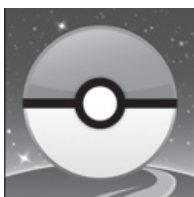


está pasando

Pokémon Go o cómo la realidad se mezcla con lo digital

@JOTALLORENTE

A menos que hayas estado este verano desconectado completamente del mundo, a la fuerza has leído o visto algo relacionado con un nuevo juego para móviles que se llama *Pokémon Go*. Se trata de un juego desarrollado por Niantic, una empresa que se independizó de Google. Somos muchos los que en nuestra infancia y juventud jugamos con nuestras Nintendo a Pokémon y coleccionamos sus cromos y vimos todos los capítulos de la serie. Este verano los Pokémon resucitaron cambiando las reglas de lo establecido con un juego diferente y alargando la leyenda que les precedía. Se ha convertido en un fenómeno global que ha llenado las calles de jóvenes, y no tan jóvenes, con sus teléfonos móviles buscando “bichitos” en los sitios más inverosímiles.



tido en un fenómeno global que ha llenado las calles de jóvenes, y no tan jóvenes, con sus teléfonos móviles buscando “bichitos” en los sitios más inverosímiles.

El juego en sí no tiene mucho de diferente con respecto a otros juegos: el fin es conseguir criaturas que se han de ir cazando, entrenarlas para que sean superiores a otras y luchar contra ellas. Nada diferente a otros juegos. La novedad de *Pokémon Go* radica en que el jugador ha de salir necesariamente a la calle para cazar y para entrenar a sus criaturas, convirtiendo la realidad en un enorme escenario de videojuegos. El funcionamiento es sencillo: a través del GPS del dispositivo móvil se van localizando los Pokémon, que tras ser detectados se atrapan con una pokéball, un pequeño dispositivo de color rojo donde encerrarlos.

Son muchos los que ante este fenómeno se han echado las manos a la cabeza y enseguida se han puesto a criticar el juego, otros alaban sus diferencias y hablan de revolución,

otros ponen de relieve algún que otro incidente con el juego para desprestigiarlo. La realidad es que el juego superó todas las expectativas en su primera semana de vida: 30 millones de usuarios lo descargaron y el tiempo de conexión ha superado a Facebook y Twitter.

Lejos de las anécdotas del juego y lo que ha supuesto como fenómeno global, paso a relatar de forma sucinta la dinámica del mismo, las claves de su éxito para finalmente establecer algunos puntos de reflexión educativa, y que cada uno saque sus propias conclusiones. Por cierto, soy uno de esos 30 millones y he estado todo el verano jugando, y lejos de engancharme al juego hoy lo miro solo de vez en cuando, a lo mejor es que no es tan bueno como dicen... o yo demasiado viejo.

1 Cómo se juega

1.1 Sencillo sistema de juego

A medida que el jugador se mueve con la App encendida, el móvil vibrará para avisarle que está cerca de un pokémon. Esto lo consigue gracias al sistema de GPS del teléfono y al reloj, que detectan dónde y cuándo está el usuario para hacerle "encontrar" una criatura del juego. Cuanto más se mueva el jugador, más tipos de personajes le aparecerán. Esta forma de jugar es conocida conocida como realidad aumentada, y es una de las claves del éxito del juego, ya que lo que hace es mezclar la realidad con el juego, creando una "realidad diferente". Cuando encuentres uno de los Pokémon tienes que tocarlo en la pantalla y se activará la cámara. En ese momento debes tirarle la pokébola para atraparlo.

1.2 Las Poképaradas

Son puntos estratégicos e interesantes de la ciudad como monumentos, esculturas, museos, iglesias... donde vas a encontrar objetos que necesitas para jugar, como por ejemplo una



pokebola. Para poder explorarlas tendrás que estar físicamente en estos sitios: cambiará de forma cuando estés cerca y podrás tocarla para interactuar con ella. Una vez dentro, deberás darle vueltas al fotodisco para que salgan los objetos y poder conseguirlos. Las poképaradas se recargan cada cinco minutos.

1.3 Los gimnasios

También ubicados en lugares estratégicos de la ciudad, son los únicos lugares donde podrás pelear contra otros Pokémon, clave del juego, no en vano al jugador se le llama "entrenador", pues el objetivo final es que tus Pokémon peleen con otros. Además, también podrás "conquistar" el gimnasio y ser el líder del lugar hasta que otro usuario te gane y él pase a ser el líder.

2 Claves del éxito de Pokémon Go

2.1 Para jugar a Pokémon Go hay que salir a la calle

A diferencia de los juegos tradicionales o las conocidas App para jugar desde tu teléfono móvil, *Pokémon Go* se juega en calles, parques o plazas. Es necesario para los jugadores a salir al mundo real para explorar y atrapar a los pokémons que se ocultan en estos lugares.

2.2 La personalización del entrenador

El jugador podrá cambiar la apariencia, eligiendo diferentes prendas y accesorios para darle un estilo especial y propio a su avatar, y aparecerá cuando el usuario pasee por la ciudad y los demás jugadores verán tu avatar cuando visiten su gimnasio.

2.3 Criaturas populares

Pokémon Go se basa en las criaturas fantásticas que se popularizaron en los años 90 en una serie de dibujos animados y después en las consolas Nintendo. Aunque en la saga había más de 700 criaturas, en el juego de momento solo se pueden encontrar 150. Pokémon procede del acrónimo de dos palabras en inglés, Pocket Monsters, y vendría a significar algo así como monstruos de bolsillo o criaturas de bolsillo.

2.4 La unión hace la fuerza

En algún momento del juego, una vez pasada la fiebre de cazar pokémon, el usuario deberá unirse a un equipo donde tendrá que elegir un personaje para ponerlo a combatir en un "gimnasio". Todos los miembros del equipo deberán entrenar para ganar el combate y luchar por conseguir el dominio del gimnasio. Como en el resto del juego, esto se hace estando cerca del gimnasio, por lo que inevitablemente verás las caras del resto de jugadores a los que te unas, al contrario del resto de juego on-line donde lo que prima es el anonimato.

3 Claves educativo-pastorales

3.1 No demonizar

Podremos estar de acuerdo con el juego o no, nos gustará más o menos, pero una realidad es que millones de personas se divierten, pasean y disfrutan con él. Una tendencia común, siempre que surge un fenómeno nuevo como este, es demonizarlo o criticarlo por miedo a lo que pueda pasar. Además se amplifican situaciones negativas y se generalizan. Por poner un ejemplo, en España dos jóvenes entraron en una dependencia de la Guardia civil a cazar pokémon, algo anecdótico frente a los millones de usuarios que juegan.

Si como educadores pretendemos entrar en diálogo con los jóvenes, no podemos comenzar la conversación "demonizando" algo que apenas si conocemos. Don Bosco decía que había que amar lo que los jóvenes aman; pues bien, desde esta clave me parece imprescindible hablar con los chicos y preguntarles por qué les atrae este juego, por qué juegan, y desde ahí establecer un diálogo y juntos llegar a la conclusión de si es bueno o malo, pero no establecer categorías morales desde el principio.

3.2 Una manera diferente de mirar la ciudad

Que *Pokémon Go* sea un juego basado en la geolocalización y la realidad aumentada, con el uso de mapas de la ciudad en la que se vive, permite a niños y jóvenes aprender conceptos sobre el espacio y el tiempo como la distancia, la dirección o las coordenadas. Las pokesparadas también permiten aprender sobre los lugares históricos de la ciudad, algunos desconocidos hasta ahora, y que se vuelven familiares gracias a la App, como esculturas, museos, universidades o iglesias.

Asimismo, son muchos los jugadores que han dejado los mandos de sus consolas para dar una vuelta para cazar Pokémon. Es cierto que en parques grandes puede resultar has-



ta divertido ver a tanta gente con el teléfono en la mano a la caza, pero si nos paramos a pensar un poco, hace 30 años era impensable ver a gente hablando por teléfono por la calle y hoy es algo normal.

La ciudad es un ser viviente que nos habla: si una App nos ayuda a descubrirla, bienvenida sea, puede resultar hasta educativo en un paseo familiar o con un grupo de la parroquia.

3.3 Refuerza la amistad

Las quedadas Pokémon o pokedadas son una realidad. Es usual ver a grupos de jugadores por las calles buscando Pokémon juntos. Ahora jugar ya no es un ejercicio solitario, y aunque hace tiempo que existen los juegos cooperativos on-line, la diferencia con *Pokémon Go* es que permite la interacción entre jugadores, ya sea para cazar juntos o para conseguir gimnasios para un equipo específico.

3.4 Sobre la depresión o la ansiedad

Conseguir las 150 criaturas disponibles puede resultar ser una motivación para levantarse y salir de casa para mucha gente. Asimismo, puede convertirse en algo negativo y la ansie-

dad por conseguir criaturas hace que el juego entre en la vida cotidiana, dejando a un lado la realidad de la que se nutre para fijarnos solo en los elementos del juego. Como todo juego tiene el peligro de la adicción, cuando ganar se convierte en lo más importante dejando a un lado a amigos o llegando a provocar distracciones y accidentes.

3.5 No todo es gratis

Que una App o un juego sea gratis significa que el producto es la persona que lo juega o lo usa. Hay compañías que han solicitado a los responsables que instalen Pokeparadas en sus tiendas para mantener más tiempo en ellas a sus clientes. Restaurantes de comida rápida ofrecerán premios para los usuarios de *Pokémon Go* que consuman en sus establecimientos. Además, como toda App tiene algunos elementos de pago para superar los límites del juego, pues de otra manera sería impensable, la adicción o una mala utilización de la App puede hacer que un usuario gaste más de lo que le gustaría por unos elementos que no son reales aunque se juegue en el mundo real.

@JOTALLORENTE