

Monstruos de Bolsillo que se Comen el Mundo



POKÉMON es uno de los fenómenos más grandes de la cultura popular. Con más de 20 años en el mercado, ha sabido mantenerse vigente y seguir cautivando a niños, adolescentes y hasta adultos.

“¡Pika, pika!”. Esta frase corresponde a Pikachu, el pequeño y amarillo personaje más conocido de Pokémon. Recientemente, esta franquicia japonesa volvió a los máximos de popularidad gracias a un videojuego móvil de éxito planetario: POKÉMON GO. Si bien fue descargado por millones de personas en todo el mundo, no todos conocían su historia, que se remonta a 1996.

Los insectos como inspiración

En su infancia, la afición de Satoshi Tajiri (Tokio, 1965) era coleccionar insectos. Tan grande era su pasión que alguna vez pensó ser entomólogo.

www.fundaciontelefonica.com.pe

[/fundaciontelefonica](https://www.facebook.com/fundaciontelefonica) [@fundaciontefpe](https://twitter.com/fundaciontefpe)

[/fundaciontelefonica](https://www.youtube.com/channel/UC...) [@fundaciontelefonica](https://www.instagram.com/fundaciontelefonica)

Sin embargo, su amor por los videojuegos fue más intenso y decidió trabajar en esa industria. Ganó dinero probando juegos y haciendo reseñas para revistas durante un tiempo, hasta que decidió aventurarse a editar una publicación propia con un amigo, el dibujante Ken Sugimori (Tokio, 1966). Son socios inseparables desde entonces.

A Satoshi y Ken se les ocurrió crear un videojuego para Game Boy –la consola portátil de Nintendo, muy popular en los años noventa–, basado en la experiencia de cazar y coleccionar bichos, pero con animales. Después de varias idas y vueltas, y hasta con la intervención de Shigeru Minamoto –creador de Mario Bros. y llamado el “Walt Disney de los videojuegos” – Nintendo dio luz verde al desarrollo y comercialización de Pokémon en 1996. El nombre, por cierto, proviene de *Pocket monster*, ‘monstruo de bolsillo’, en inglés.

Gallitos de pelea virtuales

La dinámica del juego es sencilla: el jugador asume el papel de entrenador y debe atrapar Pokemones mediante las pokebolas, debe coleccionarlos y catalogarlos en la Pokedex, entrenarlos en los gimnasios, hacerlos pelear y evolucionarlos. Dichos seres están inspirados en la realidad o la mitología, pero con poderes y con estética salida de la imaginación de Sugimori. Hay especies del tipo “planta”, “bicho”, “fuego”, “agua”, “tierra”, “veneno”, “fantasma”, entre otros.

Pikachu, por ejemplo, tiene pinta de hámster, pero es amarillo, habla algunas palabras y es capaz de emanar electricidad para atacar a sus adversarios. Asimismo, puede evolucionar en Raichu, una variante naranja, más combativa y poderosa.

La primera generación de Pokémon tenía 151 especies. Hasta el momento, la saga de videojuegos de Pokémon va por su séptima generación y ya suman 801 especies.

Éxito multiplataforma

El salto a otros espacios era obvio, sobre todo en un país como Japón donde la comercialización de mercadería es una actividad que mueve millones. Hay mangas, series de anime, películas animadas, juegos de mesa, ropa, juguetes, etcétera.

Sus años de gloria fueron a fines de los noventa y los primeros años del siglo XXI, Pokémon se mantuvo en perfil bajo. Siempre actualizándose y en vigencia para los seguidores y entendidos, pero ya no con el furor de antaño. Sin embargo, todo cambió cuando la franquicia dio un gran golpe: el lanzamiento del videojuego para teléfonos celulares Pokémon Go. Descargado más de 500 millones de veces, este juego –basado en tecnologías de *realidad aumentada*– se convirtió en un fenómeno sin precedentes.

En diversas ciudades del mundo se podían ver a decenas de personas reunidas en parques, malecones y otros espacios públicos, durante largas horas, solo para cazar pokémones. Niños, adolescentes, incluso adultos en la misma postura: dos manos en celular, los ojos clavados en la pantalla. Hay videos de usuarios corriendo por las calles y hasta sumergiéndose en el mar para atrapar a una criatura.

Para mantener la llama encendida, los desarrolladores han prometido lanzar actualizaciones periódicas para enriquecer la experiencia de este juego, que entre los aspectos positivos tenemos que ha motivado a las personas a salir de sus casas, caminar, compartir con sus seres queridos y hacer nuevos amigos. La comunidad Pokémon es cosa seria.

APRENDE MÁS

1. Una breve historia de Pokémon
<http://www.lanacion.com.ar/1918059-pokemon-la-historia-detras-del-fenomeno>
2. Lista completa de todos los Pokémon
http://es.pokemon.wikia.com/wiki/Lista_de_Pok%C3%A9mon

3. La evolución de Pokémon en 20 años
<http://es.gizmodo.com/la-evolucion-de-pokemon-en-sus-20-anos-de-historia-1761549098>
4. InfografíaS sobre Pokémon GO
<https://alfredovela.files.wordpress.com/2016/07/pokemon-go-revolucion-viejuegos-infografia.jpg>
<https://alfredovela.files.wordpress.com/2016/07/pokemon-go-infografia.jpg>
5. Desfile de Pikachus en Japón
<https://alfredovela.files.wordpress.com/2016/07/pokemon-go-infografia.jpg>
6. Pokémon GO: cómo un juego cambio la realidad
<http://www.elmundo.es/cultura/2016/07/21/578fa07f268e3e9c048b46b3.html>
7. Crónica sobre usuarios de Pokémon GO
<http://www.revistaanfibia.com/ensayo/el-nucleo-duro-de-pokemon-go/>

Telefónica

FUNDACIÓN