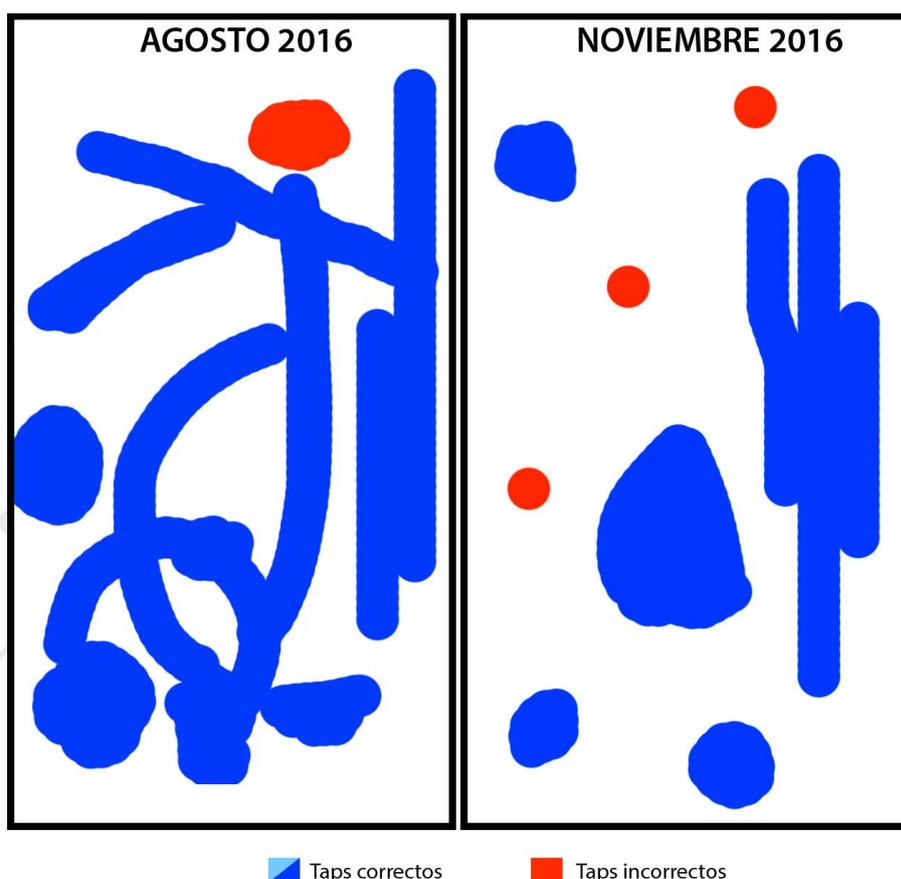
En el primer cambio de GUI, realizado en agosto del 2016, se elimina la vista de calle en tres niveles ya que los usuarios registraron confusión dentro de dicha pantalla. Niantic declaró en las notas de actualización (ver Anexo 1) que los jugadores terminaban más desorientados tras tratar de navegar las ciudades a través de dicha pantalla, por lo que fue eliminada.

Debido a la gran popularidad del juego en su primera iteración, Niantic recibió grandes cantidades de data, no toda ella positiva. Como reportaron los jugadores (ver Anexo 4) en varias ocasiones durante las primeras semanas de juego, los servidores de Pokémon Go sufrieron por la gran cantidad de jugadores, lo que no los dejaba ingresar o incluso no registraba sus logros dentro del juego; este gran influjo de usuarios y de retroalimentación motivó un gran número de cambios (ver Anexo1). En especial, se implementa la función ‘Cerca de ti’ a nivel mundial, lo que incentiva el movimiento continuo de los usuarios, así como el aumento de funcionalidades dentro de los gimnasios; esto le da un ‘segundo aire’ a la aplicación y los usuarios generan una suerte de lealtad hacia los grupos de juego, tal como lo expresan los usuarios en las entrevistas (ver Anexo 4).

Este momento de pocos problemas y rápida innovación dentro del producto podría ubicar a Pokémon Go dentro del ‘pico de expectativas’ que describe el modelo de *Hype Cycle*.

Un rápido cambio en la optimización de las gráficas utilizadas en la interfaz logró que el juego se redujera en peso para la plataforma Android (ver Anexo 1). Tras su lanzamiento el 3 de agosto del 2016, Niantic publicó una actualización al día siguiente, respondiendo así a los reportes automatizados que los usuarios enviaban cada vez que tenían problemas con el servidor —las condiciones de servicio del juego, así como una casilla de verificación, aseguraban que los usuarios estuvieran de acuerdo con mandar dichos reportes (Niantic Labs, s.f.)—.

Figura 3.2: Diagramas resumen de julio y noviembre del 2016



Fuente: Elaboración propia

En parte, pero sería glorioso si ya no existiesen los *flys*. Lo que sí me gustó fueron las incursiones y el cambio en los *gyms* ya que no era justo esas torres de 10 *blisseys* que me acuerdo que habían [...]. Antes era más relajado el juego. Pero al cambiar los *gyms* se hizo justo, pero más competitivo (Entrevistado).

Tras dicha actualización, los usuarios reportaron mejoras en el servicio e incluso mejoras inmediatas de las capacidades del juego. También reportaron en las entrevistas (ver Anexo 4) que el juego se resolvía mucho más rápido y, según se comprobó con las capturas de pantalla, con un menor número de *taps* por minuto.

Varias veces los tuve [problemas con el servidor]. Pero fue porque se caía su sistema según tengo entendido. Mi celular nunca ha fallado para jugar. Los problemas del servidor ya no suceden... desde casi el principio, cuando recién salió era [de] lo que la gente se quejaba más, pero dejó de pasar casi al toque (Entrevistado).

También se tuvo la percepción de que el juego mejoró inmediatamente debido a la adición del ‘compañero’ —un pokémon personal que sube de nivel con el jugador— y la característica agregada llamada ‘cercaños’ —*nearby*— que se mantuvo actualizando. Se hace énfasis en que es la percepción de los usuarios debido a que dicha actualización se realizó un mes después del lanzamiento en Latinoamérica, el 2 de septiembre de 2016 (Niantic Labs, 2 de septiembre de 2016). Sin embargo, la pronta sucesión de actualizaciones —hasta noviembre 2016— produjo una buena impresión en los jugadores, quienes se mantuvieron atentos y expectantes a todos los cambios que se realizaron en los primeros meses.

### **3.2 Adaptación a dinámicas grupales y retención exitosa**

Es importante tener en cuenta que la gran cantidad de usuarios que se apresuraron a jugar Pokémon Go no es la totalidad de jugadores actuales. Sin embargo, se mantiene como uno de los juegos móviles más activos en plataformas Android y iOS, con 65 millones de usuarios activos mensuales a la fecha (Business Statistics, s/f).

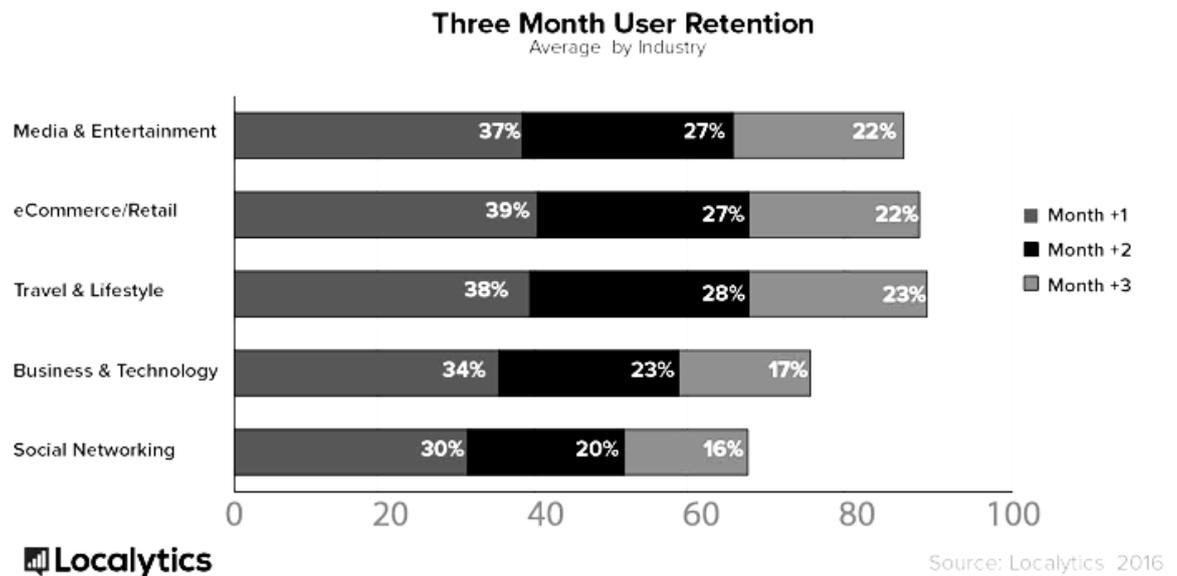
Según un estudio realizado por Localytics en 2016, el 80% de usuarios abandonan las *apps* instaladas con finalidades recreativas después de tres meses (Hopwood, 22 de junio de 2017), como se muestra en la figura 3.3. Sin embargo, Pokémon Go no atrajo una cantidad regular de usuarios en su primer lanzamiento. Fue el primer juego móvil en llegar a 50 millones de descargas mundiales en menos de 20 días (Business Statistics, s/f), por lo que imaginar una retención de 20% sería mantener más usuarios activos netos que el conjunto de juegos móviles gratuitos *top five* en el App Store de iOS —Baseball Boy, Knife Hit, HQ, Splashy, Unicorn 3D Color—. Aun así, el porcentaje de retención de Pokémon Go continúa fluctuando alrededor del 10% desde el año 2016 (Business Statistics, s/f).

Esa fue otra de las cuestiones que se discutió con los entrevistados: ¿qué parte del juego es la que los hace regresar? ¿Por qué no lo abandonaron como un gran número de usuarios iniciales? (ver Anexo 2). Un punto en el que coincidieron es la variedad y cantidad de pokémon que se agregaron a lo largo de tres años de juego (Anexo 1):

Siempre innovan, por más pequeño que sea. Los nuevos pokémon es uno de ellos, también los *shiny*s (Entrevistado).

Otra de las respuestas comunes fue la forma en que la dinámica de juego varió, y cómo se desarrollan las capturas y batallas.

**Figura 3.3: Retención de usuarios por industria**



Fuente: Localytics (2016)

La actualización más popular con el grupo entrevistado fue la de junio del 2017 (ver Anexo 1), que añade la modalidad de juego grupal llamada ‘incursiones’, ya que se adapta a la manera en la que los usuarios jugaban Pokémon Go, e incluye maneras en las que esta dinámica crea mayores retos para los jugadores, además de favorecer la socialización entre los entrenadores y cimentar las lealtades dentro de los *teams* y, más íntimamente, dentro de las ‘logias’. Una de ellas fue descrita de la siguiente manera:

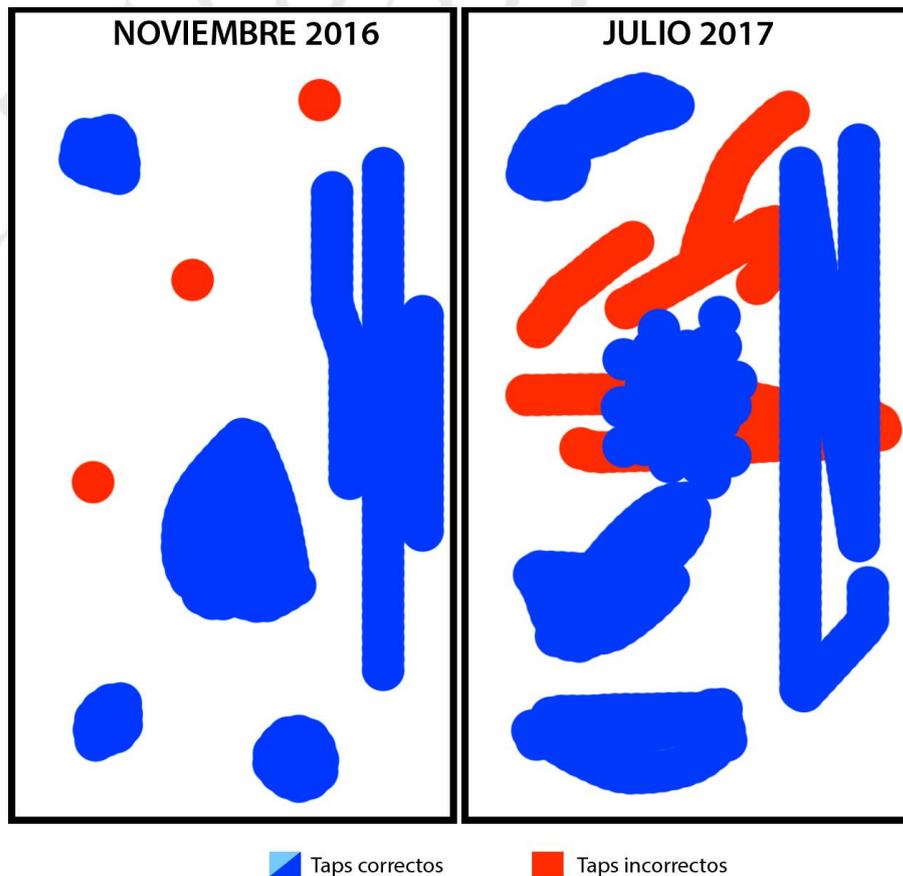
[Somos] un grupo unido, con personas de buen humor que siempre están dispuestas a ayudar a los demás. Sí existe una comunidad PG limeña. En el mismo Facebook hay dos grandes grupos [...] Además por cada distrito existen dos o tres comunidades pequeñas que interactúan por WhatsApp [...]. Tenía experiencia con la comunidad PES para poder estar al tanto de los diversos Option Files. También con las comunidades de The Sims, Jurassic World y Yu-Gi-Oh para poder resolver dudas sobre dichos juegos. [Los grupos de PG tienen en común] la solidaridad y el buen humor. Siento que tengo el apoyo que me

faltaba, no solo para atrapar pokémon o hacer incursiones, sino también para resolver dudas sobre el juego (Entrevistado).

Otro usuario agregó lo siguiente:

Gracias a ellos nos avisamos de algunos avistamientos ya que uno puede estar distraído, pero hay alguien más que avisa (Entrevistado).

Figura 3.4: Diagrama resumen de noviembre 2016 vs julio 2017



Fuente: Elaboración propia

En general se le puede atribuir la lealtad y retención de usuarios a los cambios constantes desarrollados por Niantic, así como al análisis exhaustivo de la data enviada por los usuarios ya que, si bien se pueden haber detectado problemas, las soluciones se enfocan en aspectos ligeramente etéreos y que requieren interpretación de datos, como aquellos que los usuarios consideran ‘justos’ y las relaciones sociales que se forman al utilizar el juego. Las dinámicas grupales también se mostraron amigables al uso desde

su introducción, pues los usuarios conocían ya la GUI destinada a los gimnasios desde la actualización anterior; esta nueva forma de juego tomó prestados algunos elementos de los juegos clásicos de Pokémon en sus animaciones, por lo que el juego no registró cambios dramáticos en los *taps* erróneos, aunque estos sí aumentaron ligeramente.

### 3.3 Adaptación a dinámicas individuales de juego y segunda ola de adopción

Otro de los puntos importantes dentro de las actualizaciones del juego es la introducción de las ‘investigaciones’ en marzo del 2018, una nueva forma de juego que se añade al *gameplay* tradicional lanzado en el año 2016. Esta nueva dinámica potencia la exploración en jugadores individuales y fue bien recibida globalmente. Durante el 2018, los usuarios activos mensuales de Pokémon Go han crecido en cinco millones (Business Statistics, s/f). Los datos recogidos durante este período son pocos debido a su proximidad a la conclusión de este análisis; sin embargo, los entrevistados sí mencionaron en sus entrevistas (ver Anexo 2) el ‘estancamiento’ en la dinámica de juego individual:

Casi siempre he salido en grupo, muy pocas veces he jugado solo; salir a dar vueltas y recoger los pokémon solo es tela [...], era chévere al principio, pero se vuelve repetitivo, por eso me gusta ir en grupo (Entrevistado).

Otro usuario añade:

Al comienzo me resultó muy atractivo y recuerdo haber salido de caminata en más de una ocasión para ver qué encontraba por diferentes lugares. Sin embargo, la emoción se me terminó muy rápido porque a diferencia de los juegos clásicos, no había un objetivo específico ni una historia que desarrollar. Lo de tomar ‘gimnasios’ no me resultó atractivo, la mecánica para evolucionar *pokémones* no tenía ningún parecido con la serie o los juegos previos [...] (Entrevistado).

Es importante resaltar que los problemas que este último usuario menciona fueron resueltos por la mencionada actualización. Gracias a la dinámica de ‘investigaciones’, ahora los usuarios pueden completar misiones, y evolucionar sus pokémon de una manera más parecida a la de los juegos previos para consolas.

## CONCLUSIONES

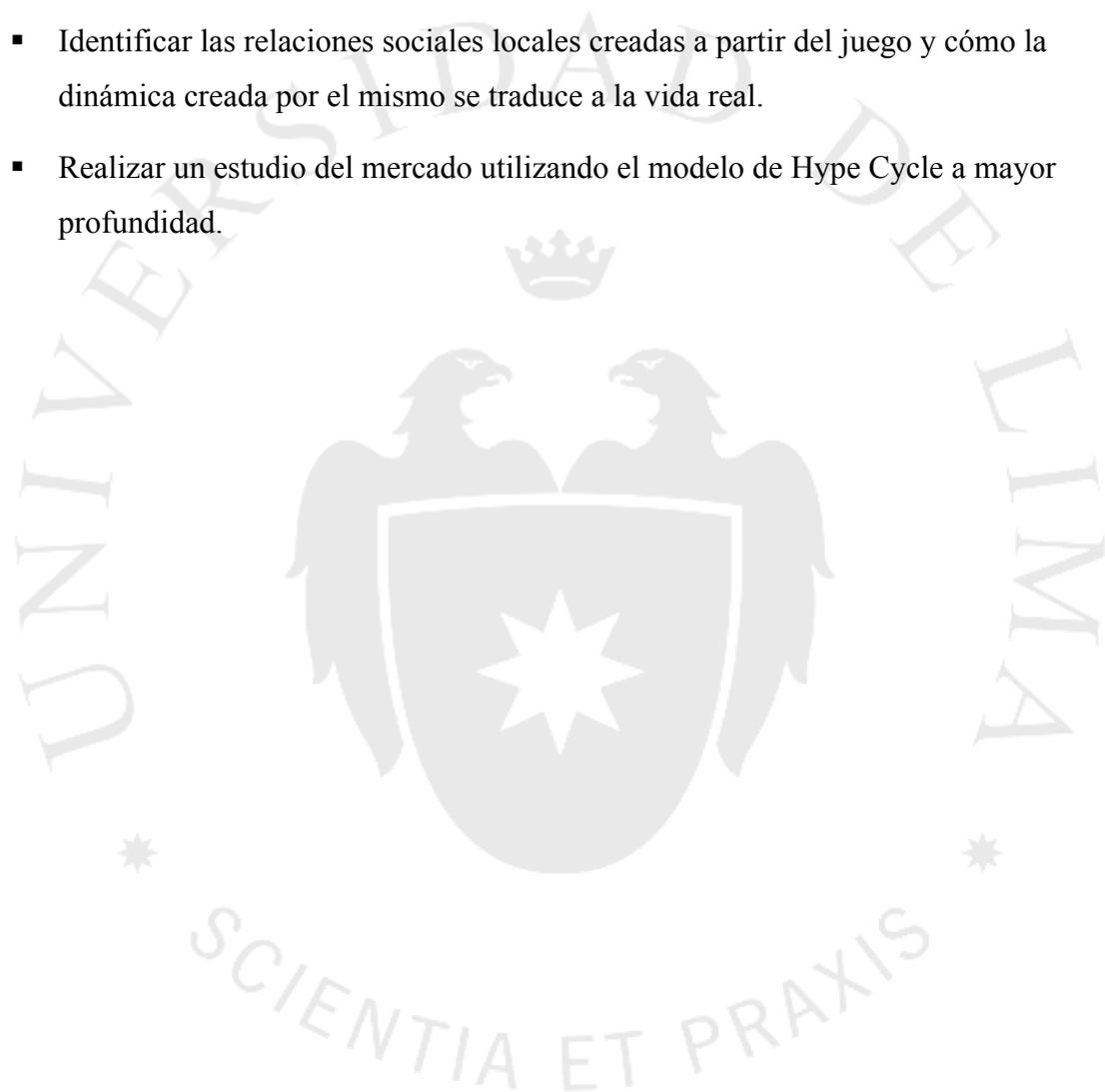
Según la información recogida en el presente trabajo se extraen las siguientes conclusiones:

- El uso y análisis de la data recogida por Niantic Labs, por medio del juego Ingress, logró crear una experiencia de usuario satisfactoria desde la primera versión de Pokémon Go.
- El uso del modelo Lean Building en todas las etapas de construcción y actualización del juego logró crear una retención de usuarios exitosa, comparativamente a otros juegos que llegan al top de descargas en juegos móviles.
- La experiencia de usuario creada por Pokémon Go se mantiene ágil y entretenida, lo que ha logrado crear una base de usuario sólida y comprometida con el juego en Lima Metropolitana, a dos años de su lanzamiento.
- El estudio detenido y analítico de la data recogida por Niantic Labs logró obtener información cualitativa no evidente que logró crear varias de las características que retienen a los usuarios en la plataforma de juego.
- La etapa de análisis se perfila como la clave dentro del modelo de construcción Lean, para crear una experiencia ágil y satisfactoria para el usuario.
- Se encontró varios puntos de coincidencia entre las fases de adopción del producto y las fases propuestas por el modelo.

## RECOMENDACIONES

A continuación, se detallan las recomendaciones:

- Bosquejar las características de los usuarios que serían los más dispuestos a unirse a este tipo de dinámica de juego. Crear un perfil sociológico de ‘jugador móvil social’ en el contexto local.
- Identificar las relaciones sociales locales creadas a partir del juego y cómo la dinámica creada por el mismo se traduce a la vida real.
- Realizar un estudio del mercado utilizando el modelo de Hype Cycle a mayor profundidad.



## REFERENCIAS

- Bogle, A. (10 de julio de 2016). How the gurus behind Google Earth created 'Pokémon Go'. *Mashable*. Recuperado de <https://mashable.com/2016/07/10/john-hanke-pokemon-go/#JuLDfDLxvkqS>
- Business Statistics (s/f). 85 Incredible Pokémon Go Statistics and Facts (actualizado en septiembre de 2018). Recuperado de: <https://expandedramblings.com/index.php/pokemon-go-statistics/>
- Caudell, T. P., y Mizell, D. W. (1992). Augmented reality: an application of heads-up display technology to manual manufacturing processes. En: *Proceedings of the Twenty-Fifth Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 659–669 vol.2). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.1992.183317>
- Gartner, Inc. (2019). Gartner Hype Cycle. Recuperado de: <https://www.gartner.com/en/research/methodologies/gartner-hype-cycle>
- Gothelf, J., y Seiden, J. (2016). *Lean UX: Designing great products with agile teams*. Sebastopol, CA: O'Reilly.
- Hopwood, S. (22 de junio de 2017) How Many Mobile Apps are Actually Used? *Apptentive*. Recuperado de: <https://www.apptentive.com/blog/2017/06/22/how-many-mobile-apps-are-actually-used/>
- Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens: a study of the play element in culture*. Boston: Beacon Press.
- International Organization for Standardization (2018). Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs)- Part 11: Guidance on usability. Recuperado de: <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en>
- International Organization for Standardization (2010). Ergonomics of human system interaction - Part 210: Human-centered design for interactive systems (formerly known as 13407). Ginebra. Recuperado de: <https://www.sis.se/api/document/preview/912053/>

- Koskela, L., Howell, G., Ballard, G. and Tommelein, I (2002). The foundations of Lean Construction. En: Best, R. y De Valence, G. (Ed.). *Design and Construction: Building in Value*. Oxford: Butterworth-Heinemann.
- Krug, S. (2014). *Don't make me think, revisited: A common sense approach to web usability*. Berkeley: New Riders.
- Matney, L. (28 de noviembre de 2017). Virtual reality headset unit sales are slowly improving. TechCrunch. Recuperado de <https://techcrunch.com/2017/11/28/virtual-reality-headset-unit-sales-are-slowly-improving/>
- metacritic (s/f). Pokemon Go. Recuperado de: <https://www.metacritic.com/game/ios/pokemon-go>
- Middleton, R. (12 de julio de 2016). Pokemon Go: Dutch rail operator tells Nintendo to change game after players wander onto tracks. International Bussines Time. Recuperado de: <https://web.archive.org/web/20160713162155/http://www.ibtimes.co.uk/pokemon-go-dutch-rail-operator-tells-nintendo-change-game-after-players-wonder-onto-tracks-1570308>
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems, Vol.E77-D(12)*, pp. 1321–1329.
- Niantic Labs (22 de julio de 2017). Legendary Pokémon are here! Recuperado de: <https://pokemongolive.com/en/post/legendaryrewards/>
- Niantic Labs (2 de septiembre de 2016). Go out and explore with your Buddy Pokémon! Recuperado de: <https://pokemongolive.com/en/post/buddy/>
- Niantic Labs (s.f.) Condiciones de servicio de Pokémon GO. Recuperado de <https://www.nianticlabs.com/terms/pokemongo/es>
- Perez, S. (9 de septiembre de 2016). Pokémon Go becomes the fastest game to ever hit \$500 million in revenue. TechCrunch. Recuperado de: <https://techcrunch.com/2016/09/08/pokemon-go-becomes-the-fastest-game-to-ever-hit-500-million-in-revenue/>
- Ries, E. (2011). *The lean startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses*. New York: Crown Business.



**ANEXOS**

**Anexo 1: Cuadro de actualizaciones para el juego móvil  
Pokémon GO**



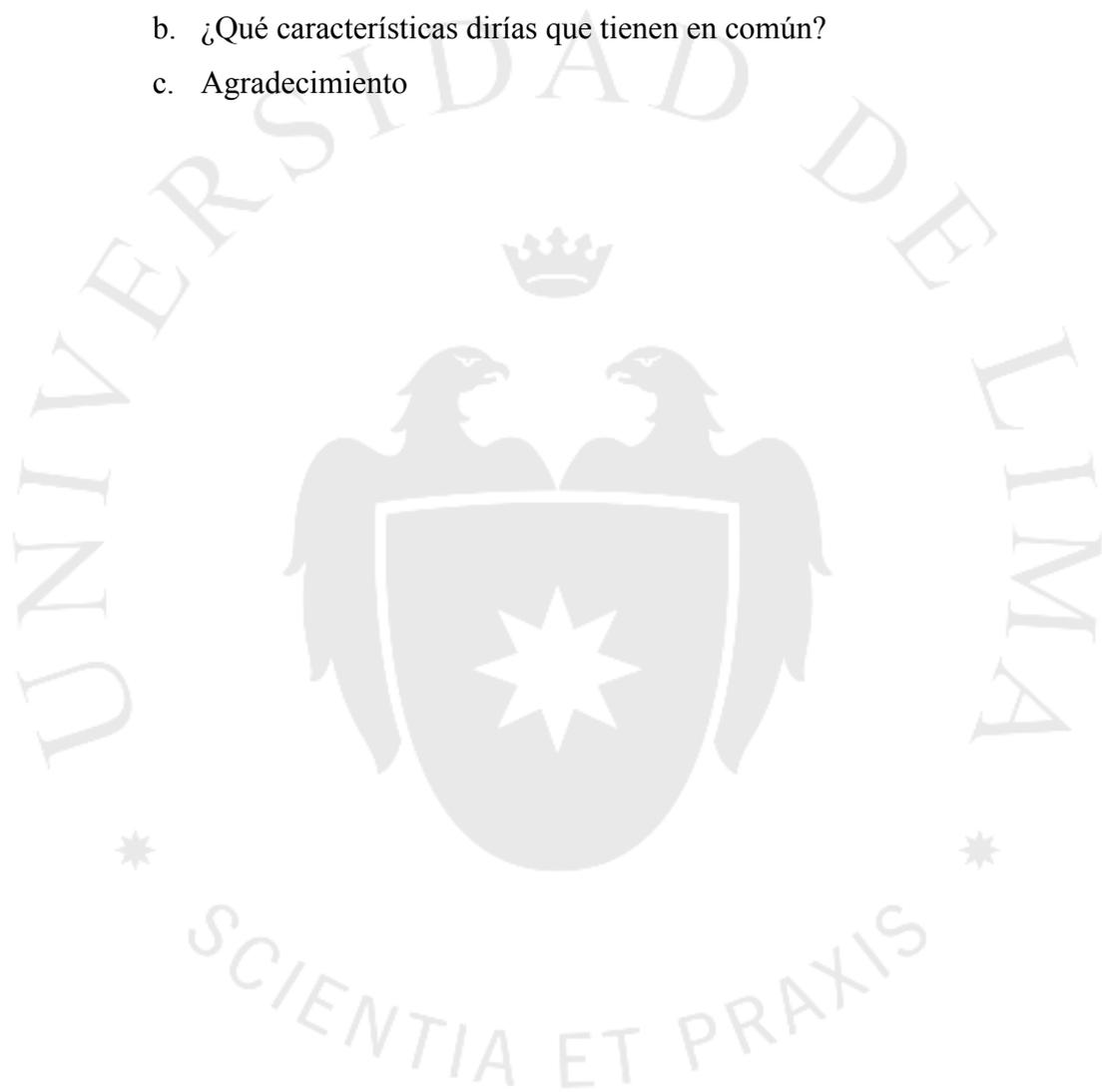
## Anexo 2: Formato de entrevistas

1. Rompimiento del hielo
  - a. ¿Juegas juegos móviles?
  - b. ¿Desde cuándo?
  - c. ¿En qué Sistema Operativo?
  - d. ¿Qué tipos de juego juegas?
2. Preguntas generales o de apertura
  - a. ¿Cómo empezaste con PG?
  - b. ¿Habías jugado juegos parecidos anteriormente?
  - c. ¿Qué te atrajo a PG en primer lugar?
  - d. ¿Conocías Pokémon antes? ¿Eras ‘fan’? ¿Habías jugado juegos de Pokémon antes? ¿Cómo?
  - e. ¿Cuáles eran tus expectativas sobre PG antes de jugarlo?
  - f. ¿Cuáles fueron tus primeras impresiones de PG?
  - g. ¿Juegas PG en grupo? ¿Por qué?
3. Preguntas de transición
  - a. ¿Experimentaste algún problema al jugar PG? ¿Software?
  - b. ¿Crees que todos los usuarios experimentaron el mismo problema?
  - c. ¿Por cuánto tiempo jugaste PG intensamente? ¿Qué es lo más inusual que has hecho por una captura?
  - d. En tu opinión, ¿cuál es el objetivo del juego?
  - e. ¿Crees que alguien puede ‘terminar’ el juego?
4. Preguntas específicas
  - a. ¿Crees que el juego ha mejorado desde su lanzamiento?
  - b. ¿Cómo ha cambiado tu experiencia jugando el juego desde su lanzamiento?
  - c. ¿Cómo ha cambiado tu experiencia con el juego desde que sales en grupo?
  - d. ¿Qué problemas que tenías antes han sido resueltos con las actualizaciones?

- e. ¿Qué parte del juego te invita a regresar constantemente? ¿Estaba ese elemento en el juego en su lanzamiento?
- f. ¿Cómo describirías a tu grupo de PG? ¿Crees que existe una comunidad de PG en Lima? ¿Por qué?

5. Preguntas de cierre

- a. ¿Tienes experiencias con otras comunidades de ‘gamers’ más allá de PG? ¿Cuáles?
- b. ¿Qué características dirías que tienen en común?
- c. Agradecimiento



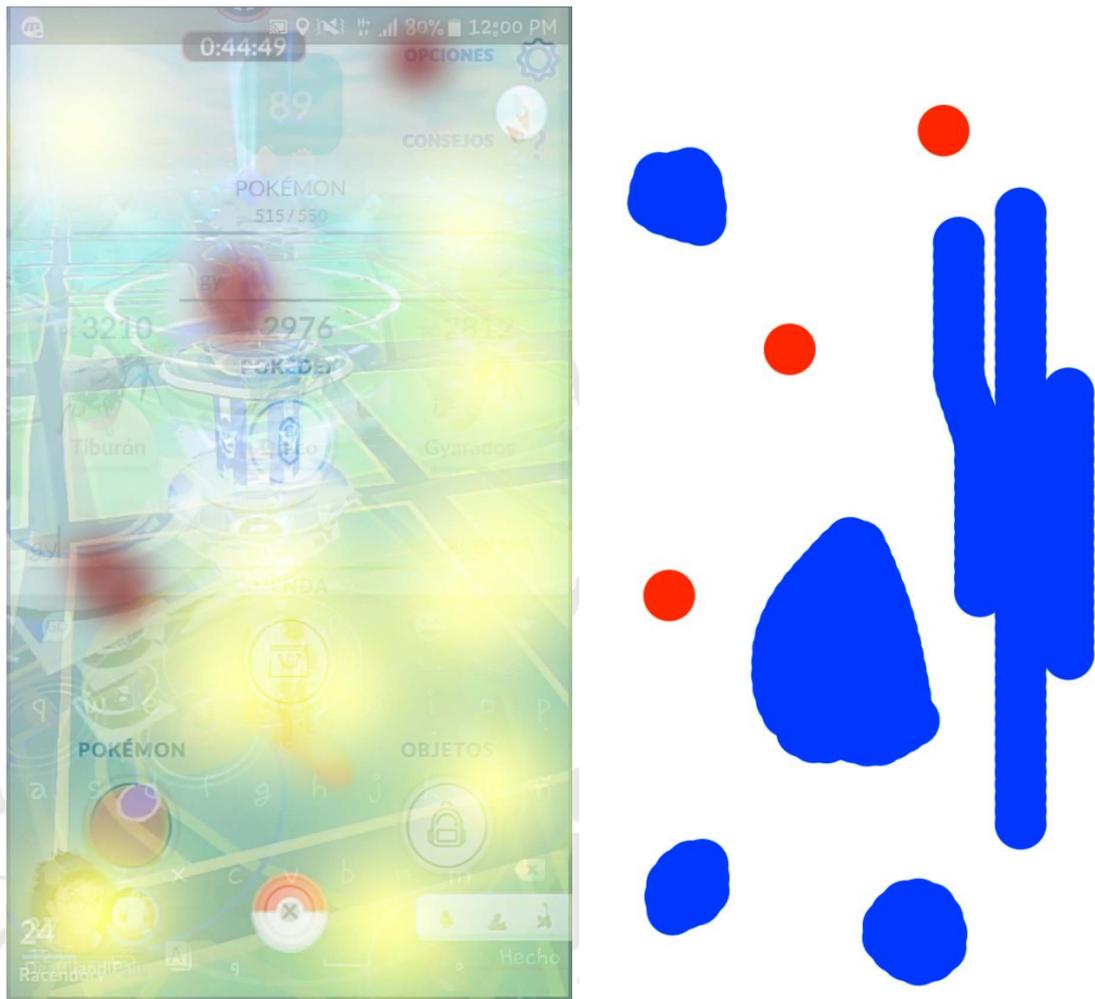
### Anexo 3: Diagramación de uso: Pokémon Go

Cuadro resumen 12 capturas julio 2016



SCIENTIA ET PRAXIS

Cuadro resumen 12 capturas noviembre 2016

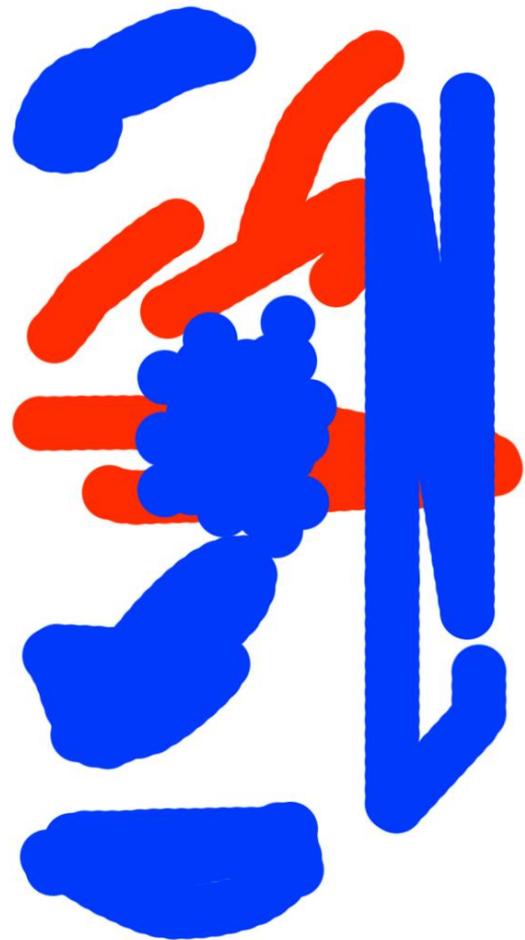
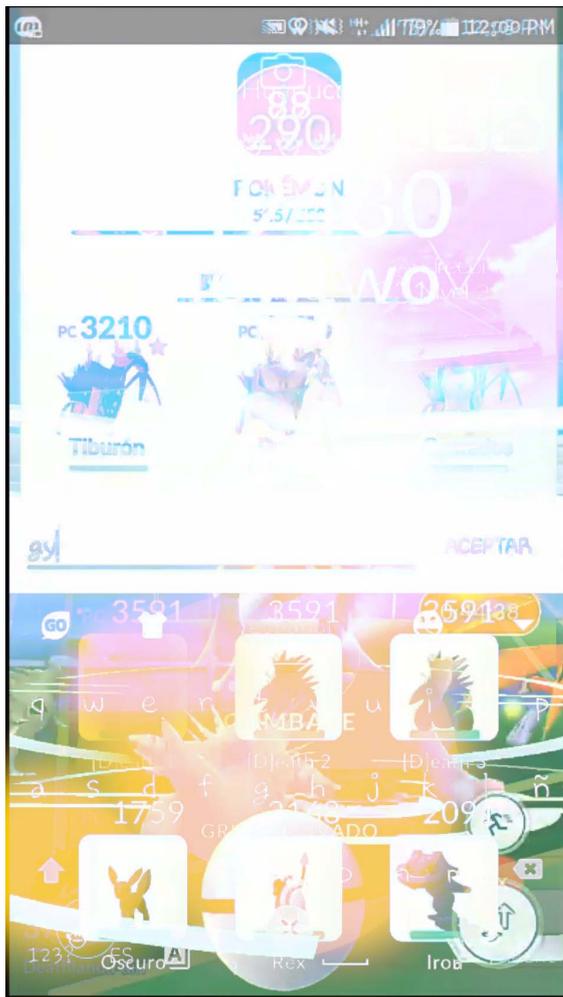


 Taps correctos

 Taps incorrectos

SCIENTIA ET PRAXIS

Cuadro resumen 12 capturas julio 2017



 Taps correctos

 Taps incorrectos

SCIENTIA ET PRAXIS

## **Anexo 4: Transcripción de entrevistas**

Entrevista Baset

**¿Juegas juegos móviles?**

Eh, sí.

**¿Desde cuándo?**

Desde que tengo iPhones. Debe ser alrededor de 2011 o 2012, osea antes jugaba como culebrita y cosas monses.

**¿En qué Sistema Operativo?**

iOS y tuve una tablet Android.

**¿Qué tipos de juego juegas?**

Mechas, tipo de lucha libre, he tenido los clásicos, plants vs zombies, cut the rope, candy crash, Ingress, Zombie Tsunami, etc.

**¿Cómo empezaste con PG?**

Porque todo el mundo empezó a hablar de Pokémon Go. Se podía bajar así que lo bajé.

**¿Habías jugado juegos parecidos anteriormente?**

Sí, Ingress.

**¿Qué te atrajo a PG en primer lugar?**

La realidad aumentada. El hecho de ver a los muñequitos ahí frente a mí.

**¿Conocías Pokémon antes? ¿Eras 'fan'? ¿Habías jugado juegos de Pokémon antes? ¿Cómo?**

Conocía, sí. Había jugado alguna vez en Nintendo. Pero nunca fui fan de la franquicia.

**¿Cuáles eran tus expectativas sobre PG antes de jugarlo?**

Que iba a ser bastante revolucionario pero como accesible, porque mencionaron el PG Plus y parecía que solo teniéndolo se podría jugar. Pero resultó que todos lo podían bajar y usar y eso es chévere.

**¿Cuáles fueron tus primeras impresiones de PG?**

Me gustó bastante.

**¿Juegas PG en grupo? ¿Por qué?**

No. Porque estar en grupo no es mi principal objetivo, lo juego cuando voy de un lado a otro, mientras voy caminando para entretenerme, o cuando voy a un lugar nuevo para explorar y ver qué hay por ahí.

**¿Experimentaste algún problema al jugar PG? ¿Software?**

En algún momento un tema de red que no se podía conectar y el tema que se me acabaron los megas o la batería.

**¿Crees que todos los usuarios experimentaron el mismo problema?**

Sí, creo que sí.

**¿Por cuánto tiempo jugaste PG intensamente? ¿Qué es lo más inusual que has hecho por una captura?**

Sus buenos dos o tres meses. Quedarme en un sitio sin hacer nada para esperar un pokémon, o manejar a algún lugar específico para conseguir un pokémon especial.

**En tu opinión, ¿cuál es el objetivo del juego?**

Tener más y mejores pokémon.

**¿Crees que alguien puede ‘terminar’ el juego?**

No, creo que es bastante subjetivo. Depende de lo que quieres lograr, si tienes todos los pokémon vas a querer dominar todos los gimnasios, o lograr metas mundiales. Creo que no termina si en lo que quieres es seguir creciendo.

**¿Crees que el juego ha mejorado desde su lanzamiento?**

Sí.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia jugando el juego desde su lanzamiento?**

Ahora tiene cositas que lo hacen más fácil de alguna manera y más metas dentro del mismo juego. El hecho que tengas que caminar con tu compañero para que te de un caramelo, llenar esa barrita ya te genera un reto nuevo.

**¿Qué problemas que tenías antes han sido resueltos con las actualizaciones?**

El tema de necesitar tener otra aplicación que te digan dónde están los pokémon, osea que ahora tenga el ‘Cerca’.

**¿Qué parte del juego te invita a regresar constantemente? ¿Estaba ese elemento en el juego en su lanzamiento?**

El querer tener todos los pokémon, sí estaba. Bueno el tener nuevos, ¿no? Siempre tener pokémon nuevos, el hecho que siempre haya nuevos me invita a regresar.

1. Entrevista Chamorro

**¿Juegas juegos móviles?**

Si

**¿Desde cuándo?**

2010 \*

**¿En qué Sistema Operativo?**

Android y iOS

**¿Qué tipos de juego juegas?**

Estrategias, aventuras y casuales

**¿Cómo empezaste con Pokemon Go?**

Seguí la producción del juego por estar asociada con Nintendo y la franquicia de Pokemon. Me instalé el juego apenas estuvo disponible para Latinoamérica.

### **¿Habías jugado juegos parecidos anteriormente?**

Si, Ingress, que es bastante similar en estructura.

### **¿Qué te atrajo de PG en primer lugar?**

La promesa de interacción y la realidad aumentada, además del hecho de tener que desplazarse para jugar. Las posibilidades para el juego eran muy grandes y quería experimentarlo.

### **¿Conocías Pokémon antes? ¿Eras ‘fan’? ¿Había jugado juegos de Pokémon antes? ¿Cómo?**

Me hice fan de la serie cuando fue transmitida en la tv. Seguí los juegos de Gameboy y otras consolas. Definitivamente me interesaba probar el primer juego móvil oficial.

### **¿Cuáles eran tus expectativas sobre PG antes de jugarlo?**

Me parecía una ocasión interesante para que niños y adultos pudieran interactuar, el hecho de tener que salir para jugar, la posibilidad de unirse a otros jugadores para capturar un Pokemon en común, tranquilamente podía convertirse en todo un fenómeno. “Pokemon en el mundo real”, como se podía ver en los comerciales.

### **¿Cuáles fueron tus primeras impresiones de PG?**

Al comienzo me resultó muy atractivo y recuerdo haber salido de caminata en más de una ocasión para ver qué encontraba por diferentes lugares. Sin embargo, la emoción se me terminó muy rápido porque a diferencia de los juegos clásicos, no había un objetivo específico ni una historia que desarrollar. Lo de tomar gimnasios no me resultó atractivo, la mecánica para evolucionar Pokemones no tenía ningún parecido con la serie o los juegos previos, el juego consumía muchos recursos de batería y había que desactivar la función de realidad aumentada, que fue el supuesto gancho principal del juego. La interacción también se vino abajo porque no se podía combatir contra otros jugadores, uno de los aspectos fundamentales de Pokemon tanto en la serie como en los juegos, al igual que el intercambio de Pokemones. Después de haber capturado algunos Pokemones más representativos para mí, le perdí el interés.

### **¿Juegas PG en grupo? ¿Por qué?**

No, nunca llegué a conformar un grupo para jugar. Las personas cercanas a mí que

jugaban eran muy dispersas.

**¿Experimentaste algún problema al jugar PG? ¿Software?**

Fuera del consumo de batería y algo de lag eventual no tuve mayores problemas. Sin embargo conocí muchas personas que sí experimentaron problemas serios, desde que el juego no cargara hasta que tuvieron que dejar de jugar porque una actualización hizo que solo se pudiera jugar en pantallas HD.

**¿Crees que todos los usuarios experimentaron el mismo problema?**

Fue un factor común en nuestro país en el que la mayoría de usuarios tiene celulares de gama media o baja. El juego empezó a demandar cada vez más recursos hasta que muchos tuvieron que desinstalarlo.

**¿Por cuánto tiempo jugaste PG intensamente? ¿Qué es lo más inusual que has hecho por una captura?**

Habrán sido los dos primeros meses del juego. Dejaba de tomar bus para ir a ciertos lugares y caminaba para ver qué encontraba y también para que incuben los Pokemones que estaban en los huevos. Varias veces también terminé dando vueltas por mi azotea esperando encontrar alguno.

**En tu opinión, ¿cuál es el objetivo del juego?**

Al igual que en Ingress, ir tomando gimnasios para darle mayor cobertura de área a un clan. Sin embargo, hay muchos que estuvieron jugando solo por coleccionar a los Pokemones disponibles, aunque se sabía que por cuestiones de distribución geográfica eso era demasiado difícil.

**¿Crees que alguien puede ‘terminar’ el juego?**

En un juego como éste, cada quién decide dónde está el final. Para mí fue solamente encontrar a mis Pokemones favoritos.

**¿Crees que el juego ha mejorado desde su lanzamiento?**

Si no han integrado el intercambio y el jugador vs jugador y la variedad de ataques que le corresponden a cada Pokemon, no.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia jugando el juego desde su lanzamiento?**

Le perdí el interés al juego mucho más rápido de lo que esperaba. Tenía expectativas de que realmente se generara una especie de revolución de la realidad aumentada pero el juego pasó de moda a tal punto que actualmente es raro encontrar a alguien que siga jugando. La exigencia del desplazamiento también se vino abajo porque aparecieron montones de hacks que permitían jugar desde la PC sin tener que moverse (como en los juegos clásicos).

**¿Qué problemas que tenías antes han sido resueltos con las actualizaciones?**

Mayor estabilidad del juego.

**¿Cómo describirías a su grupo de PG? ¿Crees que existe una comunidad de PG en Lima? ¿Por qué?**

Sé que existen agrupaciones en las redes sociales pero no formo parte de ninguna.

**¿Tienes experiencias con otras comunidades de ‘gamers’ más allá de PG? ¿Cuáles?**

Sigo a la comunidad de la revista MasGamers ya desde hace 3 años.

**¿Qué características dirían que tienen en común?**

Son personas muy interesadas en la tecnología de diferentes plataformas, ya sea pc o consolas, tratan de informarse bastante al respecto. También son bastante territoriales (pc vs consolas, Sony vs Nintendo, etc.).

2. Entrevista Cota

**¿Juegas juegos móviles?**

Sí.

**¿Desde cuándo?**

Desde 1999

### **¿En qué Sistema Operativo?**

Juego desde la época de Snake en celulares. En Smartphones uso iOS y Android.

### **¿Qué tipos de juego juegas?**

Me gustan los juegos de carreras, los RPG y los de acción por turnos.

### **¿Cómo empezaste con PG?**

Porque amo Pokemon. Para mí no existe otra cosa que no sea Pokemon. Le he dedicado tanto tiempo que sería inútil pensar que el resto de mi vida continuaría sin Pikachu, Chicorita, Glastly, por no mencionar al injustamente infravalorado Magikarp.

### **¿Habías jugado juegos parecidos anteriormente?**

Supe de juegos parecidos. Pero no me importaron mucho en ese momento.

### **¿Qué te atrajo a PG en primer lugar?**

El trailer con el que anunciaron el juego. A mí y a mis amigos nos voló la cabeza. Qué pena que era el trailer fue más humo que otra cosa. Igual ¡vamos, Pokemon!

### **¿Conocías Pokémon antes? ¿Eras 'fan'? ¿Habías jugado juegos de Pokémon antes? ¿Cómo?**

Vivo Pokemon desde que estaba en el colegio. He jugado todo. Desde las cartas hasta Monopolio Edición Pokémon.

### **¿Cuáles eran tus expectativas sobre PG antes de jugarlo?**

Que iba a ser igualito al trailer ¡Qué nos iba a decepcionar!

### **¿Cuáles fueron tus primeras impresiones de PG?**

Que no era muy parecido al trailer xD, pero recuerdo que me divertí bastante con mis amigos. Fuimos los primeros en descubrir cómo tener a Pikachu como Pokemon inicial. Salimos en los foros. Locazo.

### **¿Juegas PG en grupo? ¿Por qué?**

Por lo general no. Pero sí me gusta juntarme con mis amigos de vez en cuando e ir al

parque a jugar o hacerlo en el camino si vamos hacia algún otro sitio.

**¿Experimentaste algún problema al jugar PG? ¿Software?**

La batería de mi celular se me acababa al toque.

**¿Crees que todos los usuarios experimentaron el mismo problema?**

La gran mayoría sí. Muchos se compraron baterías portátiles.

**¿Por cuántos tiempo jugaste PG intensamente? ¿Qué es lo más inusual que has hecho por una captura?**

Desde que lo bajé hasta como 4 meses después no paré. Vivía adicto. Conocer a la gente que dormía en el parque que está a la vuelta de mi casa. Era una parada Pokémon.

**En tu opinión, ¿cuál es el objetivo del juego?**

Vivir la experiencia de capturar Pokemones, pelear y entrenarlos.

**¿Crees que alguien puede ‘terminar’ el juego?**

Creo que es imposible.

**¿Crees que el juego ha mejorado desde su lanzamiento?**

Han agregado más cosas que habían prometido desde el principio. De hecho ha mejorado.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia jugando el juego desde su lanzamiento?**

Ahora es más rápido encontrar Pokemones.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia con el juego desde que sales en grupo?**

Es bueno trabajar en equipo para conseguir cazar Pokemones raros. Además es bueno competir uno contra el otro.

**¿Qué problemas que tenías antes han sido resueltos con las actualizaciones?**

Lo de la batería. Ahora puede durar un poco más.

**¿Qué parte del juego te invita a regresar constantemente? ¿Estaba ese elemento en el juego en su lanzamiento?**

Poder cazar un Pokemon y mejorar mi técnica.

**¿Cómo describirías a tu grupo de PG? ¿Crees que existe una comunidad de PG en Lima? ¿Por qué?**

De hecho existe una comunidad grande y comprometida porque se quedaron los que de verdad son fanáticos de Pokemon. Mucho posero al principio.

**¿Tienes experiencias con otras comunidades de 'gamers' más allá de PG? ¿Cuáles?**

Soy Doteró.

**¿Qué características dirías que tienen en común?**

Siempre queremos ser los mejores.

### 3. Entrevista Fem

**¿Juegas juegos móviles?**

Sí.

**¿Desde cuándo?**

Desde el 2011-2012

**¿En qué Sistema Operativo?**

Primero Android y desde el 2013 en iOS.

**¿Qué tipos de juego juegas?**

Generalmente rompecabezas tipo sudoku, crucigramas, Dots, Monument valley, etc.

No soy muy competitiva.

**¿Cómo empezaste con Pokemon Go?**

Cuando el juego estuvo disponible en NY decidí descargarlo y probarlo, solo para generar envidia en la gente que aún no podía descargarlo en Lima, peor me termino

gustando por la variedad de pokemones y la realidad aumentada, era bien divertido.

**¿Habías jugado juegos parecidos anteriormente?**

No, pero me habían hablado de Ingress, pero no es mi estilo de juego, así que no me di el trabajo de descargarlo aunque me parecía interesante.

**¿Qué te atrajo de PG en primer lugar?**

El Hype.

**¿Conocías Pokémon antes? ¿Eras ‘fan’? ¿Había jugado juegos de Pokémon antes? ¿Cómo?**

Si conocía la serie, no había jugado nunca ninguno de los juegos.

**¿Cuáles eran tus expectativas sobre PG antes de jugarlo?**

Pensé que iba a ser súper nicho, es decir que solo los verdaderos fans de pokemon lo iban a entender, peor no fue así.

**¿Cuáles fueron tus primeras impresiones de PG?**

Un juego abierto, y que podía jugarlo durante mucho tiempo sin parar.

**¿Juegas PG en grupo? ¿Por qué?**

No, cuando empecé a jugar estaba de viaje con un amigo así que jugabamos y al regresar a Lima salía con un grupo de amigos, pero no era una comunidad de PG, ni nos juntabamos con los diferentes grupos que nos encontrabamos.

**¿Experimentaste algún problema al jugar PG? ¿Software?**

Al principio tenía problemas para entrar al juego, pero se solucionó al poco tiempo. Felizmente nunca me pasó que el juego me sacara o que se borrarán mis avances.

**¿Crees que todos los usuarios experimentaron el mismo problema?**

Sí supe que muchos tuvieron problemas para entrar.

**¿Por cuánto tiempo jugaste PG intensamente? ¿Qué es lo más inusual que has hecho por una captura?**

Deben haber sido 3 meses. Corrí por El Olivar por un raichú y lo grabó la cámara de RPP. Me deje llevar.

**En tu opinión, ¿cuál es el objetivo del juego?**

Yo creo que el juego intenta que te sientas como un verdadero entrenador pokemon, los problemas para capturarlos, la necesidad de caminar y tener un Journey, batallar en gimnasios, participar de grupos, el juego te hace vivir la verdadera experiencia.

**¿Crees que alguien puede ‘terminar’ el juego?**

No, no creo que esté diseñado de esa manera, la idea es ser un maestro pokemón y eso no tiene un final.

**¿Crees que el juego ha mejorado desde su lanzamiento?**

Sí.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia jugando el juego desde su lanzamiento?**

Bueno ahora está mucho más detallado, tiene más matices, más pokemon, más formas de jugar. Puedes elegir si vas a participar de incursiones, si vas a jugar en grupo o si vas a ser anti social como yo.

**¿Qué problemas que tenías antes han sido resueltos con las actualizaciones?**

Bueno basicamente la de los servidores y el hecho de que ya no hay tantos ratatas.

**¿Qué parte del juego te invita a regresar constantemente? ¿Estaba ese elemento en el juego en su lanzamiento?**

Creo que las actualizaciones de pokemones, siempre quiero capturar a los nuevos. no estaba en el lanzamiento.

**¿Cómo describirías a tu grupo de PG? ¿Crees que existe una comunidad de PG en Lima? ¿Por qué?**

Creo que existen varias, personas bien dedicadas. Existen por la forma en la que el juego ha evolucionado, antes era un tema de compañía ahora es necesario salir en grupo, creo que el juego ha aprendido de sus usuarios y les ha dado nuevas formas de

subir su nivel.

#### 4. Entrevista Gustavo

##### **¿Juegas juegos móviles?**

Pokemon Go, por ahí a veces juego Final Fantasy Tactics, pero en realidad no soy muy mucho de usar mi cel para jugar.

##### **¿Desde cuándo?**

Desde que salió oficialmente, fácil antes incluso jajaja

##### **¿En qué SO?**

Android.

##### **¿Qué tipos de juego juega?**

En el cel, solo esos dos. En la vida, juegos de SNES, de todo tipo.

##### **¿Cómo empezaste con PG?**

Como todos los demás creo, el hype de la realidad aumentada me pareció divertido, sumado al rollo coleccionista.

##### **¿Habías jugado juegos parecidos anteriormente?**

Solo los juegos anteriores de Pokemon (Yellow y Silver).

##### **¿Qué te atrajo a PG en primer lugar?**

La nostalgia.

##### **¿Conocías Pokémon antes? ¿Eras 'fan'? ¿Habías jugado juegos de Pokémon antes? ¿Cómo?**

Emulador, los que mencioné arriba. Nunca tan fan, pero es divertido el hecho de coleccionar.

##### **¿Cuáles eran tus expectativas sobre PG antes de jugarlo?**

Honestamente, ninguna, solo me parecía bacán.

**¿Cuáles fueron tus primeras impresiones de PG?**

Era divertido y justo me cogió en una época de viajes por el Perú, entonces terminó siendo bacán la variedad en cada lugar.

**¿Juegas PG en grupo? ¿Por qué?**

Salgo con mi hermana y mi cuñado a veces. Es nuestra manera de sonsear juntos.

**¿Experimentaste algún problema al jugar PG? ¿Software?**

Se cuelga a veces.

**¿Crees que todos los usuarios experimentaron el mismo problema?**

No sé, mi cel es un asco.

**¿Por cuánto tiempo jugaste PG intensamente? ¿Qué es lo más inusual que has hecho por una captura?**

Nada inusual en verdad, y juego en mis caminatas diarias realmente, me acompaña durante eso.

**En tu opinión, ¿cuál es el objetivo del juego?**

Recolectar todos los Pokemon.

**¿Crees que alguien puede 'terminar' el juego?**

Si viajas por el mundo y dejan de crear "generaciones" si jajajaja

**¿Crees que el juego ha mejorado desde su lanzamiento?**

Si, han aumentado varias cosas, desde las luchas hasta la cantidad de Pokemon.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia jugando el juego desde su lanzamiento?**

No ha cambiado la verdad, siempre ha sido un acompañante en mis caminatas diarias.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia con el juego desde que sales en grupo?**

En verdad no ha cambiado en nada.

**¿Qué problemas que tenías antes han sido resueltos con las actualizaciones?**

Ninguno, se sigue colgando de manera random.

**¿Qué parte del juego te invita a regresar constantemente? ¿Estaba ese elemento en el juego en su lanzamiento?**

Los RAIDs legendarios. Y no, eso ha sido una buena adición para volver constantemente. Los eventos por temporadas también son bacanes.

**¿Cómo describirías a tu grupo de PG? ¿Crees que existe una comunidad de PG en Lima? ¿Por qué?**

Mi grupo somos 3 nomas. Pero he visto que hay varios grupos que reúnen y se pasean por todo Miraflores "tomando gimnasios" para su equipo, es locazo.

**¿Tienes experiencias con otras comunidades de 'gamers' más allá de PG? ¿Cuáles?**

Nop.

**¿Qué características dirías que tienen en común?**

No lo sé, no soy tan gamer.

#### 5. Entrevista Piero

**¿Juegas juegos móviles?**

Sí.

**¿Desde cuándo?**

3 años.

**¿En qué Sistema Operativo?**

iOS.

**¿Qué tipos de juego juegas?**

Estrategia , RPG y realidad aumentada.

**¿Cómo empezaste con Pokémon Go?**

Vi el anuncio con meses de anticipación y apenas se habilitó la opción para descargar el juego, lo hice.

**¿Habías jugado juegos parecidos anteriormente?**

De realidad aumentada, Ingress.

**¿Qué te atrajo de PG en primer lugar?**

La oportunidad de revivir los primeros juegos de Pokémon.

**¿Conocías Pokémon antes? ¿Eras 'fan'? ¿Había jugado juegos de Pokémon antes? ¿Cómo?**

Vi las primeras temporadas junto a sus respectivos juegos. Perdí la ilusión en la 3era generación.

**¿Cuáles eran tus expectativas sobre PG antes de jugarlo?**

Muy grandes, ya que un año antes Google maps sacó la opción de "capturar" Pokémon navegando en el mapa.

**¿Cuáles fueron tus primeras impresiones de PG?**

Me gustó mucho. Solo me preocupaba el consumo de datos.

**¿Juegas PG en grupo? ¿Por qué?**

Sí. Para poder atrapar a los Pokémon más fuertes en incursiones necesitas hacerlo en grupo.

**¿Experimentaste algún problema al jugar PG? ¿Software?**

El consumo de batería. Los servidores se mantienen estables en la mayoría del tiempo.

**¿Crees que todos los usuarios experimentaron el mismo problema?**

Sí.

**¿Por cuánto tiempo jugaste PG intensamente? ¿Qué es lo más inusual que has**

### **hecho por una captura?**

Nunca pude jugar intensamente por el trabajo y la familia, pero desde un comienzo hasta la actualidad aprovecho cada momento de tiempo libre para hacerlo. Lo más inusual ha sido correr 5 cuadras como loco en La Punta o abrir el juego en plena visita a Machu Picchu.

### **En tu opinión, ¿cuál es el objetivo del juego?**

Aparte de los objetivos comerciales de Niantic, como gamer el objetivo es capturar a todos los Pokémon disponibles y a los Pokémon más fuertes con las mejores IV (overall) posibles.

### **¿Crees que alguien puede ‘terminar’ el juego?**

No. Se puede llegar al nivel 40 que es el máximo, pero aún estamos en la 3era generación de Pokémon. Cada año introducen una nueva y son 7 generaciones en total,.

### **¿Crees que el juego ha mejorado desde su lanzamiento?**

Sí, bastante.

### **¿Cómo ha cambiado tu experiencia jugando el juego desde su lanzamiento?**

Camino mucho más. Conozco nuevos lugares en busca de Pokémon. He hecho nuevas amistades.

### **¿Cómo ha cambiado tu experiencia con el juego desde que sales en grupo?**

Siento que tengo el apoyo que me faltaba, no solo para atrapar Pokémon o hacer incursiones, sino también para resolver dudas sobre el juego.

### **¿Qué problemas que tenías antes han sido resueltos con las actualizaciones?**

Problemas con el buscador y con la facilidad de ordenar Pokémon. Falta que encuentren una manera de evitar el uso de fake gps.

### **¿Qué parte del juego te invita a regresar constantemente? ¿Estaba ese elemento en el juego en su lanzamiento?**

"Levelar" o "Fulllear" a mis Pokémon con mejor IV o encontrar a Pokémon fuertes de IV excelentes (ambos desde su lanzamiento).

Atrapar a los Pokémon legendarios en incursiones (introducidos el año pasado).

**¿Cómo describirías a su grupo de PG? ¿Crees que existe una comunidad de PG en Lima? ¿Por qué?**

Un grupo unido, con personas de buen humor que siempre están dispuestas a ayudar a los demás.

Sí existe una comunidad PG limeña. En el mismo Facebook hay dos grandes grupos con casi los mismos integrantes. Además por cada distrito existen 2 o 3 comunidades pequeñas que interactúan por Whatsapp.

**¿Tienes experiencias con otras comunidades de ‘gamers’ más allá de PG? ¿Cuáles?**

Tenía experiencia con la comunidad PES para poder estar al tanto de los diversos Option Files. También con las comunidades de The Sims, Jurassic World y Yu-Gi-Oh para poder resolver dudas sobre dichos juegos.

**¿Qué características dirían que tienen en común?**

La solidaridad y el buen humor.

6. Entrevista Sagitario

**¿Juegas juegos móviles?**

Sí

**¿Desde cuándo?**

Desde que tuve mi primer celular aya por el año 2005. Era algo de lanzar y hacer chuzos no se si contara.

**¿En qué Sistema Operativo?**

Motorola

**¿Qué tipos de juego juegas?**

Pokémon Go y recientemente Yu Gi Oh (ultimate masters world)

### **¿Cómo empezaste con Pokémon Go?**

Un amigo me avisó y apenas lo vi me gusto. A los dos días compre su cel.

### **¿Habías jugado juegos parecidos anteriormente?**

Ingress, con un grupo de amigos.

### **¿Qué te atrajo de PG en primer lugar?**

Lo que me atrajo en primer lugar es que tienes que caminar y aparte de la franquicia. La fusión de esas dos hizo que no lo deje hasta ahora

### **¿Conocías Pokémon antes? ¿Eras ‘fan’? ¿Había jugado juegos de Pokémon antes? ¿Cómo?**

Yo crecí con Pokémon vi todo hasta la liga naranja. Luego la Jhoto no la termine y la de Hoenn solo vi el principio. Conocí a varios pokémon nuevos gracias a que jugué con el nintendo DS algunos de sus juegos.

### **¿Cuáles eran tus expectativas sobre PG antes de jugarlo?**

Que iba a ser un juego muy innovador y sano ya que la cámara RA era nuevo y tbm hacia que la gente deje sus consolas y salga a socializar y jugar con amigos.

### **¿Cuáles fueron tus primeras impresiones de PG?**

Al principio solo capturaba a diestra y siniestra cuanto Pokémon veía por todo mi barrio. Para mi todo ello estaba bien hasta que conocí a los odiosos flys. \*

### **¿Juegas PG en grupo? ¿Por que?**

Al principio con los antiguos gyms si ya que juntos íbamos a colocarnos en las torres que permitían 10 pokémon y tbm íbamos juntos a La Punta lugar donde visitamos mas para capturar los tipo Dragón.

### **¿Experimentaste algún problema al jugar PG? ¿Software?**

Varias veces lo tuve. Pero fue porque se caía su sistema según tengo entendido. Mi celular nunca a fallado para jugar.

### **¿Crees que todos los usuarios experimentaron el mismo problema?**

Tengo amigos que les paso lo mismo que a mi y otros si les falló su equipo.

**¿Por cuánto tiempo jugaste PG intensamente? ¿Qué es lo más inusual que has hecho por una captura?**

Recuerdo mucho que estaba como loco ya que me aparecía la silueta de Dragonite. Felizmente estaba en bici. Lo busque por todos lados y luego de varios minutos y varias pokebolas rechazadas por el Pokémon este entró felizmente.

**En tu opinión, ¿cuál es el objetivo del juego?**

Es ayudar a la interrelación entre nuevos individuos y formar nuevas amistades.

**¿Crees que alguien puede ‘terminar’ el juego?**

Hay varios amigos en el grupo en el que estoy quienes tienen más tiempo y lo viven más intensamente el juego que creo ciegamente que sí. Yo si lo dudo.

**¿Crees que el juego ha mejorado desde su lanzamiento?**

En parte pero sería glorioso si ya no existiesen los flys. Lo que si me gusto fueron las incursiones y el cambio en los gyms ya que no era justo esas torres de 10 blisseys que me acuerdo que habían.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia jugando el juego desde su lanzamiento?**

Antes era más relajado el juego. Pero al cambiar los gyms se hizo justo pero más competitivo.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia con el juego desde que sales en grupo?**

Gracias a ellos nos avisamos de algunos avistamientos ya que uno puede estar distraído pero hay alguien más que avisa.

**¿Qué problemas que tenías antes han sido resueltos con las actualizaciones?**

Los problemas del servidor ya no suceden... desde casi el principio, cuando recién salió era lo que la gente se quejaba más, pero dejó de pasar casi al toque. A veces me salía error cuando ganaba una incursión y me votaba el juego como si ni siquiera hubiese combatido.

**¿Qué parte del juego te invita a regresar constantemente? ¿Estaba ese elemento en el juego en su lanzamiento?**

Siempre innovan por más pequeño que sea. Los nuevos pokémon es uno de ellos, también los shinys.

**¿Cómo describirías a su grupo de PG? ¿Crees que existe una comunidad de PG en Lima? ¿Por qué?**

Es un grupo que se divierte capturando nuevos pokémon juntos. Si hay una comunidad que yo sepa.

**¿Tienes experiencias con otras comunidades de ‘gamers’ más allá de PG? ¿Cuáles?**

No. Desde que salió solo juego puro Pokémon Go. Pero si se de otros grupos ya que mi amigo juega otras cosas como Dota.

**¿Qué características dirían que tienen en común?**

Ambos son en grupo y se necesita la ayuda de camaradas para vencer.

8. Entrevista José Felix

**¿Juegas juegos móviles?**

Sí

**¿Desde cuándo?**

Desde hace como 6 años

**¿En qué Sistema Operativo?**

En Android

**¿Qué tipos de juego juegas?**

De fútbol, algunos de carros, Pokémon

**¿Cómo empezaste con Pokemon Go?**

Estaba en el cole y todos se afanaron y empezaron a jugar y ya pues, empecé a jugar

para parar con la gente.

**¿Habías jugado juegos parecidos anteriormente?**

No, la verdad que no.

**¿Qué te atrajo de PG en primer lugar?**

Que todos mis amigos estaban jugando.

**¿Conocías Pokémon antes? ¿Eras ‘fan’? ¿Había jugado juegos de Pokémon antes? ¿Cómo?**

Sí conocía por la tele, las películas de chiquito. Nunca fan pero conocía.

**¿Cuáles eran tus expectativas sobre PG antes de jugarlo?**

Jugué por mis amigos, así que no tenía muchas expectativas. De hecho había gente más afanada y eso me pareció paja.

**¿Cuáles fueron tus primeras impresiones de PG?**

Me pareció bravazo, de hecho. Este tema de que el pokémon aparezca a tu costado, me pareció paja. Era divertido, como una competencia entre mis patas.

**¿Juegas PG en grupo? ¿Por qué?**

Jugaba, porque salíamos en mancha con la gente del cole. Era el vacilón entonces.

**¿Experimentaste algún problema al jugar PG? ¿Software?**

Sí de hecho, pero fácil porque mi teléfono es medio lento. No tenía un teléfono muy bacán.

**¿Crees que todos los usuarios experimentaron el mismo problema?**

Los de mi edad sí. De hecho había gente con teléfonos súper pajas pero en el cole todos teníamos Androids telas.

**¿Por cuánto tiempo jugaste PG intensamente? ¿Qué es lo más inusual que has hecho por una captura?**

Como hasta que salí del cole, hasta las vacaciones. De ahí la gente empezó con la pre y

no había mucho tiempo para juntarnos.

**En tu opinión, ¿cuál es el objetivo del juego?**

Atrapar la mayor cantidad de pokémon que se pueda y subirlos de nivel también.

**¿Crees que alguien puede ‘terminar’ el juego?**

Pucha, de hecho no pues. Porque siempre hay pokémon nuevos. Cuando creas que tienes todos van a salir más y los vas a querer atrapar.

**¿Crees que el juego ha mejorado desde su lanzamiento?**

Sí, de hecho sí.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia jugando el juego desde su lanzamiento?**

Pucha, aparte de hay más pokémon ahora son más variados, ya no son siempre los mismos, ahora cambian un montón y eso te afana a jugar más. Además de dice dónde encontrar más, eso es paja.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia con el juego desde que sales en grupo?**

Casi siempre he salido en grupo, muy pocas veces he jugado solo. Así que ese factor no cambió mucho.

**¿Qué problemas que tenías antes han sido resueltos con las actualizaciones?**

El saber dónde están los pokémon, saber a dónde ir y eso.

**¿Qué parte del juego te invita a regresar constantemente? ¿Estaba ese elemento en el juego en su lanzamiento?**

Puede ser el tema de los gimnasios pues. Cuando tienes un gimnasio siempre viene alguien que te reta y tú quieres quedartelo, por eso siempre tienes que estar atento de lo que pasa en el juego.

**¿Cómo describirías a su grupo de PG? ¿Crees que existe una comunidad de PG en Lima? ¿Por qué?**

De hecho sí existe una comunidad, en Facebook hay un montón de grupos, hay uno de Lima y de varias partes de varios distritos, siempre hay gente que se ayuda y eso.

**¿Tienes experiencias con otras comunidades de ‘gamers’ más allá de PG? ¿Cuáles?**

No, osea de hecho con mis patas siempre nos hemos pasado datos de juegos, trucos y hacks. Pero no es que nos conozcamos por eso.

#### 9. Entrevista Raúl

**¿Juegas juegos móviles?**

Sí

**¿Desde cuándo?**

Desde que tengo un smartphone, unos 7 años.

**¿En qué Sistema Operativo?**

iOS

**¿Qué tipos de juego juegas?**

Puzzles

**¿Cómo empezaste con Pokemon Go?**

Siempre he sido fan de pokemon.

**¿Habías jugado juegos parecidos anteriormente?**

Juegos de pokemon si, como Pokemon Go no.

**¿Qué te atrajo de PG en primer lugar?**

La franquicia.

**¿Conocías Pokémon antes? ¿Eras ‘fan’? ¿Había jugado juegos de Pokémon antes? ¿Cómo?**

Si. Todos, Red, Blue, Silver, Gold, etc.

**¿Cuáles eran tus expectativas sobre PG antes de jugarlo?**

Poder capturar pokemon en cualquier momento, y completar el pokedex

**¿Cuáles fueron tus primeras impresiones de PG?**

Era difícil encontrar muchos pokemon en La Molina.

**¿Juegas PG en grupo? ¿Por qué?**

A veces, se necesita gente para vencer los raids.

**¿Experimentaste algún problema al jugar PG? ¿Software?**

A veces no carga rápido, o crashea.

**¿Crees que todos los usuarios experimentaron el mismo problema?**

Probablemente.

**¿Por cuánto tiempo jugaste PG intensamente? ¿Qué es lo más inusual que has hecho por una captura?**

Unos dos meses, cuando salí. Mmm pagar 1 hora de estacionamiento en San Isidro para bajarme 2 minutos a capturar uno.

**En tu opinión, ¿cuál es el objetivo del juego?**

Completar el Pokedex.

**¿Crees que alguien puede ‘terminar’ el juego?**

Si.

**¿Crees que el juego ha mejorado desde su lanzamiento?**

Si.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia jugando el juego desde su lanzamiento?**

No necesito dedicarle tanto tiempo para sentirme satisfecho.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia con el juego desde que sales en grupo?**

Es chévere hablar con gente que le gusta lo mismo.

**¿Qué problemas que tenías antes han sido resueltos con las actualizaciones?**

No saber dónde estaba un pokemon que salía en el radar.

**¿Qué parte del juego te invita a regresar constantemente? ¿Estaba ese elemento en el juego en su lanzamiento?**

Los raids. No.

**¿Cómo describirías a su grupo de PG? ¿Crees que existe una comunidad de PG en Lima? ¿Por qué?**

Sí existe. Hay varios grupos de whatsapp que quedan para ir a la Punta, o ir a un raid, etc.

**¿Tienes experiencias con otras comunidades de ‘gamers’ más allá de PG? ¿Cuáles?**

Un tiempo participe en una de Nintendo.

**¿Qué características dirían que tienen en común?**

El interés por los juegos.

10. Entrevista María Gracia

**¿Juegas juegos móviles?**

Si

**¿Desde cuándo?**

Por lo menos hace mas de 7 años

**¿En qué Sistema Operativo?**

Primero android ahora iphone

**¿Qué tipos de juego juegas?**

Puzzles, realidad virtual (pokemon go)

**¿Cómo empezaste con Pokemon Go?**

Desde que llegó al Perú

**¿Habías jugado juegos parecidos anteriormente?**

Ingress

**¿Qué te atrajo de PG en primer lugar?**

Que tengas que salir a buscar pokemones, te hacen parte del juego

**¿Conocías Pokémon antes? ¿Eras 'fan'? ¿Había jugado juegos de Pokémon antes? ¿Cómo?**

Si, no era fan pero siempre me gustó, jugaba el de game boy color, la versión azul y plateada (no recuerdo sus nombres)

**¿Cuáles eran tus expectativas sobre PG antes de jugarlo?**

No tenía ninguna

**¿Cuáles fueron tus primeras impresiones de PG?**

Era bastante entretenido

**¿Juegas PG en grupo? ¿Por qué?**

No, no conozco tanta gente

**¿Experimentaste algún problema al jugar PG? ¿Software?**

No, ninguno

**¿Crees que todos los usuarios experimentaron el mismo problema?**

Seguro hay unos que si, tal vez por el internet

**¿Por cuánto tiempo jugaste PG intensamente? ¿Qué es lo más inusual que has hecho por una captura?**

Jugué por unos meses, como tres, lo más inusual es parar con el carro para poder atrapar uno que no tenía, ahora juego casualmente

**En tu opinión, ¿cuál es el objetivo del juego?**

Creo que un poco es sacar a la persona de su espacio, no quedarse encerrado sino salir, conocer nuevos lugares y personas

**¿Crees que alguien puede ‘terminar’ el juego?**

Seguro que si

**¿Crees que el juego ha mejorado desde su lanzamiento?**

De todas maneras

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia jugando el juego desde su lanzamiento?**

Hay más pokemones

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia con el juego desde que sales en grupo?**

No salgo en grupo

**¿Qué problemas que tenías antes han sido resueltos con las actualizaciones?**

No recuerdo alguno

**¿Qué parte del juego te invita a regresar constantemente? ¿Estaba ese elemento en el juego en su lanzamiento?**

Los huevos, me gusta el misterio de no saber que te va a tocar

**¿Cómo describirías a su grupo de PG? ¿Crees que existe una comunidad de PG en Lima? ¿Por qué?**

Yo no tengo grupo, seguro hay una comunidad en Lima, porque es un juego que mueve a mucha gente

11. Entrevista Vane

**¿Juegas juegos móviles?**

Sí claro.

**¿Desde cuándo?**

Desde que tengo smartphone, será el 2013

**¿En qué Sistema Operativo?**

Siempre iOS

**¿Qué tipos de juego juegas?**

De carros, poker, Clash Royale, Pokémon Go... no sé qué tipo son...

**¿Cómo empezaste con Pokemon Go?**

Bueno, había jugado Ingress y salió la noticia que la gente que había hecho ese juego se salió de Google para hacer Pokémon Go. Así que cuando salió me lo quise bajar.

**¿Habías jugado juegos parecidos anteriormente?**

Ingress

**¿Qué te atrajo de PG en primer lugar?**

Sus creadores (risas)

**¿Conocías Pokémon antes? ¿Eras 'fan'? ¿Había jugado juegos de Pokémon antes? ¿Cómo?**

Conocía Pokémon porque había visto la serie cuando era chibola. Pero hasta ahí.

**¿Cuáles eran tus expectativas sobre PG antes de jugarlo?**

Que ojalá fuera tan bacán como Ingress.

**¿Cuáles fueron tus primeras impresiones de PG?**

Que era más bacán que Ingress.

**¿Juegas PG en grupo? ¿Por qué?**

Sí, ahora me llegan notificaciones cuando hay incursiones cerca y con la gente del parque salimos.

**¿Experimentaste algún problema al jugar PG? ¿Software?**

Al principio me botaba, pero lo arreglaron.

**¿Crees que todos los usuarios experimentaron el mismo problema?**

¡Sí!

**¿Por cuánto tiempo jugaste PG intensamente? ¿Qué es lo más inusual que has hecho por una captura?**

Nunca dejé de jugarlo, soy muy nerd creo (risas). Una vez me metí al mar para atrapar DOS Gyarados.

**En tu opinión, ¿cuál es el objetivo del juego?**

Ser el mejor, mejor que nadie más.

**¿Crees que alguien puede ‘terminar’ el juego?**

¡No! Ojalá que no, y que siempre haya cosas nuevas.

**¿Crees que el juego ha mejorado desde su lanzamiento?**

Definitivamente.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia jugando el juego desde su lanzamiento?**

Ahora salgo con gente, antes salía sola y los otros eran competencia. Ahora necesito a mis competidores ar avanzar.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia con el juego desde que sales en grupo?**

Creo que me gusta más ahora.

**¿Qué problemas que tenías antes han sido resueltos con las actualizaciones?**

Lo del servidor.

**¿Qué parte del juego te invita a regresar constantemente? ¿Estaba ese elemento en el juego en su lanzamiento?**

Las incursiones.

**¿Cómo describirías a su grupo de PG? ¿Crees que existe una comunidad de PG en**

**Lima? ¿Por qué?**

Somos un grupo unido y comprometido. Sí, de todas formas hay una comunidad, hay grupo de Facebook y ¡hasta de Snapchat!

**¿Tienes experiencias con otras comunidades de ‘gamers’ más allá de PG? ¿Cuáles?**

Me había metido a foros de los Sims para ver mods pero nunca un grupo que viera en la vida real.

**¿Qué características dirían que tienen en común?**

Ambos grupos viven apasionados por el juego.

12. Entrevista Rodrigo

**¿Juegas juegos móviles?**

Sí

**¿Desde cuándo?**

2011

**¿En qué Sistema Operativo?**

Android

**¿Qué tipos de juego juegas?**

Lo que sea interesante, como Clash Royale...

**¿Cómo empezaste con Pokemon Go?**

Mis hermanos habían estado hablando de eso sin parar, así que cuando se pudo bajar me lo bajé.

**¿Habías jugado juegos parecidos anteriormente?**

Mis hermanos me hicieron jugar Ingress con ellos.

**¿Qué te atrajo de PG en primer lugar?**

Toda la emoción de la gente.

**¿Conocías Pokémon antes? ¿Eras ‘fan’? ¿Había jugado juegos de Pokémon antes? ¿Cómo?**

Jugué algunos juegos de Pokémon antes, pero no sé cuáles. Era bien chibolo.

**¿Cuáles eran tus expectativas sobre PG antes de jugarlo?**

Esperaba que sea chévere.

**¿Cuáles fueron tus primeras impresiones de PG?**

Que era interesante y diferente a los juegos que estaban disponibles en ese momento.

**¿Juegas PG en grupo? ¿Por qué?**

Con mis hermanos. Me obligan a ir a incursiones con ellos. Aunque a mi sí me gustan, ah.

**¿Experimentaste algún problema al jugar PG? ¿Software?**

¡Al principio era horrible! Te botaba, no registraba tus capturas, el pokedex se rayaba. Felizmente lo arreglaron al toque.

**¿Crees que todos los usuarios experimentaron el mismo problema?**

De todas formas.

**¿Por cuánto tiempo jugaste PG intensamente? ¿Qué es lo más inusual que has hecho por una captura?**

Como 3 o 4 meses. Luego con las actualizaciones mis hermanos me animaron a volver a jugarlo. No he hecho nada inusual, creo. Una vez salí de un concierto para meterme a una incursión.

**En tu opinión, ¿cuál es el objetivo del juego?**

Atrapar a todos los pokémon.

**¿Crees que alguien puede ‘terminar’ el juego?**

Solo si los atrapas a todos, pero no creo que suceda. Siempre hay más.

**¿Crees que el juego ha mejorado desde su lanzamiento?**

Para mí, sí.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia jugando el juego desde su lanzamiento?**

Ahora es mejor. No sé, deben ser los nuevos pokémon, los cambios en los gimnasios que hacen que ya no puedas hacer trampa.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia con el juego desde que sales en grupo?**

No mucho, creo que porque siempre salía con mis hermanos.

**¿Qué problemas que tenías antes han sido resueltos con las actualizaciones?**

¡Todos los que te dije antes! Ya casi no hay problemas técnicos, y los hay son por la red de Claro.

**¿Qué parte del juego te invita a regresar constantemente? ¿Estaba ese elemento en el juego en su lanzamiento?**

Las incursiones de todas formas. Y los nuevos pokémon.

**¿Cómo describirías a su grupo de PG? ¿Crees que existe una comunidad de PG en Lima? ¿Por qué?**

Somos familia (risas).

**¿Tienes experiencias con otras comunidades de 'gamers' más allá de PG? ¿Cuáles?**

No, la verdad.

13. Entrevista Henyer

**¿Juegas juegos móviles?**

Sí

**¿Desde cuándo?**

Desde hace dos años que tuve dinero para comprarme un buen teléfono.

**¿En qué Sistema Operativo?**

Android.

**¿Qué tipos de juego juegas?**

De aventuras, como Pokemon Go, WWE, Naruto.

**¿Cómo empezaste con Pokemon Go?**

Vi la noticia cuando vivía en Bolivia.

**¿Habías jugado juegos parecidos anteriormente?**

No.

**¿Qué te atrajo de PG en primer lugar?**

Ver a los Pokemones en la vida real.

**¿Conocías Pokémon antes? ¿Eras 'fan'? ¿Había jugado juegos de Pokémon antes? ¿Cómo?**

Sí soy fan, desde el juego de nintendo y los de 3DS. Oro, plata, amarillo, rojo y verde.

**¿Cuáles eran tus expectativas sobre PG antes de jugarlo?**

Que sea como en los videos.

**¿Cuáles fueron tus primeras impresiones de PG?**

Fue bravazo

**¿Juegas PG en grupo? ¿Por qué?**

Sí, tengo un grupo en facebook, hacemos reuniones los fines de semana, para tumbear a los raid.

**¿Experimentaste algún problema al jugar PG? ¿Software?**

No

**¿Crees que todos los usuarios experimentaron el mismo problema?**

Algunos sí tuvieron problemas

**¿Por cuánto tiempo jugaste PG intensamente? ¿Qué es lo más inusual que has hecho por una captura?**

Sigo jugando intenso, Una vez estaba con mi flaca comiendo en Chilis y me llegó un mensaje del grupo de que salió un aerodactyl por ahí, y le dije que iba al baño.

**En tu opinión, ¿cuál es el objetivo del juego?**

Ser el mejor maestro Pokemon

**¿Crees que alguien puede ‘terminar’ el juego?**

Para que lo termine tendría que tener a todos, y cada vez sueltan más, así que no creo.

**¿Crees que el juego ha mejorado desde su lanzamiento?**

Sí, con las actualizaciones de Pokemones, cada vez sueltan más

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia jugando el juego desde su lanzamiento?**

Ahora es más real, tienes que saber más sobre los Pokemones

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia con el juego desde que sales en grupo?**

Es más divertido porque cada uno lanza su Pokemon más fuerte y puedes tener ventaja si usas un pokemon de agua y el otro uno de planta, además es más seguro andar en grupo.

**¿Qué problemas que tenías antes han sido resueltos con las actualizaciones?**

Ninguno

**¿Qué parte del juego te invita a regresar constantemente? ¿Estaba ese elemento en**

**el juego en su lanzamiento?**

La variedad de Pokemones por lugares, como han soltado más ahora encuentras diferentes. Soy un verdadero fan, lo sigo Pokemon desde niño, por eso sigo jugando.

**¿Cómo describirías a su grupo de PG? ¿Crees que existe una comunidad de PG en Lima? ¿Por qué?**

Todos buena onda, gente normal.

**¿Tienes experiencias con otras comunidades de 'gamers' más allá de PG? ¿Cuáles?**

Sí, me junto con una gente a jugar campeonatos con Nintendo 3Ds

**¿Qué características dirían que tienen en común?**

A todos les gusta Pokemon.

14. Entrevista Rosa María

**¿Juegas juegos móviles?**

Sí

**¿Desde cuándo?**

Hace como 2 años.

**¿En qué Sistema Operativo?**

Android

**¿Qué tipos de juego juegas?**

Pokémon Go, Need for Speed, Cross the Road. Variado es el tipo.

**¿Cómo empezaste con Pokemon Go?**

Todos estaban jugando y convencí a mi mamá que me compren un smartphone para poder salir a jugar.

**¿Habías jugado juegos parecidos anteriormente?**

No tenía smartphone antes.

**¿Qué te atrajo de PG en primer lugar?**

Todos lo jugaban.

**¿Conocías Pokémon antes? ¿Eras ‘fan’? ¿Había jugado juegos de Pokémon antes? ¿Cómo?**

No, había visto el meme de ‘Vamo a calmarnos’.

**¿Cuáles eran tus expectativas sobre PG antes de jugarlo?**

Que sea bravazo.

**¿Cuáles fueron tus primeras impresiones de PG?**

Que era interesante y diferente a los juegos que estaban disponibles en ese momento.

**¿Juegas PG en grupo? ¿Por qué?**

Sí, casi todo el salón sale junto a las incursiones.

**¿Experimentaste algún problema al jugar PG? ¿Software?**

Sí pero creo que es por mi celular.

**¿Crees que todos los usuarios experimentaron el mismo problema?**

Depende de su celular.

**¿Por cuánto tiempo jugaste PG intensamente? ¿Qué es lo más inusual que has hecho por una captura?**

Mucho mucho jugué como por 3 meses. Luego actualizaron los pokémon y los gimnasios y todos volvimos a jugar.

**En tu opinión, ¿cuál es el objetivo del juego?**

Dominar todos los gimnasios, tener todos los pokémon y ser un maestro pokémon.

**¿Crees que alguien puede ‘terminar’ el juego?**

No creo, siempre lo cambian.

**¿Crees que el juego ha mejorado desde su lanzamiento?**

¡Sí!

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia jugando el juego desde su lanzamiento?**

Ahora sé mucho más sobre los pokémon y cómo atraparlos, soy mucho mejor entrenadora.

**¿Cómo ha cambiado tu experiencia con el juego desde que sales en grupo?**

¡Uff! Ahora es como mil por ciento más divertido.

**¿Qué problemas que tenías antes han sido resueltos con las actualizaciones?**

La gente que hacía trampa. Ya no se puede eso.

**¿Qué parte del juego te invita a regresar constantemente? ¿Estaba ese elemento en el juego en su lanzamiento?**

Que todos mis amigos jueguen. Quiero ser la mejor del colegio.

**¿Cómo describirías a su grupo de PG? ¿Crees que existe una comunidad de PG en Lima? ¿Por qué?**

Sí, todos los que jugamos formamos parte.

**¿Tienes experiencias con otras comunidades de 'gamers' más allá de PG? ¿Cuáles?**

No.