



# POKÉMON

## CUMPLE 25 AÑOS

Cecilia Daniela Torres Rueda

Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica

**P**OKÉMON (POCKET MONSTERS en japonés) es una franquicia de videojuegos que comenzó siendo del tipo *role-playing game* (RPG) para las consolas de Nintendo, creado en 1995 por Satoshi Tajiri, con un increíble éxito que se extendió a otros géneros de videojuegos y campos del entretenimiento, con gran popularidad en series de anime, manga y artículos coleccionables, como las *Pokémon Trading Card Game* (TCG), muñecos y un sinfín de productos que hoy forman parte de la cultura de toda una generación en el mundo.

Hagamos un recuento de este exitoso mundo de personajes ficticios que aún hoy, después de 25 años de existencia, mantienen su frescura, gracias a su conceptualización inicial.

### LA HISTORIA DE POKÉMON Y SU MÉTODO DE CONCEPTUALIZACIÓN DE PERSONAJES

La historia de Pokémon se remonta a la infancia de Satoshi Tajiri (1965), diseñador japonés de videojuegos, quien nació en Machida, prefectura de Tokio, en un Japón todavía rural; cuando era niño, le encantaba explorar entre la hierba alta en bosques, lagos y pantanos, en la búsqueda de insectos, los cuáles coleccionaba e intercambiaba con sus amigos. En alguna ocasión, comentó que él “quería ser entomólogo”; sin embargo, su padre quería que Satoshi fuera ingeniero, así que lo mandó a Tokio. La escuela no le gustaba, al punto que regresó a su casa para encontrarse que aquellos sitios de su infancia ahora es-



Figura 1:  
Pokémon de diferentes generaciones.  
En: [t.ly/OT3q](https://t.ly/OT3q)

taban convertidos en estacionamientos y centros comerciales, en esas circunstancias fue que la conceptualización de Pokémon surgió. Satoshi nunca imaginó que su pasatiempo favorito se convertiría en la franquicia de medios más grande del planeta.

### SATOSHI TAJIRI Y GAME FREAK

Cuando era niño, Satoshi Tajiri fue diagnosticado con síndrome de Asperger. Se le dificultaba socializar con sus compañeros de clase y encontró refugio en los juegos de Arcade. Su pasión por ellos se tornó en curiosidad por entender cómo funcionaban y llegó a un punto donde jugarlos no le era suficiente: desarmaba consolas y empezó a autopublicar su propio *fanzine* para fanáticos de videojuegos. Ahí, escribía sobre algunos trucos que aprendió en sus años jugando y consejos para pasar los niveles. Su primera edición fue hecha totalmente a mano y fotocopiada en blanco y negro: aquí nació Game Freak.

Un fanático de la revista resultaría cambiarlo todo: Ken Sugimori. Él era un aficionado de los videojuegos y dibujante talentoso. Contactó a Satoshi para colaborar en el *fanzine* y juntos mejoraron la calidad de Game Freak. La audiencia aumentó hasta el punto en el que más gente se unió al proyecto: pues de un *fanzine* autopublicado, se convirtió en una revista formal con un equipo editorial y creativo apasionado por lo mismo que él.

### UN JUEGO MUY COMPLEJO Y AMBICIOSO

Satoshi, mientras más se involucraba, más quería pertenecer al mundo de los videojuegos. A él no le fue suficiente sólo escribir sobre ellos: quería hacer uno. Pensó que el estilo artístico de Ken Sugimori sería una perspectiva fresca para los videojuegos de esa época, sin embargo, no tenía idea de qué iba a tratar su nuevo proyecto. Después de muchas frustraciones y bocetos descartados, se le ocurrió una idea al ver a un par de chicos jugando conectados con el nuevo gameboy: ¿qué tal si hacía un videojuego donde los niños pudieran coleccionar e intercambiar bichos?

Presentó la idea conceptualizada ante su equipo laboral en Game Freak y vieron la posibilidad de colaborar con Nintendo. Al presentarles la idea, ellos lo rechazaron, porque el juego era muy complejo y ambicioso para el estudio que apenas estaba iniciando. Aun así, siguieron desarrollándolo. Más tarde, los miembros del equipo fueron dejando el proyecto, ya que no tenían ingresos económicos y la meta se veía muy lejana. Satoshi trató de mantener el juego con vida, pero fue imposible seguir sin recursos y sin personal: tuvo que dejar su juego en espera.



Figura 2:  
Satoshi Tajiri en  
2016. En: t.ly/g8cW

### UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD

Los desarrolladores de Game Freak se dedicaron a crear juegos sencillos y accesibles para poder sostenerse, y su estrategia les funcionó: no sólo prosperaron económicamente, sino que también les sirvió para estar en el radar de Nintendo. Con el paso de los años, pudieron trabajar con ellos y así crearon títulos clave que definirían a la empresa hasta la actualidad. Uno de esos juegos: *Yoshi's Egg* fue un éxito rotundo. Rompieron la barrera internacional y engancharon a niños de todas las edades.

Generaron ingresos sin precedentes y esto le permitió a Satoshi desarrollar cualquier videojuego que él quisiera: y sabía exactamente lo que iba a hacer.

El desarrollo fue difícil, pues la idea había evolucionado tanto que era el proyecto más complejo que Game Freak había trabajado; después de varios meses, *Pocket Monsters*, o como lo conocemos: Pokémon, estaba listo para su lanzamiento.

Con el paso de los años, Pokémon se ha convertido en un juego de culto con millones de jugadores a lo largo y

ancho de los continentes. Han sacado múltiples versiones con mundos cada vez más complejos y con criaturas totalmente diferentes.

### LA CONCEPTUALIZACIÓN DE NUEVOS POKÉMON

Con cada nueva generación, los desarrolladores de Game Freak se enfrascan en una aventura donde tienen que crear todo desde cero. Sin embargo, no importa qué tan fantasioso y diferente sea el mundo: siempre se sienten familiares para el jugador.

En cada juego, han aparecido aproximadamente 100 criaturas nuevas, esto nos da un total de 898 monstruos que tienen características especiales, ataques únicos y personalidad. Aunque no sea totalmente aparente, cada pokémon está muy bien pensado. Su diseño tiene una justificación basada en investigación de flora, fauna y cultura de diferentes partes del mundo. Además, buscan el equilibrio entre lo mundano y la fantasía.

La conceptualización de un Pokémon empieza desde de su especie: tie-



Figura 3: Primer juego de Pokémon.  
En: [t.ly/g8cW](https://t.ly/g8cW)



Figura 4:  
Toxel y su evolución  
en Toxtricity. En:  
[t.ly/hZ1k](https://t.ly/hZ1k) y [t.ly/hnsW](https://t.ly/hnsW)

nen que escoger uno de sus 18 tipos diferentes. Ya sea tipo tierra, volador o psíquico, este personaje se adaptará a su entorno.

Después, los diseñadores contemplan la región nativa del Pokémon para desarrollarlo y darle personalidad. Cada juego se inspira en un lugar del mundo real y, a través de una extensa investigación, los diseñadores adaptan elementos reales al mundo fantástico. Por ejemplo, la generación 8 está basada en los pueblos galos de Reino Unido. En este juego, tenemos personajes como Toxel, que puede evolucionar a dos variantes de Toxtricity. Ambos están inspirados en la cultura punk, que es originaria de Inglaterra, y esto se ve reflejado en sus *mohawks* y personalidad agresiva. En cuanto a la inspiración de su especie, tienen una apariencia de lagartija o salamandra (igualmente, las salamandras tienen origen europeo) Algunas salamandras, además de coloridas, pueden detectar e inclusive neutralizar electricidad y es por eso que el Pokémon es de tipo eléctrico. En su pecho, Toxtricity tiene unas protuberancias que parecen escamas y al moverlas producen sonido, el cual es uno de sus ataques, y es similar a la habilidad

que tienen las serpientes para intimidar animales. La fisionomía y cuernos de estos tres Pokémon están inspirados en los geckos y en las iguanas dragón. Es un poco más notorio con Toxel, él cuenta con cuatro cuernos en su cabeza. Este mismo Pokémon tiene la personalidad de un bebé: es quejumbroso y hace rabietas, inclusive tiene un pañal y gatea.

Como podemos ver, la toma de decisiones en la creación de estas criaturas no es aleatoria, pues a todos los 898 Pokémon le han dado una justificación.

Además de los videojuegos anuales para consolas de Nintendo, en 2016 sacaron una APP de realidad aumentada llamada *Pokémon Go*. En ella, las criaturas están sobrepuestas en el mundo real y puedes recorrer la ciudad para atraparlos a todos. A través del GPS, los monumentos históricos se convierten en gimnasios Pokémon y los parques de tu colonia son “pokeparadas”. Además, puedes tomar fotos de todo.

## POKÉMON MÁS ALLÁ DE LAS PANTALLAS

Después de 25 años de trayectoria, la saga ha emigrado a diferentes formatos más allá de las consolas de video-



juegos. A finales de los años noventa en México, los personajes del juego estuvieron presentes en los famosos “tazos”, amparados por la empresa Sabritas (Pepsico), mismos que estuvieron acompañados de una gran campaña de consumismo de los productos. Apenas tres años después de la creación del videojuego, en 1998, aparecieron los tazos de *Pokémon 1* (Colección de 51 tazos) en 2000 *Pokémon 2* tuvo una colección de 100 tazos. En el mismo año, salió *Pokémon 2 3D* (Colección de 30 tazos lenticulares). Después, en 2001 *Pokémon 3* (Colección de 88 tazos), en 2007-2008 *Pokémon 4* (Colección de 235 tazos).

La franquicia de Pokémon también ha invadido la televisión con un anime y han sacado varias películas, la más reciente *Detective Pikachu* en 2019. Las figuras de acción también han sido un éxito. Actualmente, están creando figuras a escala que puedes coleccionar. El desarrollo de *Pokémon Scale World* es complejo y probablemente no sacarán todos los Pokémon, pero indudable-

mente podrás tener a los favoritos de la saga.

Con ganancias de más de 90 mil millones de dólares, la franquicia de Pokémon está presente prácticamente en todos lados a nivel mundial, se ha creado una cultura de fantasía con personajes que hoy son reconocidos y han pasado a incorporarse a la cotidianidad en cada país, así que tendremos a Pokémon por muchos años más, ahora sólo falta saber a dónde más aparecerán los famosos personajes. 🐉



Figura 5: Tazos de Pokémon. En: [t.ly/8y1x](https://t.ly/8y1x)



## REFERENCIAS

- Fernández, Martín. 2016. *Pokémon: la historia detrás del fenómeno*. En: [t.ly/Ntcy](https://t.ly/Ntcy)
- Video. *Every Gen 8 Pokémon EXPLAINED! - Design Origins!* En: [t.ly/DmYP](https://t.ly/DmYP)
- *Video Pokémon: la historia de Satoshi Tajiri* En: [t.ly/VlrP](https://t.ly/VlrP)
- Zapata, Juliana. 2016. ‘Pokémon Go’: El juego que sacudió al mundo en 2016. En: [t.ly/MEYh](https://t.ly/MEYh)