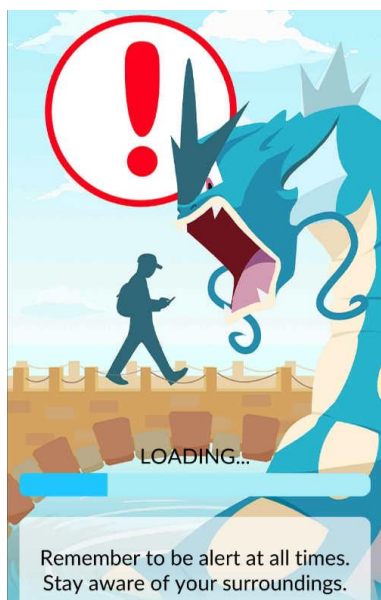


EL FENÓMENO POKÉMON GO!:

Consecuencias y realidades de este videojuego de Realidad Aumentada

Enrique Vázquez Gómez – Licenciado en Pedagogía por la UCM y Máster en Educación Especial



Este videojuego ha creado gran impacto a nivel global, debido a muchos motivos, por eso intentaré exponer en este artículo algunas consecuencias que ha traído consigo Pokémon GO!

Un motivo de los motivos más evidentes se debe a la interacción con el entorno en el que se localiza el jugador con el teléfono móvil y es Sistema de Posicionamiento Global (GPS) que se necesita para la localización de estos animales virtuales. Otro es el hecho de que moverse ayuda a la realización de ejercicio, pero como todo, hay que tomar precauciones como son el caso de la focalización en la captura de los Pokémon por los medios digitales pudiendo causar accidentes, pues ya ha habido algún que otro accidente.

La idea de reunirse para cazar Pokémon es una realidad, ya que la idea, de momento es hacer que la caza de Pokémon pueda ser cooperativa, aunque sea tan solo por el hecho de dar información a otros jugadores de la localización de estos personajes virtuales. Pero a esto se añade las conquistas de gimnasio Pokemon, una posibilidad de batalla de los entrenadores Pokémon (los jugadores) en una batalla por derrotar al entrenador del gimnasio (Personaje humano virtual). Para ello se ha dividido a los jugadores en tres equipo, Azul inteligencia, Rojo fuerza y Amarillo energía, representados por los Pokémon legendarios Artikuno, Zapdos y Moltres respectivamente.

De momento, en el juego se ve limitado a los 151 Pokémon iniciales de la saga y al hecho de no poder luchar una batalla Pokémon entre dos entrenadores interactuando de móvil a móvil o de dispositivos similares como PDIs o tablets.

Pero si hay algo que haya hecho que este videojuego haya triunfado a nivel transgeneracional, es debido a la nostalgia, pues muchos adultos se han criado jugando a estos juegos, que han ido evolucionando del blanco y negro de las primeras versiones en 1996, al color, posteriormente al 3D hasta llegar a la realidad aumentada. A esto hay que añadir el hecho de existir versión en manga, las aventuras del entrenador Pokémon Ash Ketchum, junto con varios amigos, a lo largo del anime (serie animada) y en películas.

Para entender el fenómeno, los creadores de Pokémon Satoshi Tajiri y Ken Sugimori crearon su revista Game Freak, que poco después se convertiría en su empresa. Tajiri se encargaría de la creación funcional del juego inspirado en juegos de rompecabezas y Sugimori del diseño de los personajes y monstruos.

Con el tiempo, debido a la afición de Tajiri de la captura y colección de insectos y al hecho de sus metamorfosis, dio origen al hecho de la captura de estos “Monstruos de bolsillo” pasando del nombre original, *Capsule Monsters* a *Poket Monsters (Poketto Monsuta)*, pero que debido a la existencia de la serie de figuras de juguete de la empresa Mattel “*Monsters in my Poket*” demandó a Nintendo tras la absorción de Game Freak y su venta en EE. UU. Esto generó el definitivo cambio de nomenclatura que conocemos actualmente.

Con todo ello, el salto a nivel internacional en 1998 tuvo tal fuerza que dio lugar a la creación de más videojuegos y al creciente número de Pokémon a capturar, pasando de los primeros (Verde, Rojo y Azul) a la aparición del Pokémon Amarillo debido a la influencia de la serie animada y al Pokémon que siempre acompaña a Ash, Pikachu.

A lo largo de su historia, Pokemon ha pasado por seis generaciones de videojuegos y videoconsolas, a lo que este videojuego, Pokémon Go!, podría ser considerado el origen de la séptima generación.

El paso que generó Nintendo con Game Boy al poder conectar dos consolas con un cable (Cable Link) y poder luchar o transferir datos, en este caso los Pokémon, hizo posible que para obtener todos ellos, fuese necesario que jugadores de distintas versiones (colores), tuvieran que compartirlos ya que en cada juego sólo se podía capturar a una parte del total. Este hecho se ve claramente en que siempre que aumentan el número de criaturas, sacan dos juegos (Rubí y Zafiro o X e Y, son un par de ejemplos). Con el tiempo, es notorio el hecho de poder transferir a las criaturas por sistemas alternativos al cable, como es el hecho de Internet y sus evoluciones 2.0 y 3.0.

La fiebre de Pokémon GO! Ha hecho que los jugadores se reúnan y generen encuentros multitudinarios, en ocasiones con premio como es la posible captura de un Pokémon legendario, muy difíciles de conseguir, motivo por el cual se debe estar alerta ya que pueden darse casos de que en las grandes aglomeraciones, al estar dentro de una gran masa de personas, sea más difícil el control del grupo, algo que no es exclusivo con ejemplos de una avalancha en un concierto o evento cerrado o una “bola de cebo” muy utilizada por los peces ante el peligro de depredadores (un banco masivo de peces que conforman algo similar a una esfera que se mueve para crear confusión).

Hay que tener precaución con la excesiva absorción del jugador por el juego, que tampoco es exclusivo de este en concreto, y en caso de jugadores de temprana edad, se requerirá una tutela y una dosificación por parte de la familia o los tutores legales.

En caso de estar en movimiento, ya sea como peatón o ciclista, valorar la velocidad, las personas y el entorno y el manejo del vehículo si se tiene. Preferiblemente y porque las

consecuencias son más graves, es preferible jugar andando. Obviamente y por el mismo motivo, la seguridad no se permite el juego dentro de vehículos a motor.

También hay que tener en cuenta que el uso de internet, la tarifa de datos y el GPS hará que se incremente el gasto energético del dispositivo o/y se incremente a factura a modo de recargos.

Con estas fortalezas y puntos de precaución a tener en cuenta, me despido dejándoos con la posibilidad de que os hagáis con todos.