Es muy fuerte el peligro de enajenarse del mundo con Pokémon Go, obsesionarse totalmente con el juego, y aislarse a nivel físico y psicológico

Fue a principios de verano, hace tan solo unos meses. Millones de personas en todo el mundo iban por ahí persiguiendo **pokémone**s virtuales con sus teléfonos inteligentes.

Parecía el inicio de una nueva e increíble tendencia social destinada a dejar un largo rastro detrás de sí. Por el contrario, se reveló una breve y fugaz moda veraniega.

Al menos según los últimos datos publicados por tres agencias de análisis, la *Sensor Tower*, la *SurveyMonkey* y *Apptopia*, que recientemente han informado de una caída en picado del famoso juego virtual.

De acuerdo con sus análisis, respecto al boom inicial, ya desde agosto han disminuido los usuarios activos y las descargas de la aplicación **Pokémon Go**. También el tiempo medio de uso del juego y las veces en que es compartido están en fuerte descenso.

Pokémon Go: todos los números de una manía

Tal vez es demasiado pronto para saber si **Pokémon Go** está pasado de moda. Pero los números hablan por sí solos. Después de haber alcanzado

Phoca PDF

–solo en la primera semana de lanzamiento– la increíble cifra de 100 millones de descargas, y de haber llegado a mediados de julio a la cota de 45 millones de jugadores activos por día –cifras monstruosas jamás conseguidas por ninguna otra aplicación–, **Pokémon Go** ahora empieza a manifestar sus primeros síntomas de debilidad. Entre agosto y septiembre perdió 15 millones de jugadores, casi un tercio. Por supuesto, todavía hay 30 millones de usuarios, pero la caída es significativa. ¿Cuáles son las causas? No hay comentarios oficiales, pero probablemente, una vez pasada la curiosidad, la viralidad y el entusiasmo inicial, también alimentada por los medios de comunicación, el juego –como siempre sucede en estos casos– se desinfla.

De todos modos, según los expertos de las tres agencias, no se trata de un simple y natural declinar fisiológico, sino de una verdadera falta de interés por la aplicación, que gradualmente ha ido creciendo entre los usuarios a causa de la excesiva repetitividad del juego, que conduce a un natural estado de aburrimiento y cansancio. Sería necesaria una nueva versión 2.0 con nuevas características y posibilidades de juego para relanzarlo. En caso contrario, el final de partida para la aplicación de los récords se acerca.

¿Qué es y cómo funciona Pokémon Go?

¿Cómo funciona la aplicación **Pokémon Go**? A través de un mapa GPS que reproduce en el móvil el lugar real donde se encuentra el usuario, el jugador debe encontrar y capturar unos **Pokémone**s virtuales, escondidos en cualquier sitio, detrás de un hotel o de un seto, en una tienda o en una plaza. Una vez capturados, puede entrenarlos para después desafiar en torneos a los **Pokémon** de otros jugadores. Detrás del juego y su éxito está la **realidad aumentada**, una tecnología que combina los mundos real y virtual, con una perfecta superposición entre ellos, y que en los próximos años podría tener márgenes de expansión enormes, no sólo en el mundo de los videojuegos.

¿Quiénes juegan con **Pokémon Go**? Principalmente jóvenes de menos de 30 años, pero también hay adultos. Es un juego, han observado sociólogos y expertos, que lleva a una compulsión altamente infantil, a un estado regresivo de **adultescencia**, un limbo a medio camino entre la adolescencia y la edad adulta, que conduce a atascarse en un pantano de arenas movedizas del que cada vez es más difícil salir.

Pokémon Go: riesgos y peligros

Es muy fuerte el peligro de enajenarse del mundo con **Pokémon Go**, obsesionarse totalmente con el juego, y aislarse a nivel físico y psicológico. Desde que esta aplicación salió al mercado, no es raro

Phoca PDF

ver personas caminando por las calles en busca de sus **Pokémon**, completamente alienados en su caza virtual, y presos de una obsesión casi convulsiva, con el riesgo de sembrar el caos y causar accidentes y, en algunos casos, poniendo en peligro su seguridad. Un aislamiento diferente al del **hikikomori**, pero no menos trágico y peligroso.

En el fondo, viendo en las noticias de los telediarios las imágenes de masas de jóvenes en mega reuniones que corren convencidos y decididos por los prados a la caza de inexistentes monstruitos, como si verdaderamente existieran, quizá vale la pena bromear un poco sobre este asunto.

La verdadera pregunta que hay que hacerse, ahora que 15 millones de personas han dejado de practicar su caza virtual de **Pokémon**, es si volverán a su vida real o continuarán viviendo en el mundo virtual con otras formas, tal vez incluso peores. En los próximos meses, queridos lectores, tendremos la respuesta.

Fabrizio Piciarelli, en familyandmedia.eu.

Phoca PDF