

#### PALABRAS CLAVE

Espacio público,  
Orden digital,  
Tecnologías 4.0,  
Consumos culturales,  
Estética

#### KEYWORDS

Public space,  
Digital transformation,  
Plataformization,  
Cultural consumption,  
Aesthetics

#### RECIBIDO

30 DE MARZO DE 2023

#### ACEPTADO

17 DE JULIO DE 2023



EL CONTENIDO DE ESTE ARTÍCULO  
ESTÁ BAJO LICENCIA DE ACCESO  
ABIERTO CC BY-NC-ND 2.5 AR

## **POKÉGO Y SU ESTÉTICA CORDOBESA. GAMIFICACIÓN Y CONECTOGRAFÍAS EN LOS ESPACIOS PÚBLICOS DE LA CIUDAD DE CÓRDOBA, ARGENTINA**

### *POKÉMON GO'S URBAN AESTHETICS. GAMIFICATION AND CONNECTOGRAPHY IN THE PUBLIC SPACES OF CÓRDOBA CITY*

#### > **P. SEBASTIÁN CORTEZ OVIEDO**

Universidad Nacional de Córdoba  
Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño  
Instituto de Investigación en Vivienda y Hábitat  
Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas

#### > **CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO (NORMAS APA):**

Cortez Oviedo, P. S. (2023, mayo-octubre). Pokégo y su estética cordobesa. Gamificación y conectografías en los espacios públicos de la ciudad de Córdoba, Argentina. [Archivo PDF]. *AREA*, 29(2), pp. 1-14. Recuperado de [https://www.area.fadu.uba.ar/wp-content/uploads/AREA2902/2902\\_cortez-oviedo.pdf](https://www.area.fadu.uba.ar/wp-content/uploads/AREA2902/2902_cortez-oviedo.pdf)

## RESUMEN

El paradigma de la IV Revolución Industrial invita a repensar las dinámicas urbanas, particularmente las transformaciones de la apropiación cultural de la ciudad y sus espacios públicos. Este trabajo desarrolla un debate transdisciplinar sobre las incidencias de la mediatización urbana y sus dinámicas tecno-culturales vinculadas a los emergentes de acceso, uso y apropiación social de los espacios públicos de la ciudad de Córdoba, Argentina. Interesa problematizar los discursos tecno-comunicativos y su incidencia en la lugarización de imaginarios y nuevas espacialidades de lo público, cuyas experiencias singulares se vinculan a un incipiente proceso de *gamificación* urbana. Es una investigación interpretativa y procesual que aborda el fenómeno del videojuego de realidad aumentada *Pokémon Go* durante el periodo 2016-2019 y su proyección actual. La metodología es multimodal, destacándose la triangulación de métodos, como el etnográfico y el abordaje segmentado.

## ABSTRACT

*The paradigm of the fourth industrial revolution invites us to rethink urban dynamics, particularly the transformations of the cultural appropriation of the city and its public spaces. This paper develops a transdisciplinary debate on the impact of urban mediatization and its techno-cultural dynamics linked to the emerging access, use and social appropriation of public spaces in Córdoba city. It is interested in problematizing the techno-communicative discourses and their incidence in the creation of imaginaries and new spatialities of the public, whose singular experiences are linked to an incipient process of urban gamification. It is an interpretative and processual research that addresses the Pokémon Go phenomenon during the period 2016-2019 and its current projection. The methodology is multimodal, highlighting the triangulation of methods, such as ethnographic and segmented approach.*

### > ACERCA DEL AUTOR

P. SEBASTIÁN CORTEZ OVIEDO. Doctor por la Universidad Nacional de Córdoba (UNC). Especialista en Espacios Públicos y Mediatización Urbana. Investigador becario posdoctoral del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas de Argentina (CONICET). Miembro investigador del Instituto de Investigación en Vivienda y Hábitat (INVIHAB), vinculado al Instituto de Humanidades (IDH), CONICET/UNC. Investigador Asociado permanente del Núcleo Inteligencia artificial, Sociedad y Comunicación de la Universidad de Chile. Investigador del Equipo I-Polis, Instituto Gino Germani de la Universidad de Buenos Aires.  
✉ <pcortezoviedo@unc.edu.ar>

En su lectura de Ayn Rand<sup>1</sup>, Cédric Durand (2021) plantea en *Tecnofeudalismo* que “el ciberespacio crea una nueva forma de propiedad, otros modos de producir bienes, e incluso ideas” (p. 37). Es sabido que la sociedad industrial mutó hacia nuevos paradigmas de producción y servicios que se desarrollaron a la par de los procesos tecnológicos y adquirieron diversos nombres: Sociedad Posindustrial, Sociedad Informacional, Sociedad del Conocimiento y Sociedad de las Plataformas (Masuda, 1984; Bell, 2006; Castells, 2009; Finquelievich, 2016; Srnicek, 2019), estadios que tienen en común el rol estructurante de las tecnologías digitales y que encuentran hoy en la convergencia tecnológica su nuevo momento de transformación, que ciertamente incide ya en la experiencia urbana de la ciudad.

Con mirada retrospectiva, reconocemos la internet como el producto y servicio estratégico de la llamada III Revolución Industrial, infraestructura que hizo del mundo un lugar más cercano y (des)conectado, cuyo acceso y brechas no pueden dissociarse de los actuales procesos productivos de las tecnologías 4.0<sup>2</sup>. La actual economía digital vinculada a las plataformas (Srnicek, 2019) no sólo modifica procesos económicos, afecta también a los socioculturales: prácticas sociourbanas, físicoespaciales y ciberfísicas. Es aquí donde el estudio adquiere relevancia en la búsqueda de caracterizar nuevas lógicas de la apropiación social del espacio público urbano devenidas de la IV Revolución Industrial y sus tecnologías disruptivas (inteligencia artificial, algoritmos, plataformas ciberfísicas y tecnologías inmersivas).

Su incidencia en los consumos culturales, el entretenimiento y las matrices socioespaciales reconfigurarían los espacios urbanos, particularmente el espacio de lo público (Habermas, 2009), producto de una sostenida digitalización de la experiencia urbana. Entre 2012 y 2020, el auge de estos emergentes incentivados por el desarrollo de industrias 4.0 vinculadas al entretenimiento *on demand*, incorpora el territorio urbano a las plataformas de juegos inmersivos abriendo un nuevo paradigma del sector: los juegos geolocalizados.

Según Raman Kazhamiakin, Annapaola Marconi, Alberto Martinelli, Marco Pistore y Giuseppe Valetto (2016), estas dinámicas se expresan en la ciudad por un proceso de *gamificación* urbana, es decir, por las interacciones entre personas y plataformas de entretenimiento que configuran consumos

culturales que inciden en las apropiaciones y los usos específicos de los espacios públicos urbanos. La *gamificación* o *ludificación* de la ciudad está asociada a la *plataformización*<sup>3</sup> urbana de la vida cotidiana (Finquelievich, 2022; Ballon, 2009); parte de un proceso de mercantilización del tiempo libre que representa un nicho de servicios terciarios en desarrollo y un emergente sociocultural a ser considerado por los estudios urbanos. Es en este contexto de transformación que la Arquitectura y el Urbanismo debieran promover y desarrollar abordajes transdisciplinarios en virtud de caracterizar y definir estrategias y pensamientos sobre la ciudad actual (y futura), siendo este escrito una búsqueda al aporte de esta discusión.

La relación entre la *gamificación* y los espacios públicos urbanos es estrecha.

Las tecnologías inmersivas junto a la geolocalización hacen de ellos la plataforma de juego y un proscenio de visibilización, tanto de la dinámica lúdica como del sujeto jugador. El trabajo conceptualiza el espacio público desde su transdimensionalidad físicaespacial, sociocultural y ciberfísica.

Los espacios públicos desde su irrupción como categoría política en los años sesenta y su consolidación como espacio urbano en los años noventa, concentra en los últimos años parte del debate disciplinar del urbanismo. Se pensaron como el espacio del encuentro colectivo y la transformación política, pero resultaron agenciados por las prácticas sociales como lugares de tensión y disputa, apropiados por la visibilización y la resistencia social. Es dentro de esta dinámica en la que el orden digital (Cortez Oviedo y Finquelievich, 2021) y sus dispositivos tecno-culturales 4.0 se expresan con mayor claridad e incidencia, sobre todo desde la *gamificación* de áreas urbanas concretas.

Así, lo digital como proceso y consumo inciden en las experiencias estéticas emergentes de estos espacios (Rancièrre, 2014), reconfigurando la (con)vivencia social y lógicas de uso y sentidos de su apropiación. De esta manera se configuran nuevas formas y límites de la experiencia urbana y su mercantilización simbólica. Los consumos culturales digitales tensionan sus expresiones y plantean nuevas lógicas que invitan a repensarla desde el paradigma tecno-cultural. La conceptualización de las narrativas transmediáticas aportan un enfoque a la discusión, al referir a un conjunto de prácticas y expresiones de consumos y bienes culturales y su capacidad de conducir una experiencia de deseo por diversos medios y plataformas,

1. *The Objectivist Newsletter* que cita Durand fue producido por la autora desde enero de 1962 hasta diciembre de 1965.
2. Según Odena et al. (2021), las industrias 4.0 refieren a:
  - 1) Internet de las Cosas (*Internet of things*, IoT);
  - 2) Sistemas Ciber-Físicos (SCF);
  - 3) Computación en la Nube - Capacidad de procesamiento y acceso a recursos digitales compartidos a través de internet y de forma ubicua,
  - 4) Fabricación Aditiva e Impresión 3D;
  - 5) Robótica Colaborativa - Robots industriales colaborando con trabajadores humanos;
  - 6) Ciberseguridad - Sistemas y herramientas para detectar, prevenir y neutralizar amenazas contra los sistemas de información de las industrias, el Estado y los ciudadanos.
3. Proceso de preponderancia de las plataformas digitales en el intercambio social y económico de sus prosumidores. Se centra en la vinculación en tiempo real de las demandas y necesidades de cada usuario en zonas geográficas precisas. Es la expresión tecnológica de la denominada economía bajo demanda o *gig economy* (Ballon, 2009).

configurando así un relato segmentado (Scolari, 2021; 2013; Jenkins, 2003). Esta mirada sustenta el principal supuesto de partida: el orden digital se expresaría como topología urbana emergente, donde los espacios públicos se configurarían como red de lugares ciberfísicos –significantes y significados por las personas a través del uso y apropiación de tecnologías y plataformas digitales–, subsidiarios de una narrativa transmediática de *gamificación* urbana. Esta dialéctica entre personas, tecnologías y espacios se caracterizan en el trabajo desde el concepto de actantes digitales urbanos, idea asociada al pensamiento de Bruno Latour (2008) y su teoría del actante red: sujetos humanos y no-humanos (tecnologías, artefactos y consumos) configurantes de una subjetividad.

## Metodología. Ensamblajes, actividades y técnicas

Con estos posicionamientos se problematiza el espacio de lo público desde los procesos culturales del orden digital, con relación a la plataformización y sus dinámicas de *gamificación* urbana. Interesa indagar y caracterizar cómo los discursos tecno-comunicativos<sup>4</sup> (McLuhan y Fiore, 2015) instituyen y reconfiguran usos y apropiaciones en los espacios públicos del área central de la ciudad de Córdoba, cuya discusión teórica constituye la unidad de análisis del trabajo. El estudio es interpretativo con enfoque transdisciplinar e incorpora técnicas del método etnográfico sin pretender ser una etnografía. En cuanto a la unidad de observación, esta se configura por las relaciones socioespaciales devenidas entre el juego *Pokémon Go* y sus jugadores durante el periodo 2016-2019.

Las observaciones empíricas se instrumentan por una metodología multimodal: la triangulación (de técnicas etnográficas, el abordaje segmentado y el análisis crítico). Es una investigación con enfoque procesual que procura abordar la dimensión simbólica del espacio público urbano en un contexto de transformación digital y nuevas formas de crear y consumir bienes culturales, como lo expresa Durand (2021). En consecuencia, se busca tensionar el discurso disciplinar predominante en la Arquitectura (Borja y Muxí, 2003; Segovia y Oviedo, 2002) acerca de los espacios públicos y la dominancia de su dimensión físico-espacial. Interesa aportar

reflexiones que posibiliten (re)pensarlo como idea, categoría y lugar de las interacciones socio-urbanas (Delgado, 2015; 2005), siendo la principal inquietud del trabajo indagar sobre estos procesos simbólico-espaciales.

Respecto al marco empírico, la unidad de observación corresponde al estudio de la interacción socioespacial del juego *Pokémon Go* en la ciudad de Córdoba, Argentina, en el período 2016-2019. Con el sentido de distinguir entre el juego y su expresión en la ciudad, en adelante se denominará como *Pokégo* a la interacción entre jugadores, espacios públicos urbanos y relaciones sociales, categoría nativa emergente y objeto empírico del trabajo. Es decir, interesa analizar sus expresiones, trayectorias y apropiaciones en los espacios públicos de la ciudad de Córdoba, y no el juego en sí. La unidad de observación presenta como universo físico el área central y pericentral de la ciudad de Córdoba, cuya elección obedece a dos aspectos principales: densidad de sus soportes físico-espaciales (infraestructuras de conectividad, parques, plazas, espacios verdes), y poblacional (densidad etaria y permanencias). Cabe destacar que estos dos factores se expresan también en los algoritmos del juego *Pokémon Go*, que lo circunscribe a este sector (tendencia marcada en los últimos años de la investigación en campo). En cuanto al universo social, comprende a las y los integrantes de la comunidad *Pokégo* cordobesa, cuyo rango etario (entre 20 y 35 años) varía según el período de observación y actualización del juego (2016, 2017 y 2019), cuyo promedio de edad ronda los 30 años (en la muestra). Esto caracteriza el trabajo desde los estudios sobre juventudes, para lo cual se recupera los aportes teóricos y metodológicos propuestos por Juan Antonio Taguenca Belmonte (2009) en su análisis de la segmentaridad de Gilles Deleuze y Félix Guattari (2002).

Desde la perspectiva etnográfica, el trabajo se focaliza en la reflexividad espacial de la comunidad *Pokégo* cordobesa integrada por jóvenes, mayormente varones, estudiantes universitarios y trabajadores, autopercebidos parte del mundo *gamer*. Por lo tanto, el estudio no busca ser representativo y ni generalista con relación a la *gamificación* urbana, sino dar cuenta de un proceso particular y específico en un sector acotado de la ciudad de Córdoba en el período de observación.

4. Capacidad relacional e intersubjetiva de determinadas tecnologías y dispositivos en la comunicación de un mensaje, haciendo de ellas un instrumento central, sino el más importante, en la relación comunicativa (McLuhan y Fiore, 2015).

Las actividades metodológicas se desarrollaron con relación a las dinámicas del juego y sus discursos tecno-comunicativos (McLuhan y Fiore, 2015), variando según las improntas que adquirió el juego y sus sucesivas actualizaciones (2017, 2019). En un principio (2016), comprendió la participación directa en eventos en plazas y parques, generalmente los fines de semana, destacándose como nodo y epicentro de las actividades el Paseo Sobremonte. En este período y en los sucesivos, se empleó principalmente la técnica de la observación participante (Guber, 2014). Con su primera actualización (2017), el juego adquirió dinámica de grupo, se tornó más complejo y territorial, donde la observación se centró en las *incursiones*<sup>5</sup> (categoría nativa que adquirieron los eventos y que esta vez involucró grupos de jugadores –azules, amarillos y rojos–). Durante esta etapa, el seguimiento de los grupos por la ciudad demarcó diferentes trayectorias y nodos, para lo cual la técnica del sombreado<sup>6</sup> resultó clave (Jirón e Imilán, 2016). En el período de investigación 2016-2019, además de la participación observante en el espacio público urbano, se llevó a cabo una *netnografía* (Palenzuela, 2017) en redes sociales y grupos de WhatsApp vinculados al juego. En ella, se pudieron identificar procesos relacionados con la comunidad y sus principales

interlocutores: relaciones de poder e intersubjetividades socioespaciales, etapa en la que se profundizó la observación de campo a través de grupos focales y entrevistas en profundidad con informantes clave, quienes complementaron sus narrativas compartiendo información georreferenciada de *Google Maps*, dato crucial para profundizar el mapeo de sus trayectorias en el juego. Finalmente, la construcción del dato emerge del análisis crítico-procesual del registro de campo: notas, fotografías, videos, audios y entrevistas, capturas de pantalla, mapeos y recorridos, formularios de encuestas y entrevistas en profundidad. Asimismo, a lo largo del período de observación se complementó el registro con el mapeo de sensaciones en el espacio público urbano a través de la aplicación *Safety Pin*<sup>7</sup>. Por último, se condensaron los datos a través del enfoque del método segmentado y programas de análisis cualitativo<sup>8</sup>. El método articula tres dimensiones de abordaje: sociocultural, físico-espacial y simbólico. Dimensiones –en principio segmentadas– que integran la experiencia de las jugadoras y los jugadores *Pokégo* a partir de tres tipologías de análisis: lo identitario, lo relacional y lo simbólico; tipologías que asocian a su vez tres pares dialécticos que interpretan el problema de estudio: a) Rebeldía-sumisión; b) Abierto-cerrado; y c) Libre-fijado (Cuadro 1).

5. Campañas globales del juego en determinados días y horarios, cuya duración de dos a tres horas plantea un recorrido promedio de seis a ocho kilómetros.
6. Técnica metodológica empleada por Jirón e Imilán (2016), consiste en el seguimiento en el espacio (sombreado) de informantes clave durante la observación participante. En este caso, se empleó para los recorridos, incursiones, y dinámicas espaciales del juego en el área central y pericentral de Córdoba, permitiendo mapear zonas, trayectos y permanencias.
7. Si bien esta aplicación surge en la India como dispositivo de seguridad para mujeres en la vía pública, es empleado aquí con otros fines: mapear sensaciones a partir de opciones y georreferenciación que la aplicación posibilita en su interfaz. Ver datos en la *App Safety Pin* para la ciudad de Córdoba.
8. Para ello se utilizó el software de análisis cualitativo...

**Cuadro 1. Síntesis del método segmentado utilizado en el análisis de la unidad de observación**

|                                      | ASPECTOS DE LA OBSERVACIÓN SEGMENTADA   |   |   |
|--------------------------------------|---|---|---|
| Deleuze y Guattari                   | Binaria - Horizontal  | Circular  | Lineal  |
| Taguenca Belmonte                    | Conducta  | Espacio   | Metadestino   |
| Par dialéctico relacional            | Rebeldía - Sumisión   | Abierto - Cerrado   | Libre - Fijado  |
| Aspecto observable                   | Lo identitario  | Lo relacional   | Lo simbólico  |
| Técnicas y actividades metodológicas | <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Técnica de la observación participante (en el espacio y en grupos de WhatsApp).</li> <li>&gt; Encuestas semiestructuradas presenciales y online.</li> <li>&gt; Identificación de categorías y prácticas nativas.</li> <li>&gt; Participación observante.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Técnica del sombreado.</li> <li>&gt; Mapeos y registros de trayectorias en el espacio público urbano.</li> <li>&gt; Zonificación de nodos e intensidades de las dinámicas espaciales del juego.</li> <li>&gt; Georreferenciación de lugares, dinámicas temporo-espaciales y relaciones sociales.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Técnica de grupo focales.</li> <li>&gt; Entrevistas en profundidad.</li> <li>&gt; Historias de vida.</li> <li>&gt; Técnica de la bola de nieve.</li> <li>&gt; Elaboración de organigramas y esquemas de jerarquías.</li> <li>&gt; Mapeo de espacios significantes.</li> </ul> |
| Integración según tres dimensiones   | Sociocultural   | Física-espacial   | Simbólica   |
| Aporte al trabajo                    | Expresa lógicas socioculturales y tensiones de poder, en relación con la disputa del lugar y del espacio como territorio social.  | Explicita nuevos nodos e interacciones en el espacio público urbano del área central, los denominados lugares relacionales y de proximidad.   | Evidencia discursos y ritos de una semiósfera de pertenencia, agencia el acceso y sentido futuro de legitimación simbólica en el espacio.   |

Fuente: elaboración propia a partir de los aportes de Deleuze y Guattari (2002) y Taguenca Belmonte (2009).

Respecto al escrito, se estructura a partir de tres debates: el primero aborda la discusión del problema con la ciudad, los espacios públicos y los consumos culturales; seguidamente, se expone *Pokégo* con relación al orden digital, su conectividad y la *gamificación* urbana; como tercer y último debate, emergen las reconfiguraciones socioespaciales en los espacios públicos devenidas de las transformaciones y nuevas lógicas de uso y apropiación social.

### Aproximaciones a *Pokégo*

El nombre *Pokémon* surge de la contracción de la marca japonesa *Pocket Monster* (Monstruos de Bolsillo) y consistió, en la década del noventa, en un juego de rol (RPG, por sus siglas en inglés). Con los años, la marca y el producto se diversificaron, transformándose en una cultura transmediática del entretenimiento animé. Proceso que en 2016, de la mano de una sostenida expansión técnica y cultural de la conectividad digital, se presenta como juego gratuito geolocalizado con base en las tecnologías inmersivas de realidad virtual y aumentada.

Esta versión recupera el concepto inicial planteado por el animé y las consolas Nintendo. Consiste en atrapar *Pokémon* en la ciudad a partir del soporte, la conexión y geolocalización de un celular. La plataforma se instrumenta por mapas *Google Maps* que sitúan de manera algorítmica en la ciudad los *Pokémon*, *pokeparadas* y *gimnasios*. Desde 2016 a 2019 el juego tuvo actualizaciones que alteran su experiencia y forma social, transformándose de una experiencia individual a un intercambio colectivo. Cabe destacar que la plataforma se basó en la interfaz y estructura espacial del juego *Ingress*, otro producto de *Niantic* lanzado al mercado en 2012, sin tanto éxito.

La llegada de *Pokémon Go* a Córdoba hizo aún más visible otra dimensión de análisis de la ciudad: la ciberfísica, expresada por la incidencia de plataformas digitales en una creciente mediatización urbana (Verón, 2015; Hjarvard, 2016). El fenómeno fue el puntapié inicial de dos dinámicas: por un lado, la plataformización visible de la ciudad, que no sólo se expresó con el entretenimiento, sino que lo hizo luego con el trabajo plataformizado (2018) y el *e-commerce* (2020), procesos que ensamblaron emergentes sociales en la ciudad de Córdoba vinculados a las tecnologías 4.0; por el otro, generó procesos culturales y simbólicos de legitimación de un modo emergente de experimentar la ciudad y sus

vínculos sociales. Dinámica que fue continuada por nuevas formas del intercambio social y productivo en la coyuntura de la COVID-19 y sus sucesivos confinamientos sanitarios, artífices de una digitalización acelerada de emergencia.

### Primer debate | La ciudad, los espacios públicos y los consumos culturales

La ciudad de Córdoba presenta en su área central características particulares con relación al fenómeno *Pokégo*. Como *hub* universitario se compone sustancialmente de una población joven, cuyo rango etario se sitúa por debajo de los 40 años (INDEC, 2010)<sup>9</sup>. La población se integra mayoritariamente por estudiantes universitarios que residen en los barrios de Nueva Córdoba y Centro-Alberdi, caracterizando en buena medida los usos y apropiaciones sociales de sus espacios públicos urbanos. Esto habilita una particular dinámica observada en el trabajo de campo: los grupos etarios se corresponden con los “nativos” de la cultura *Pokémon*, lo que posibilitó e hizo evidente la apropiación social significativa del fenómeno en este sector de la ciudad. En función de discutir la incidencia de los discursos comunicativos (McLuhan y Fiore, 2015), en la institución de nuevas prácticas de apropiación de los espacios públicos de la ciudad de Córdoba, ocupa un rol clave la observación del área central y pericentral (Figura 1, en la página siguiente). En principio esto se explica por la mayor densidad habitacional y edilicia que se traduce en una mayor intensidad de actividades y programas urbanos de recreación configurados en parques, plazas y corredores, además de concentrar nodos simbólicos y vivenciales de la ciudad; características que se potencian por los aspectos poblacionales citados. Cualidades físicas, sociales y demográficas que propiciaron un entorno singular para un desarrollo sostenido de *Pokégo* en el período 2016-2019.

Abordar la discusión de los espacios públicos urbanos de la ciudad de Córdoba desde el enfoque planteado, implica el estudio de un conjunto de apropiaciones físico-espaciales y simbólicas. Los espacios públicos representan un concepto transdimensional, denso en sentidos de sus capas, relaciones sociales y escalas. Más que a un espacio físico, refiere a relaciones sociales subjetivadas en el espacio, tensionadas por

...Atlas.Ti, puntualmente para el análisis de entrevistas, nubes de palabras y asociaciones por repetición de palabras clave.

9. Característica etaria significativamente afectada durante el 2020 producto de la pandemia y la implementación de cursados universitarios remotos. En el segundo semestre de 2021 la tendencia fue en retroceso, recuperando en 2022 vitalidad, densidad e intensidad de usos equivalentes al período de observación. Mapa rango etarios georreferenciados del área central de la ciudad de Córdoba. <https://mapa.poblaciones.org/map/#/@-31.420434,-64.187843,14z,rn/l=-12301!v2!a2!i1!w0,0,0,0,0>



la construcción de un sentido de identidad territorial y cultural. Representan una idea nominal, un espacio teórico, un constructo performativo de límites difusos, de prácticas y lugarizaciones cada vez más singulares y situadas por el recurso digital en lo urbano. Se trata de un territorio con expresiones físicas, legales, políticas y sociales, donde lo simbólico adquiere sentido de agencia en estas dimensiones. Se pudo observar que la transdimensionalidad de estos espacios estuvo posibilitada por las tecnologías 4.0, caracterizadas aquí como dispositivos tecnoculturales, artífices directos de la territorialización y corporización de los discursos tecno-comunicativos de *Pokégo*; acción y recurso soma-tecnológico que potenció y transformó los modos preexistentes de apropiación de la calle, la plaza y el monumento. Se pudo reconocer también que esta dinámica imprimió otras dialécticas de usos, apropiaciones e interacciones sociales tanto en los espacios públicos

físico-espaciales como simbólicos y culturales (redes sociales). Se configura aquí una problemática emergente de acceso (digital) a los espacios públicos: nuevas formas de segregación espacial asociada a las brechas digitales (acceso, velocidad y alfabetización).

Durante este período el espacio de lo público (transdimensional) se vio agenciado por estas dinámicas emergentes. Expresaron una ampliación y reconfiguración socioespacial del centro de la ciudad, proceso que encontró en *Pokégo* una expresión de *gamificación* basada en el consumo cultural de una experiencia inmersiva. En palabras de Néstor García Canclini:

El consumo cultural es el conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica (1993, p. 34).

**Figura 1**

Área central de la ciudad de Córdoba (oscuro). Cartografía de la red de espacios públicos urbanos en su dimensión físico-espacial (amarillo), junto a corredores de visibilidad (blanco) y nodos de concentración política (globos blancos). Fuente: elaboración propia (2018).

Las apropiaciones simbólico-espaciales posibilitadas por *Pokégo* trazan nuevos interrogantes en el abordaje de los espacios públicos urbanos de la ciudad de Córdoba. No sólo la interpelación conceptual sobre sus límites, sino también sobre nuevas segregaciones y expulsiones socioespaciales donde emergen estas preguntas: ¿de qué manera la ciudad se ve transformada en su experiencia y nuevas formas de habitar?, ¿en un contexto de creciente plataforma-urbanización, se pueden pensar estos procesos solamente desde su dimensión físico-espacial, o merecen su integración transdimensional?, ¿los crecientes contenidos e industrias 4.0 que agencian el espacio urbano como soporte y consumo, constituyen un estadio superior de mercantilización espacial, simbólica y urbana?, ¿qué proceso sociocultural sustenta la experiencia singular tecno-comunicativa de los espacios públicos urbanos?

## Segundo debate | Orden digital y gamificación urbana

*Pokégo* no sólo tensiona la apropiación existente de los espacios públicos en la ciudad de Córdoba, también expresa un proceso creciente de *mediatización de la experiencia urbana*, entendida como la relación semiótica entre personas y máquinas-discurso. A partir del pensamiento de Latour (2008), se puede caracterizar esta dinámica como la interrelación soma-tecnológica entre actantes digitales –humanos, no-humanos (dispositivos y conexiones digitales) y espacio urbano–. Según Eliseo Verón (2015), la mediatización es un fenómeno producto de la capacidad de semiotizar experiencias comunicativas de la vida cotidiana. Expresa que “la mediatización puede ser descripta como la macro generalización de esta condición de circulación humana de signos” (p. 175). Desde otro ángulo, Stig Hjarvard (2016) sugiere que “la mediatización debe entenderse como un proceso común de la alta modernidad, equiparable a otros procesos similares, como la urbanización, la globalización o la individualización” (p. 239). La mediatización articula un ecosistema de personas, máquinas y discursos que complejizan la caracterización de lo digital y su proyección urbana. La expresa como relación social basada en dispositivos, tanto digitales como culturales que construyen semiósferas de sentidos (Lotman, 2019). Interacciones que este trabajo caracteriza como orden digital: representación

semiótica cultural de cosas, significados y flujos asociados a la transformación digital del espacio. Así, el paradigma remite a un orden socio-tecno-cultural capaz de condicionar las dinámicas socioespaciales del consumo cultural de los espacios públicos; y, por ende, influir en la producción social del hábitat urbano. El orden digital se instrumenta socialmente por sus infraestructuras –*smartphones* y redes de conectividad, inteligencia artificial (IA) y algoritmos, tecnologías inmersivas y entornos ciberfísicos, internet de las cosas (IoT, por sus siglas en inglés) y tecnologías *blockChain*–, las que se integran en la experiencia de la vida cotidiana de las y los sujetos. Afecta sus (con)vivencias en la ciudad, la geografía, las relaciones humanas y socioproductivas. Se infiere además que, por su simultaneidad, el orden digital se expresa también por construcciones dialécticas-culturales: tráfico, consumo e intercambio de imaginarios y representaciones sociales, subjetividades e identidades (sociales y políticas), en la forma de fotografías, videos, consumos culturales, *streaming*, posteos y visibilidad pública, y todo tipo de práctica sociourbana mediaticada por lo digital articulada por un discurso tecno-comunicativo (McLuhan y Fiore, 2015). *Pokégo* es una expresión concreta del orden digital en los espacios públicos de la ciudad de Córdoba. Desde sus narrativas transmediáticas (Scolari, 2021; 2013; Jenkins, 2003) instrumentó discursos tecno-comunicativos que mercantizaron (simbólicamente) los espacios públicos, tanto para jugadores como para la sociedad civil. *Pokégo* configura en el período de observación una experiencia urbana emergente del orden digital, cuya pertenencia social y espacial estuvo asociada al acceso y la alfabetización digital. En este caso, las brechas tecno-culturales no sólo se expresan por la imposibilidad de conectividad, sino además por la obsolescencia programada de celulares, la velocidad y cobertura de señal, y el precio de *bits* de conexión necesarios para habitar la experiencia urbana digital que requiere el consumo cultural *Pokégo*. La discusión en torno a la brecha tecno-digital es clave si la caracterizamos como parte de la experiencia urbana, ya que pone en discusión un derecho emergente a la ciudad. Según el INDEC (2021), actualmente el 90,4% de los hogares argentinos posee conexión a internet, Banda Ancha Fija (BAF), lo que representa un aumento del 10%<sup>10</sup> respecto al período observado (2019)<sup>11</sup>;

10. En la ciudad de Córdoba esta cifra se situó entre el 74% (2016) y el 80,3% (2019).
11. En parte esto se explica por la digitalización compulsiva devenida de los aislamientos por la pandemia de la COVID-19.



si bien *Pokégo* no utiliza conexiones de BAF, expresa un indicador de la penetración digital. Situándonos en Córdoba en el período de trabajo de campo (2016-2019), la conectividad móvil fue de 83,4% (2018) y 93% (2019), siendo la provincia con mayor relación de conexiones de Banda Ancha Móvil (BAM) por habitante (INDEC, 2019; 2018). A pesar de la relación favorable de conectividad por sobre la media nacional, *Pokégo* expuso otros pliegues respecto a la brecha tecno-cultural en Córdoba, por ejemplo, el consumo de datos: en 2019 el precio promedio de un plan de BAM (pospago de 4 Gb) fue de \$850 (13 dólares estadounidenses)<sup>12</sup> representando un 5% del sueldo mínimo vital y móvil<sup>13</sup>. El trabajo de campo pudo cuantificar con encuestas estructuradas las características de conectividad, capacidad y obsolescencias de *smartphones* en *Pokégo*. Sobre la muestra de 182 encuestas (muestra representativa del universo de estudio igual o superior a 170)<sup>14</sup>, se pudo determinar que el 96,2% poseía un equipo, mientras que el 3,8%, más de dos. En cuanto a la antigüedad promedio: 1 año (30,8%), 2 años (38,5%), 3 años (23,1%), mayor a 4 años (7,7%)<sup>15</sup>. Respecto a prestadores de internet, el espectro se dividió en: Claro Argentina (42,6%), Personal (30,8%) y Movistar Argentina (23,1%). La valoración del servicio fue calificada como: muy bueno (11,5%), bueno (65,4%), regular (19,2%), muy malo (3,8%). Acerca del consumo de gigabytes mensuales: +30 Gb (4,3%), 7-10 Gb (4,3%), 4-6 Gb (30,4%), 3 Gb (13%), 2 Gb (26,1%) y de 1 Gb (4,3%), mientras que el 13% no llevó control alguno de sus consumos. Por último, las horas de conexión se segmentan de lunes a viernes: +10 hs diarias (15,4%), 6-10hs. (38,5%), 2-5 hs (46,2%); y de sábados a domingo: +10 hs diarias (15,9%), 6-10hs. (42,3%), 2-5 hs (38,5%). A estas cuantificaciones se le suman aspectos cualitativos relativos a la apropiación socioespacial. Por ejemplo, la cercanía-lejanía de los enjambres de *Pokémon* y su relación centro-periferia urbana: esto se traduce en la prioridad espacial y algorítmica para activar procesos de caza. En un principio (2016) la ubicación de *Pokémon* fue relativamente equilibrada en la ciudad, luego en su primera (2017) y segunda actualización (2019) esta dinámica incorporó la cercanía con otros jugadores; es decir, a mayor concentración mayor intensidad de juego. Esto significó para jugadores del área intermedia, periférica y metropolitana trasladarse al área central

con distancias entre 5 y 15 km. Asimismo, las segmentaciones de género fueron notorias; por sí solas merecen un trabajo específico de análisis. La muestra relevada (que implica diversos grupos de jugadores: 300 activos y cerca de 2.800 asociados), las autopercepciones de género fueron las siguientes: hombres cis (81%), mujeres cis (15%), y transgénero/no-binario (4%). Es evidente que, en las calles de la ciudad, *Pokégo* se configuró como un intercambio masculino.

Esto expresa un proceso paradigmático de *gamificación* urbana del área central de la ciudad de Córdoba. A partir del registro de campo se destaca cómo la dinámica socioespacial de juego construyó recorridos, trayectorias y apropiaciones cognitivas en la ciudad. Es decir, sus dinámicas potenciaron el conocimiento de sectores, sitios, nodos y calles a través de una nueva red de lugarizaciones que promovieron otros usos y programas.

La ciudad se transforma así en la plataforma lúdica por la cual un grupo de personas construye identidad territorial y comunicativa, hacia dentro y fuera de la comunidad *Pokégo*. Resulta interesante analizar el sentido de pertenencia e identificación espacial en determinados lugares y recorridos (promedio de seis a nueve kilómetros km en eventos e incursiones) y las bifurcaciones de actividades y relaciones sociales devenidas del juego. Es una dinámica que promueve un nuevo tipo de urbanita: el *caminante digital* (Fotografía 1, en la página siguiente), que no sólo aplicaría a los prosumidores y produsuarios *Pokégo*, sino a relaciones socioespaciales devenidas de discursos tecno-comunicativos subsidiarios de la plataformización y mediatización urbana.

### Tercer debate | Espacios, estéticas y conectografías

En perspectiva, la llegada de *Pokémon Go* configuró un nuevo paradigma de la (con)vivencia, uso y apropiación social de los espacios públicos del centro de la ciudad de Córdoba. Desde las tecnologías inmersivas y la geolocalización, *Pokégo* y sus caminantes digitales legitimaron costumbres y experiencias estéticas en calles, parques, plazas y espacios privados del centro. Expresó una concreta innovación en la manera de experimentar lo urbano<sup>16</sup>. Puso de manifiesto una relación soma-tecnológica entre cuerpos y prótesis

12. Cálculo según dólar legal de Argentina (\$65 por dólar), octubre 2019.

13. SMVM \$16.875 en 2019 (258 dólares). En 2023 esta incidencia se ubica en el 1,5% de un sueldo mínimo.

14. Cálculo de muestra representativa para población finita:  $n = Z^2 p (1-p)/c^2$ ; donde Z (Nivel de confianza) es de 95%; p (universo) de 300 jugadores activos y estables de la comunidad *Pokégo* 2016-2019; y c (margen de error) de +- 5%; según muestreo final, el margen de error efectivo fue de 4,56%.

15. Estos datos son comparables con el mismo método de relevamiento realizado en Santiago de Chile en igual período, los resultados son los siguientes: 1 año (33,3%); 2 años (52,4%), 3 años (11,9%), y mayor a 4 años (2,4%).

16. Proceso que en 2020 se vio afectado por las restricciones físicas de circulación durante la pandemia, aunque continuó vigente por nuevas configuraciones del juego y a través de sus espacios públicos digitales, como redes sociales y grupos de entrenadores.



**Fotografía 1**

Caminante digital. Típica incursión por el centro de la ciudad de Córdoba.  
Fuente: elaboración propia (2018).

(en tanto artefacto y discurso). Los caminantes digitales –“pokemoneros” (categoría nativa)– configuraron nuevas capas de apropiación y uso de los espacios públicos urbanos, lugarizándolos a partir del consumo de discursos tecno-comunicativos (propios y externos) que configuraron una experiencia estética mediatizada, en pos de una identificación social y territorial.

Esta dinámica expresa la diferencia entre el objeto empírico del trabajo (*Pokégo*) y el juego-aplicación *Pokémon Go*, entre la plataforma socioespacial y la mera infraestructura. A partir del recurso digital y comunicativo, *Pokégo* configuró no sólo espacios sino también lugares relacionales en la ciudad, articulados por una nueva trama de sentidos y trayectorias espaciales (Figura 2, en la página siguiente) posibilitada por algoritmos, encuadrados por la *conectografía* (Khanna, 2017) como concepto de comprensión.

El acceso digital (en tanto velocidad, artefacto y alfabetización) se expresó infraestructura capaz de segmentar, disminuir y potenciar la apropiación social del espacio público urbano, pudiéndolo agenciar como consumo cultural, en muchos casos prescindiendo de sus soportes físico-programáticos. En otras palabras, la relación soma-tecnológica entre caminantes digitales, prótesis y plataformas fue capaz de instituir y habilitar nuevas capas y modos de

la apropiación social del espacio. Aquí toma sentido el concepto de *conectografía* propuesto por Parag Khanna (2017), según el autor refiere a la capacidad de las personas, empresas y estados de conectarse entre sí, compartir información, bienes y servicios a través de una variedad de canales físicos y virtuales. La *conectografía* busca entender cómo la conectividad transforma el mundo y cómo sus patrones influyen en los comportamientos, recursos e intercambios socioproductivos. En resumen, expresa un enfoque transdisciplinario que caracteriza el traspaso de una geografía física a una de flujos, encuadrando conceptualmente el fenómeno espacial de las trayectorias, las conexiones y los nodos emergentes de *Pokégo* (Figura 2, en la página siguiente). El cartografiado del análisis de campo<sup>17</sup> (Figura 2, en la página siguiente) verifica el supuesto de partida del trabajo, devela transformaciones en usos y apropiaciones sociales de los espacios públicos urbanos de la ciudad de Córdoba. Cambios que se expresan por nuevos nodos, centralidades y trayectorias en el área central (rojo), que se superponen e interactúan con el programa preexistente de plazas, parques, son peatonales y principales recorridos públicos (amarillo), configurando –siguiendo la conceptualización de Jürgen Habermas (2009)– un *espacio público emergente*. Con *Pokégo*, los

17. Ver el apartado Metodología. Ensamblajes, actividades y técnicas.



discursos tecno-comunicativos habilitaron experiencias urbanas superpuestas expresadas por dos *conectografías*: una analógica y otra digital. Reflejaron dos modos de habitar el centro de la ciudad de Córdoba, con lógicas, soportes, sentidos y segregaciones socioespaciales diferenciadas, que expresan un proceso de *gamificación* sobre la base de una experiencia singular. Experiencia singular devenida de la relación soma-tecnológica, conceptualizada aquí como experiencia estética comunicativa, coproducida entre actantes digitales humanos y no-humanos, entre personas, artefactos digitales y discursos tecno-comunicativos. Estética entendida como la relación política entre personas, objetos y espacios (Rancière, 2014), configurantes de la nueva *conectografía* de los espacios públicos urbanos de la ciudad de Córdoba (Figura 2), en cuya dialéctica resulta importante preguntarnos: ¿cuál es el rol de los sesgos algorítmicos en esta *conectografía* urbana emergente? Teniendo en cuenta que las apropiaciones y los nuevos mapas

(Baudrillard, 2002) fueron geolocalizados por la plataforma *Pokémon Go*; y que la plataforma condiciona hoy gran parte de nuestra experiencia, movilidad y habitar del espacio urbano (Google Maps, Uber, Airbnb, Pedidos Ya, Rappi, ZonaProp, entre otras), ¿estamos ante el declive histórico de la experiencia urbana directa? Experiencia directa de la ciudad alterada por transformaciones sociales y culturales de la IV Revolución Industrial, habilitadas por estéticas comunicativas que posibilitan otra noción de *lo común y lo colectivo*. Se pudo observar a partir de estudios posteriores (2020-2022), que desde los diferentes grupos de entrenadores (jugadores *Pokégo*) surgen nuevas arquitecturas socioproductivas, no sólo vinculadas a *Pokémon Go* sino al trabajo de reparto y al comercio electrónico. La sedimentación e identificación cultural y territorial ejercidas y consolidadas por *Pokégo* propiciaron otros espacios políticos y productivos de proyección en la pandemia y pospandemia de la ciudad de Córdoba.

**Figura 2**  
Pokégo y su espacio público emergente. Cartografía de la nueva red de espacios, nodos y recorridos (rojo), y su relación/alteridad con el sistema de espacios públicos urbanos preexistentes (amarillo).  
Fuente: elaboración propia (2019).

En resumen, la relación estética y mediatizada articulada por *Pokégo* son centrales en la caracterización de los espacios públicos como consumos culturales mediatizados. La relación simbólica que plantea García Canclini (1993) se configura por la dialéctica estética del juego: entre espacios, *produsuarios* y discursos tecno-comunicativos que (inter)construyen identidades individuales y colectivas. En consecuencia, el discurso *Pokégo* instrumentó los espacios públicos urbanos como consumos y bienes culturales, abriendo y cerrando pertenencias y accesos sociales al espacio urbano. Se expone aquí una dialéctica espacial y soma-tecnológica posibilitada por las tecnologías 4.0; como expresa Guy Debord (2015), una relación social mediada por imágenes y representaciones, cuya forma emergente del habitar merece considerarse en los actuales estudios urbanos.

## Consideraciones finales

Las observaciones de campo revelan las incidencias de los discursos tecno-comunicativos, expresados aquí por un proceso de *gamificación* de los espacios públicos urbanos y ciberfísicos de la ciudad de Córdoba. Expresa una nueva lógica socioespacial que da cuenta de la existencia de emergentes de la IV Revolución Industrial, los que potencian, disminuyen o solapan los usos y las apropiaciones sociales preexistentes. También, explicita nuevos roles de la comunicación algorítmica en la institución de lo público como espacio urbano, articulados por la experiencia estética mediatizada, agente de construcciones dialécticas mediadas por la imagen y lo visual.

Así, lo público como espacio se transforma en plataforma de significación de actantes digitales que codifican otras lógicas de identificación, trayectorias y segregación espacial en la ciudad. Esto refleja interrogantes futuros acerca de los espacios públicos urbanos y su experiencia directa en un contexto de plataformización: ¿cómo se caracteriza la mediatización urbana?, ¿qué formas de segregación socioespacial emergen?, ¿cuál será el rol de la *conectografía* en las dinámicas físico-espaciales y ciberfísicas?, ¿qué fenómenos devela la transformación digital de la ciudad y las prácticas sociales?, ¿qué perspectivas surgen para la ciudad construida? Hasta aquí se desarrollaron una serie de discusiones y reflexiones críticas subsidiarias del debate incipiente en la Arquitectura y el Urbanismo sobre lo digital. Se puso en discusión la noción de espacio público como constructo meramente espacial y programático, incorporando dimensiones socioculturales y ciberfísicas. Espacios que en tanto lugar político e identitario, se posibilitan o restringen por tecnologías digitales en un contexto de plataformización, siendo *Pokégo* un antecedente paradigmático del incipiente proceso de *gamificación* urbana de la ciudad de Córdoba. Si bien devela formas de apropiación cultural de la ciudad asociadas con la espectacularización, configura también otros modos de segregación espacial, donde las brechas tecno-culturales y los sesgos algorítmicos se expresarían determinantes ■

## Agradecimientos

A la comunidad *Pokégo* cordobesa por sus invaluable aportes sin los cuales este trabajo no hubiera sido posible.

## > REFERENCIAS

- Ballon, P. (2009). The Platformisation of the European Mobile Industry. *Communications Strategies*, 75(3), pp. 15-34.
- Bell, D. (2006). *El advenimiento de la Sociedad post-industrial*. Madrid: Alianza.
- Borja, J. y Muxí, Z. (2003). *Espacio público: ciudad y ciudadanía*. Madrid: Electa.
- Baudrillard, J. (2002). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Castells, M. (2005). *La era de la información. La sociedad red*. Madrid: Alianza.
- Cortez Oviedo, P. S. y Finquelievich, S. (2021). Ciudad aumentada y pandemia. El habitar en el Orden Digital. *Cuaderno Urbano*, 31(1), pp. 203-227.
- Debord, G. (2015). *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: La Marca Editora.
- Deleuze, G. y Guattari F. (2002). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.
- Delgado, M. (2015). *Espacio público como ideología*. Madrid: Catarata.
- Delgado, M. (2005). Espacio público y comunidad [pp. 39-60]. En M. Lisboa (ed.), *La comunidad a debate. Reflexiones sobre el concepto de comunidad en el México contemporáneo*. Tuxtla Gutiérrez: Editorial Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas.
- Durand, C. (2021). *Tecnofeudalismo. Crítica de la economía digital*. Buenos Aires: La Cebra/Kaxilda.
- Finquelievich, S. (2022). La pandemia como despertador: El uso de tecnologías para revertir el crecimiento de las metrópolis [pp. 135-147]. En F. Carrión y P. Cepeda (eds.), *Ciudad pandémica glocal*. Quito: FLACSO Ecuador.
- Finquelievich, S. (2016). *I-Polis. Ciudades en la era de internet*. Buenos Aires: Diseño.
- García Canclini, N. (1993). El consumo cultural y su estudio en México: una propuesta teórica [pp. 15-42]. En N. García Canclini (coord.), *El consumo cultural en México*. Ciudad de México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Guber, R. (2014). *La etnografía. Campo, método y reflexividad*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- Habermas, J. (2009). *Historia y crítica de la opinión pública*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Hjarvard, S. (2016). Mediatización: La lógica mediática de las dinámicas cambiantes de la interacción social. *La Trama De La Comunicación*, 20(1), pp. 235-252. DOI: [10.35305/lt.v20i1.572](https://doi.org/10.35305/lt.v20i1.572)
- Instituto Nacional de Estadística y Censos-INDEC. (2021). *Tecnologías*. [En línea]. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Economía de la Nación. Recuperado de <https://www.indec.gob.ar/indec/web/Nivel3-Tema-4-26>
- Instituto Nacional de Estadística y Censos-INDEC. (2019). *Acceso y uso de tecnologías de la información y la comunicación*. EPH. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Economía de la Nación.
- Instituto Nacional de Estadística y Censos-INDEC. (2018). *Accesos a internet. Informe técnico primer trimestre de 2018*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Economía de la Nación.
- Instituto Nacional de Estadística y Censos-INDEC. (2010). *Censo Nacional de Población, Hogares y Viviendas 2010*. [En línea]. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Economía de la Nación. Recuperado de <https://www.indec.gob.ar/indec/web/Nivel4-CensoNacional-3-6-Censo-2010>
- Khanna, P. (2017). *Conectografía. Mapeando el futuro de la civilización global*. Buenos Aires: Paidós.
- Kazhamiakini, R., Marconi, A., Martinelli, A., Pistore, M. y Valetto, G. (2016). A gamification framework for the long-term engagement of smart citizens. [Archivo PDF]. *IEEE International Smart Cities Conference (ISC2)*, pp. 1-7. DOI: [10.1109/ISC2.2016.7580746](https://doi.org/10.1109/ISC2.2016.7580746)
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games. Can make them stronger and more compelling*. Massachusetts: MIT Technology review.
- Jirón, P. e Imilán, W. (2016). Observando juntos en movimiento. Posibilidades, desafíos o encrucijadas de una etnografía colectiva. *Alteridades*, 26(52), pp. 54-64.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social, una introducción a la teoría del actor red*. Buenos Aires: Manantial.
- Lotman, Y. (2019). *La semiósfera. Semiótica de la cultura y del texto*. Lima: Universidad de Lima/Fondo Editorial.
- Masuda, Y. (1984). *La sociedad informatizada como sociedad post-industrial*. Madrid: Tecnos.

McLuhan, M. y Fiore, Q. (2015). *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*. Buenos Aires: La marca editora.

Odena, M. B., Girolimo, U., Feldman, P., Finquelievich, S., Fillostrani, P. R., Estévez, E. C. y Cortez Oviedo, P. S. (2021). Tecnologías 4.0 para la Industria Argentina. Análisis y herramientas de I&D+i para la formulación de políticas y el desarrollo de la Industria 4.0. [Archivo PDF]. En *XXIII Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación*. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/120276>

Palenzuela, Y. (2017). *Significaciones y prácticas de la participación social en redes sociales virtuales de las/los jóvenes chilenos. Etnografía en el Liceo José Toribio Medina*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.

Rancière, J. (2014). *El reparto de lo sensible. Estética y política*. Buenos Aires: Prometeo.

Scolari, C. (2021). *Las leyes de la interfaz. Diseño, ecología, evolución y tecnología*. Barcelona: Gedisa.

Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando Todos los Medios Cuentan*. Mimetiz: Deusto.

Segovia, O. y Oviedo, E. (2002). *Espacio Público, participación y ciudadanía*. La Plata: Ediciones SUR.

Srnicek, N. (2019). *Capitalismo de plataformas*. Buenos Aires: Caja Negra.

Taguenca Belmonte, J. A. (2009). El concepto de juventud. *Revista mexicana de sociología*, 71(1), pp. 159-190.

Verón, E. (2015). Teoría de la mediatización: una perspectiva semio-antropológica. *Cuadernos de Información y Comunicación*, (20), pp. 173-182.