Universidad Iberoamericana Puebla

Repositorio Institucional **http://repositorio.iberopuebla.mx**

Materiales de Divulgación Productos Mediáticos

Pokémon Go: vivir entre lo virtual y lo real

Cruz Isidoro, Cuauhtémoc

2016-07-13

http://hdl.handle.net/20.500.11777/1690

http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf

Pokémon Go: vivir entre lo virtual y lo real

13/07/2016 04:00
Publicado por **Cuauhtémoc Cruz Isidoro**

Qué pasa cuando el mundo virtual se mezcla con el mundo real? El resultado seguramente puede ser *Pokémon Go*, una aplicación que permite al usuario interactuar dentro de una realidad virtual a partir de su espacio físico. Si usted es usuario de las redes sociales seguramente sabrá de qué le estoy hablando; si no, le cuento.

La semana pasada la franquicia Nintendo, la creadora de *Mario Bros*, lanzó en Estados Unidos y Australia un juego de realidad virtual llamado *Pokémon Go*, basado en un *anime* japonés de finales de los años 90 (aunque en realidad se puede utilizar en otras partes del mundo). En dicha caricatura, el personaje principal, Ash Ketchum, un niño de 10 años, se aventuraba a recorrer el mundo con el objetivo de capturar criaturas (animales) con poderes eléctricos, acuáticos, hipnóticos, entre otros más, y con ellos poderse convertir en un "maestro" *Pokémon*. Seguramente cualquier niño que hubiera visto la serie soñaba con poder convertirse también en un maestro *Pokémon*. Un par de décadas después, y gracias a los avances tecnológicos, el sueño parece hacerse realidad.

La aplicación, disponible en Google Play y Apple Store permite al usuario, mediante el uso de la cámara de su dispositivo móvil y el GPS, recorrer su entorno para encontrar a estas criaturas ya sea en plazas públicas o edificios emblemáticos, o en lugares comunes, como el metro, la calle e incluso la escuela, y poder capturarlas. (*http: //youtu.be/SWtDeeXtMZM*)

A una semana de su lanzamiento, de acuerdo con la empresa Similarweb, *Pokémon Go* tiene más usuarios que la red social Tinder; 60 por ciento de ellos la han utilizado de manera diaria, igualando el nivel de actividad de twitter, y en promedio pasan jugando 43 minutos al día, superando el tiempo registrado por otras aplicaciones como Whatsapp, Instagram y Snapchat. Sin duda un éxito en términos tecnológicos.

Pero no todo ha sido bueno tras el lanzamiento. Parte de las críticas hacia esta aplicación es que algunos de los *Pokémon* se encuentran en espacios de difícil acceso, como estaciones de policías, o lugares no tan aptos como el Museo del Holocausto en Berlín, donde se ha pedido a los desarrolladores desactivar la aparición de las criaturas. La aplicación también ha despertado preocupación por la recopilación de datos personales tales como la información sobre los contactos, el uso de la cámara del dispositivo y la localización en tiempo real.

Pokémon Go es el claro ejemplo de que la tecnología y la realidad virtual son cada vez más parte de nuestra vida cotidiana y la forma en que interactuamos con el mundo. *Pokémon G*o se ha

convertido en un fenómeno digital que no solo revolucionará el mundo de los videojuegos, sino también nuestra forma de vivir entre lo virtual y lo real.