



Pokémon: è un media franchise giapponese di proprietà della The Pokémon Company, creato nel 1986 da Satoshi Tajiri. Esso è incentrato su delle creature immaginarie chiamate "Pokémon", che gli umani possono catturare, allenare e far combattere per divertimento. Il franchise nasce come coppia di videogiochi sviluppati da Game Freak e pubblicati da Nintendo per la console portatile Game Boy. L'enorme successo ottenuto in tutto il mondo ha portato alla creazione di ulteriori videogiochi, anime, film, manga, un gioco di carte collezionabili, libri e innumerevoli gadget e giocattoli.

Origine: I Pokémon nascono in Giappone, un paese in cui l'hobby di collezionare insetti è molto diffuso tra i bambini. Agli inizi degli anni novanta il creatore dei Pokémon, Satoshi Tajiri, che adorava questo passatempo e aveva fondato la software house Game Freak, viene in contatto con il Game Boy, la console portatile della Nintendo, e con il Game Link Cable. Aiutato dai suoi ricordi d'infanzia, Tajiri elabora l'idea del "Pocket Monsters" (inizialmente chiamati Capsule Monsters), come surrogati virtuali dalle sembianze mostruose degli animali domestici.

Generazioni: Tutti i Pokémon creati dalla Pokémon Company sono divisi in generazioni: esistono otto differenti generazioni, ognuna composta da un numero variabile di Pokémon. Ogni generazione è stata introdotta da una coppia di videogiochi per Game Boy (o per le successive console portatili della Nintendo, incluso il Nintendo DS), a partire da Pokémon Rosso e Blu. Ogni generazione, oltre ad aggiungere nuovi Pokémon, presenta una serie di caratteristiche che possono sostituire quelle presenti nei precedenti titoli. Le generazioni sono divise cronologicamente per ordine di pubblicazione: i Pokémon di ogni nuova generazione generalmente vengono mostrati in anteprima nel corso dell'anime (soprattutto nei film) o nel gioco di carte prima della uscita dei videogiochi della serie principale. Tuttavia l'anime, il manga e il gioco di carte sono divisi in serie che ricalcano lo schema dei videogiochi, traendo spesso spunto dagli eventi dei videogiochi.

Qualche caratteristica invece è stata prima introdotta altrove, prima di essere implementata nei giochi. Per esempio le sfide "Due contro Due" sono apparse molto tempo prima nell'anime che nel gioco, e le Abilità dei Pokémon sono state tratte dai Poteri Pokémon, introdotti molto tempo prima nel gioco di carte collezionabili Pokémon.



🌲 **Clicca QUI per la pagina ufficiale di**
Pokemon3D 🌲





Caratteristiche principali del gioco 3D: Pokémon 3D è un videogioco originariamente creato da Nillzz. È fortemente ispirato a Minecraft e alla serie Pokémon. Pokémon 3D si è concentrato sui punti di forza delle versioni Pokémon Oro e Argento e dei loro remake, e offre ai giocatori un assaggio di come il mondo in 2D che conoscevano fosse in 3D. Potevano persino vedere attraverso gli occhi del proprio allenatore.

Nostalgia: Ricordi i vecchi tempi in cui giocavi su un GameBoy? Se è così dovresti provare questo gioco e provare la sensazione nostalgica e far risvegliare il vecchio TE.

Tutte le generazioni e regioni: In futuro Pokémon 3D supporterà tutte le generazioni di pokémon. E tutte le regioni saranno accessibili nel gioco.

Una nuova esperienza: Pokémon 3D si è concentrato sui punti di forza delle versioni Pokémon Oro e Argento e dei loro remake, e offre ai giocatori un assaggio di come il mondo in 2D che conoscevano ora diventerà in 3D.

□



□

□

□

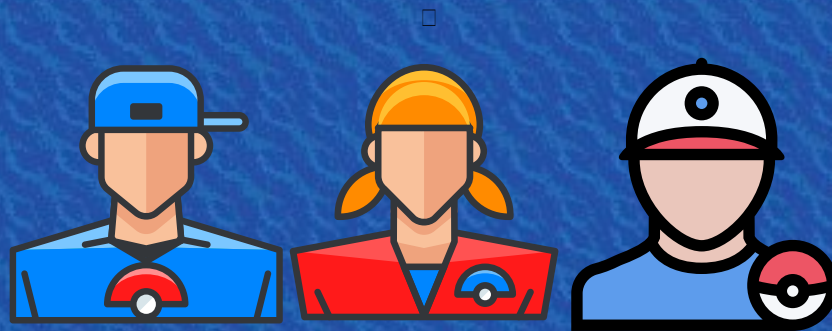


| Argomento storia e cultura Pokemon |

Pokémon (ポケモン Pokemon, /'pɒkemon/ in italiano, [pokemon] in giapponese) è un media franchise giapponese di proprietà della The Pokémon Company, creato nel 1996 da Satoshi Tajiri. Esso è incentrato su delle creature immaginarie chiamate "Pokémon", che gli umani possono catturare, allenare e far combattere per divertimento. Il franchise nasce come coppia di videogiochi sviluppati da Game Freak e pubblicati da

Nintendo per la console portatile Game Boy. L'enorme successo ottenuto in tutto il mondo ha portato alla creazione di ulteriori videogiochi, anime, film, manga, un gioco di carte collezionabili, libri e innumerevoli gadget e giocattoli.

Il nome è una parola macedonia originata dalla coppia di parole inglesi Pocket Monsters (ポケットモンスター Poketto Monsutā, «mostri tascabili»). La contrazione sarebbe dovuta essere "Pockemon", come visibile sia nell'anime che nel gioco di carte collezionabili, formata dalla contrazione della grafia corretta «Pocket Monster». Tuttavia si preferì rimuovere la «c», sia per evitare confusione che per ragioni commerciali legate all'esistenza di Monster in my pocket. Nel nome è presente la lettera «é», non per indicare l'accento tonico, ma per segnalare agli anglofoni che la vocale non è muta e distinguere così la pronuncia, ad esempio, da quella del verbo «to poke» ([pook]). I vari videogiochi che li vedono protagonisti hanno venduto, al 2014, oltre 260 milioni di copie, rendendo Pokémon il secondo franchise videoludico per volume di vendite dopo Mario. Secondo stime della The Pokémon Company aggiornate al 2013 e riportate dalla rivista giapponese Famitsu, il franchise ha generato introiti per 4000 miliardi di yen, di cui 1800 in Giappone e 2200 all'estero. Nel novembre 2017 l'azienda ha dichiarato di aver venduto oltre 300 milioni di videogiochi in tutto il mondo.

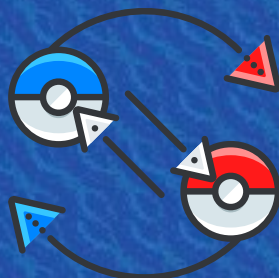


Origini: L'idea si concretizza nel febbraio 1996 con la pubblicazione dei due videogiochi per Game Boy, Pocket Monsters Aka (ポケットモンスター 赤 Poketto Monsutā Aka, Pocket Monsters Rosso) e Pocket Monsters Midori (ポケットモンスター 緑 Poketto Monsutā Midori, Pocket Monsters Verde), distribuiti in occidente solamente il 30 settembre 1998 con il nome di Pokémon Versione Rossa e Pokémon Versione Blu. Nei due titoli il giocatore può collezionare e allenare 151 creature di vario genere e abilità, minute come Jigglypuff o enormi e mostruose come Golem, o Onix, e farli combattere con Pokémon di altri allenatori, incrementandone così la potenza. Molti di questi Pokémon possono evolversi, ovvero mutare stato e aspetto acquisendo nuove mosse e incrementando le loro statistiche, diventando più potenti della forma precedente. Successivamente è stata inoltre introdotta la possibilità ai Pokémon di riprodursi mediante allevamento. Durante i combattimenti i Pokémon non sanguinano, né possono perire a causa di un incontro. Se vengono sconfitti o sono esausti, i Pokémon perdono conoscenza e divengono inutilizzabili nelle battaglie. Questa particolarità ha permesso a Tajiri di creare un gioco di lotta senza tuttavia farlo diventare violento. Lo slogan ufficiale dei Pokémon è Acchiappali tutti!, traduzione dalla frase inglese Gotta catch 'em all! ideata dal produttore televisivo Norman J. Grossfeld. Nella sua formulazione inglese compare ripetutamente nei testi di alcune sigle italiane dell'anime Pokémon. Il motto non è più stato utilizzato ufficialmente a partire dal 2003, in occasione della pubblicazione statunitense di Pokémon Rubino e Zaffiro. Nella serie animata l'ultimo utilizzo dello slogan risale all'episodio Addii e partenze, il cui titolo in lingua inglese è Gotta Catch Ya Later! (gioco di parole traducibile in italiano in "Ci acchiappiamo dopo!"). Nel sito ufficiale dedicato a Pokémon Nero e Bianco è stata adottata l'espressione "See 'Em All". Lo slogan è stato nuovamente ripreso a partire dalla campagna promozionale di Pokémon X e Y, sebbene il motto non appaia nelle copertine dei due titoli, con la creazione del sito GottaCatchEmAll.com. Nel 2016, in occasione del ventennale dalla pubblicazione di Rosso e Verde in Giappone, viene adottato lo slogan L'allenamento non finisce mai.



Videogiochi: I primi tre videogiochi della serie, Pokémon Verde, Pokémon Rosso e Pokémon Blu, condividono la stessa trama, sebbene la versione Verde non sia mai stata commercializzata al di fuori del Giappone e Pokémon Blu venne sviluppato solamente nell'ottobre del 1996. Il protagonista dei videogiochi della prima generazione è un ragazzo di Biancavilla (マサラタウン Masara Town, in inglese Pallet Town), compaesano del Professor Oak, un noto ricercatore di Pokémon nonché inventore del Pokédex, un'enciclopedia elettronica che memorizza e rivela le informazioni riguardanti tutti i Pokémon incontrati o catturati. Rosso si assume il compito di aiutare il Professor Oak a completare la lista dei 151 Pokémon presenti nella regione di Kanto (basato sull'omonima regione giapponese), tentando di anticipare il suo rivale, Blu (vicino di casa del protagonista e nipote dello scienziato), a cui è stata affidata la stessa missione. Per aiutare i due giovani a svolgere il loro compito, Oak permette loro di scegliere un Pokémon iniziale tra Bulbasaur, Squirtle e Charmander, tre Pokémon rispettivamente di tipo Erba, Acqua e Fuoco, che li accompagneranno nel loro viaggio alla ricerca di nuove specie di Pokémon. Il successo della serie animata omonima ha contribuito alla creazione di Pokémon Giallo che differisce dai titoli precedenti per via della presenza di Pikachu come Pokémon iniziale e della possibilità di ottenere Bulbasaur, Squirtle e Charmander all'interno del gioco. La Nintendo ha in seguito continuato a pubblicare nuovi

giochi dedicati ai personaggi ideati da Tajiri, fino a superare il numero di trenta titoli. La maggior parte sono videogiochi di ruolo, distribuiti fino agli anni 2000 in gruppi di tre per ogni generazione: Pokémon Rosso, Blu e Giallo per la prima; Pokémon Oro, Argento e Cristallo per la seconda; Pokémon Rubino, Zaffiro e Smeraldo per la terza e infine Pokémon Diamante, Perla e Platino per la quarta. A partire dal 2010 i videogiochi sono stati distribuiti a coppie: Pokémon Nero e Bianco e i sequel Pokémon Nero 2 e Bianco 2, Pokémon X e Y, Pokémon Sole e Luna e Pokémon Ultrasole e Ultraluna, e infine Pokémon Spada e Scudo. A questi titoli si aggiungono i remake Pokémon Rosso Fuoco e Verde Foglia (dei capostipiti Pokémon Rosso e Pokémon Verde), Pokémon Oro HeartGold e Argento SoulSilver (basati sui titoli della seconda generazione) e Pokémon Rubino Omega e Zaffiro Alpha (ambientati nella stessa regione di Rubino e Zaffiro). Nel 2016 è stato distribuito Pokémon Go, un videogioco free-to-start per iOS e Android realizzato con la collaborazione di Niantic. Questo titolo è compatibile con Pokémon Let's Go, Pikachu! e Let's Go, Eevee!, remake per Nintendo Switch di Giallo.



Modalità di gioco: Le varie versioni dei videogiochi della serie si differenziano, oltre che per i nomi anche per i Pokémon rintracciabili al loro interno. Quest'ultima caratteristica obbliga il giocatore a utilizzare la funzione dello scambio. Con due cartucce di Pokémon, due Game Boy (o Nintendo DS) e un cavo Game Link (e, successivamente, tramite connessione Wi-Fi o Wireless) è infatti possibile inviare un Pokémon a un giocatore collegato ricevendone un altro in cambio. In questo modo è possibile ottenere i Pokémon mancanti nella propria versione e completare il Pokédex. Sebbene originariamente fossero solamente 151, il numero complessivo di Pokémon ha raggiunto le 251 unità con i videogiochi Pokémon Oro e Argento. Durante la terza generazione sono stati introdotti ulteriori 135 Pokémon e, dopo la pubblicazione dei videogiochi Pokémon Diamante e Perla, i Pokémon sono diventati in totale 493. Con l'arrivo della quinta generazione il numero di Pokémon è salito a 649. Nella sesta generazione il totale dei Pokémon raggiunge le 721 unità, a cui si aggiungono le megaevoluzioni, mentre la settima, oltre a portare il totale dei Pokémon a 809 unità, ha introdotto alcune forme di Pokémon delle generazioni precedenti. Ulteriori Pokémon e forme regionali di creature introdotte in passato sono state create in occasione dell'ottava generazione che ha portato il numero di Pokémon a 890, escludendo dal computo le varianti. Ogni Pokémon può possedere uno o due tipi tra i 18 disponibili. In origine le tipologie erano solamente 15: i tipi Acciaio e Buio sono stati aggiunti a partire dalla seconda generazione, mentre Folletto è stato introdotto solo nella sesta.



Generazioni: Tutti i Pokémon creati dalla Pokémon Company sono divisi in generazioni: esistono otto differenti generazioni, ognuna composta da un numero variabile di Pokémon. Ogni generazione è stata introdotta da una coppia di videogiochi per Game Boy (o per le successive console portatili della Nintendo, incluso il Nintendo DS), a partire da Pokémon Rosso e Blu. Ogni generazione, oltre ad aggiungere nuovi Pokémon, presenta una serie di caratteristiche che possono sostituire quelle presenti nei precedenti titoli. Le generazioni sono divise cronologicamente per ordine di pubblicazione: i Pokémon di ogni nuova generazione generalmente vengono mostrati in anteprima nel corso dell'anime (soprattutto nei film) o nel gioco di carte prima della uscita dei videogiochi della serie principale. Tuttavia l'anime, il manga e il gioco di carte sono divisi in serie che ricalcano lo schema dei videogiochi, traendo spesso spunto dagli eventi dei videogiochi. Qualche caratteristica invece è stata prima introdotta altrove, prima di essere implementata nei giochi. Per esempio le sfide "Due contro Due" sono apparse molto tempo prima nell'anime che nel gioco, e le Abilità dei Pokémon sono state tratte dai Poteri Pokémon, introdotti molto tempo prima nel gioco di carte collezionabili Pokémon.



Pokémon rari ed eventi Pokémon: Alcuni Pokémon, come Mew o Celebi, possono essere ottenuti nelle cartucce italiane solo tramite trucchi come GameShark, Xploder o Action Replay, poiché sono stati distribuiti soltanto tramite eventi o strumenti speciali esclusivamente nel

mercato giapponese e statunitense. Tra gli eventi speciali organizzati in Italia va citato il Pokémon Day che nel 2004 ha permesso ai partecipanti di ottenere il Biglietto Eone, che permette la cattura nel gioco di Latias o Latios sull'Isola Remota nelle versioni Rubino, Zaffiro e Smeraldo. Il 2 e 3 luglio 2005 è stato organizzato un altro Pokémon Day a Mirabilandia. I giocatori di Pokémon Rosso Fuoco e Verde Foglia che si trovavano all'evento hanno potuto ricevere in omaggio il Biglietto Aurora, utilizzabile per raggiungere una nuova area segreta del gioco, l'Isola Materna, nella quale è possibile catturare il Pokémon leggendario Deoxys. Nel Pokémon Day svoltosi il 26, 27 e 28 luglio 2006, la Nintendo ha continuato a regalare Pokémon leggendarie ai partecipanti. Tra i Pokémon più rari spiccavano i nomi di Ho-Oh e Lugia. L'edizione 2007 del Pokémon Day, organizzata sempre a Mirabilandia il 7 e l'8 luglio, oltre a fornire la possibilità di ottenere Mew nei videogiochi Pokémon Rubino, Zaffiro, Smeraldo, Rosso Fuoco e Verde Foglia, ha permesso ai giocatori presenti di vedere in anteprima i videogiochi Pokémon Diamante e Perla. L'anno successivo, il 12 e 13 luglio 2008, il Pokémon leggendario protagonista della manifestazione è stato Darkrai, presente nel film Pokémon: L'ascesa di Darkrai. Il lungometraggio Pokémon: Giratina e il Guerriero dei Cieli è stato invece proiettato nel corso del Pokémon Day svoltosi il 18 e 19 luglio 2009. Nell'estate del 2011 è stato invece organizzato il primo Pokémon Camp, un evento itinerante simile al Pokémon Day organizzato in diverse città italiane. Il 13 e 14 luglio 2013 viene proiettato a Mirabilandia il lungometraggio Pokémon: Kyurem e il solenne spadaccino.



Anime: Nell'anime, il protagonista è Ash Ketchum, un ragazzo di Biancavilla, deciso a diventare maestro di Pokémon, ovvero a raggiungere il maggior grado di abilità come allenatore. Il giorno in cui finalmente deve ricevere il suo primo Pokémon però si sveglia tardi, e al suo arrivo al laboratorio del Professor Oak, quest'ultimo è costretto a consegnargli l'unico Pokémon rimastogli, Pikachu, che diventerà la sua inseparabile spalla. L'anime è ufficialmente diviso in 22 stagioni, ognuna composta da un numero variabile di episodi che varia da 34 a 83 (di cui 4 composte da esattamente 52 episodi). La ventiduesima stagione è trasmessa a partire dal 2019 sia negli Stati Uniti che in Italia. Oltre alla suddivisione in stagioni, si può fare una divisione in sei serie dell'anime. La prima serie, denominata semplicemente Pocket Monsters, tratta del viaggio di Ash nelle regioni di Kanto e Johto, quest'ultima dopo aver visitato le Isole Orange. Le puntate sono basate sulla prima e la seconda generazione. Insieme ad Ash, viaggeranno Brock, capopalestra di Pewter City e Misty, la più giovane delle sorelle della palestra di Cerulean City. In seguito, Tracey Sketchit, disegnatore e osservatore di Pokémon, prenderà temporaneamente il posto di Brock, accompagnando Ash attraverso le Isole Orange. Il rivale di Ash è Gary Oak, nipote del Professor Oak. La seconda parte, chiamata Pocket Monsters Advanced Generation (dal nome della console Game Boy Advance), invece è completamente ambientata a Hoenn e, per un breve periodo, al Parco Lotta di Kanto. In questa regione Ash cattura vari Pokémon della terza generazione, tra cui Snorunt, Treecko e Tailow, che in seguito si evolveranno, rispettivamente, in Glalie, Sceptile e Swellow. Tra gli altri Pokémon catturati ricordiamo Corphish, Torkoal e Aipom. In questa serie Ash fa da insegnante e mentore a Vera, una giovane allenatrice. Insieme a loro viaggia Max, fratello minore di Vera, molto preparato sui Pokémon, ma ancora troppo giovane per essere un allenatore. Brock ritorna a far parte del gruppo, invece Misty si reca a Cerulean City per aiutare le sorelle nella palestra di famiglia. Questa saga è basata sulla terza generazione. La terza stagione, denominata Pocket Monsters Diamond & Pearl, si svolge a Sinnoh. In questa regione Ash fa la conoscenza della giovane coordinatrice di Pokémon Lucinda, che decide di viaggiare insieme a lui e a Brock, mentre Vera è partita per affrontare le Gare Pokémon di Johto e Max è tornato nella sua città natale, Petalipoli. Durante il loro viaggio, i tre protagonisti incontrano e catturano diversi Pokémon della quarta generazione, presenti nei titoli Pokémon Diamante e Perla, e fanno conoscenza di Paul. La quarta serie, Pokémon Nero e Bianco, narra del viaggio di Ash nella regione di Unima insieme a Iris e Spighetto. L'allenatore farà amicizia con Belle, mentre il nuovo rivale sarà Diapo. La quinta parte, Pokémon XY, è ambientata nella regione di Kalos dove Ash incontra Serena e farà amicizia con il capopalestra Lem. La sesta serie invece prende il nome di Pokémon Sole e Luna. Gli episodi sono ambientati nella regione di Alola, dove Ash frequenta la Scuola di Pokémon dell'Isola Mele Mele e sostiene le prove del Giro delle Isole. A scuola, il ragazzo fa amicizia con Lylia, Ibis, Suiren, Kawe e Chrys, suoi compagni di classe. Nel corso della diciottesima stagione l'anime ha superato gli 800 episodi. A questi si aggiungono gli episodi speciali e i lungometraggi. Nel novembre 2017 l'emittente televisiva TV Tokyo ha celebrato la trasmissione dell'episodio numero 1000.



L'anime e il videogioco: Si possono notare delle somiglianze tra l'anime e i videogiochi. Ad esempio, nella versione originale della serie animata, i titoli dei primi episodi erano seguiti da una piccola freccia rivolta verso il basso. Ciò fu senza dubbio ispirato alle schermate dei videogiochi, che presentano una freccia quando il testo è diviso in più parti e bisogna scorrerlo per visualizzarlo tutto. Si può notare che, fino alla quinta serie, al termine di ogni singolo episodio, la scritta "to be continued" che appariva sullo schermo era preceduta da una piccola freccia rivolta verso destra, che ricorda i tasti direzionali del Game Boy. Negli episodi più recenti la freccia è scomparsa. Già dal primo

episodio della serie si nota che l'anime è un tentativo di ricalcare il videogioco. Infatti l'episodio "L'inizio di una grande avventura" ("Pokémon, I choose you!") inizia con uno scontro, con stile da videogioco, tra un Gengar e un Nidorino, preso dall'inizio del videogioco Pokémon Rosso, che si trasforma in stile cartoon. La scelta dell'animazione iniziale tratta dalla versione Rossa non è casuale, infatti uno dei nomi default del protagonista di questo titolo è appunto Ash (invece in Pokémon Blu uno dei nomi default è Gary e lo scontro è tra Gengar e Jigglypuff). Inoltre i luoghi, gli oggetti e i Pokémon presenti nelle varie zone sono quasi identici a quelli del gioco. Nonostante siano ripetutamente presenti combattimenti tra Pokémon, i personaggi della serie animata non sembrano tener sempre conto delle strategie necessarie per vincere gli incontri, come invece accade nel videogioco, spesso ignorando le statistiche dei Pokémon, le loro mosse o addirittura il loro tipo. La maggior parte degli episodi dell'anime segue una linea guida leggera e rilassata e con un'atmosfera a volte molto comica, fattore che ha contribuito non poco ad attaccare ai Pokémon la nomea di prodotto esclusivamente per bambini in età scolare. Tuttavia stando alle dichiarazioni dello storyboarder dell'anime, Masamitsu Hidaka, riproporre vicende simili all'interno della storia è una scelta voluta e condivisa dagli autori. Essi ritengono infatti che il pubblico sia in continuo cambiamento e sempre nuove generazioni di spettatori si appassionano all'anime, mentre altre, superando il target di età a cui si rivolge, lo abbandonano. Sempre secondo l'intervista pare inoltre che non si abbia l'intenzione di interrompere la serie fintanto che il business funziona.



Episodi censurati: La serie animata dei Pokémon è incorsa più volte in censure, per i motivi più vari. Il primo caso riguarda il 38° episodio della prima serie, Dennō senshi Porygon (でんのうせんしポリゴン), che è stato bandito in tutto il mondo. L'episodio in questione andò in onda la prima e unica volta il 16 dicembre 1997 in Giappone, causando circa 700 casi di epilessia, provocata da alcune sequenze nelle quali vengono mostrate intermittenze luminose troppo veloci. Le intermittenze hanno questa successione: un fotogramma rosso, uno blu e uno azzurro. Poi di nuovo rosso, blu, azzurro e così via. Alcune persone hanno sofferto di attacchi di epilessia anche a causa della successiva trasmissione della sequenza d'immagini incriminate durante la diffusione della notizia tramite telegiornali. L'evento, denominato dalla stampa Pokémon shock, è inoltre menzionato in un documento top secret del NGIC (National Ground Intelligence Center). Un altro episodio censurato in tutto il mondo è stato l'episodio Yureru Shima no Tatakai! Dojoach VS Namazun!! (ゆれる島の戦い！ドジョッチVSナマズン！！ Battaglia nell'Isola Sismica! Barboach contro Whiscash!!). La data prevista di trasmissione dell'episodio in Giappone era il 4 novembre 2004 ma non fu trasmesso poiché il 23 ottobre dello stesso anno avvenne il terremoto nel Chuetsu che fece deragliare un treno (l'incidente non causò vittime). La trama dell'episodio prevedeva infatti che alcuni Whiscash causassero un terremoto. L'episodio fu prima rimandato e in seguito il network decise di non trasmetterlo. L'episodio non fu nemmeno tradotto in inglese, probabilmente a causa dello shock che lo tsunami del 26 dicembre 2004 aveva nel frattempo causato nell'opinione pubblica. Questi due episodi sono stati banditi anche in Italia, dal momento che la traduzione italiana è basata sulla versione statunitense della serie. Oltre a questi, anche altri tre sono stati censurati in molti paesi, Italia inclusa: Vacanze ad Acapulco, La leggenda di Dratini e La Via Gelata!. Il primo di questi tre episodi mostrava James, membro del Team Rocket, travestito da donna per partecipare a un concorso femminile in bikini. In seguito l'episodio è stato trasmesso negli Stati Uniti senza la sequenza incriminata, non permettendo però una adeguata comprensione dello stesso. Il secondo è ambientato nella Zona Safari. Questo episodio è stato censurato perché uno dei personaggi, il custode dell'area, era in possesso di armi da fuoco che usa nel corso dell'episodio per minacciare Ash e i compagni e per attaccare i membri del Team Rocket. Il motivo principale della censura è collegato al massacro della Columbine High School e altri eventi simili che sono avvenuti negli Stati Uniti. La mancanza di questo episodio ha creato dei dubbi tra i telespettatori della serie, in quanto negli episodi successivi il protagonista, Ash, ha con sé molti Tauros, catturati nella Zona Safari, di cui i fan dell'anime, non avendo visto l'episodio censurato, si chiedono la provenienza. Nel terzo episodio, durante il corso della storia, Brock si ammala gravemente e finisce in ospedale. La Warner Bros. non ha mai dichiarato il motivo della censura. Le idee più diffuse sulla causa sono tre: la prima è che in quel momento si era diffuso l'allarme \$AR\$ (i sintomi mostrati da Brock durante l'episodio sono infatti molto simili alla malattia accennata). Altri affermano che l'episodio è stato censurato perché Brock, in stato febbrile, tentando di baciare l'infermiera rischia di baciare Jynx (ma poi riconosce il Pokémon ed evita il bacio). Si ritiene inoltre che sia stato censurato per via dell'aspetto del Pokémon, che ricorderebbe lo stereotipo di donna dalla pelle nera. Successivamente, a causa delle proteste degli afroamericani, la Nintendo avrebbe cambiato il colore della pelle di Jynx trasformandola in viola. L'episodio Le creature marine (Tentacool and Tentacruel), è stato censurato a partire dal 2001, dopo la prima messa in onda nel 1998 e in seguito a tre successive repliche, poiché Tentacruel distrugge un grattacielo. Questo, secondo la rete, avrebbe potuto evocare nella mente degli statunitensi gli attentati dell'11 settembre 2001. Altri episodi che non sono stati trasmessi sono Rocket-dan VS Plasma-dan! (Part 1) (ロケット団VSプラズマ団！（前編） Team Rocket contro Team Plasma (prima parte)) e Rocket-dan VS Plasma-dan! (Part 2) (ロケット団VSプラズマ団！（後編） Team Rocket contro Team Plasma (seconda parte)), originariamente programmati rispettivamente per il 17 e il 24 marzo 2011. In seguito al terremoto e maremoto del Tōhoku del 2011, la messa in onda su TV Tokyo è stata posticipata. Il Team Plasma, protagonista dei due episodi, è stato tuttavia introdotto in una puntata successiva e alcune delle animazioni mostrate nell'anteprima dei due episodi sono state riutilizzate in altri contesti. A suscitare polemiche è stato anche l'episodio Satoshi and NageTukesaru! Touchdown of Friendship!! (サトシとナゲツケサル！友情のタッチダウン！！ Ash e Passimian! Touchdown di Un'Amicizia!!) appartenente alla serie Pokémon: Serie Sole e Luna - Ultravventure, in cui Ash, per cercare di fare amicizia con un gruppo di Passimian, si traveste come loro e cerca di emulare i loro comportamenti colorandosi il volto di nero. Questa dinamica avrebbe potuto richiamare alla Blackface, uno stile di makeup teatrale che consiste nel truccarsi in modo marcatamente non realistico per assumere le sembianze stilizzate di una persona di pelle nera. Negli Stati Uniti questo fenomeno viene considerato uno stereotipo razziale negativo degli afroamericani; per questa ragione, l'episodio è stato censurato nel paese, e di conseguenza, nell'intera edizione occidentale.



I film: Il 1° aprile 1997 venne trasmesso in Giappone, sul canale TV Tokyo, il primo episodio del cartone animato omonimo basato sui videogiochi Pokémon Rosso e Blu. La serie animata ebbe tanto successo che il 18 luglio dell'anno seguente venne proiettato in Giappone Pokémon il film - Mewtwo colpisce ancora, il primo di una lunga serie di lungometraggi basati sull'anime. A partire dal 1998 è stato realizzato un film ogni anno (più alcuni lungometraggi speciali): tutti hanno come protagonista Ash Ketchum assieme ai suoi amici, e in ciascuno è presente fra i personaggi principali almeno un Pokémon leggendario o misterioso. In Italia alcuni dei film sono stati distribuiti in VHS e DVD, altri sono stati trasmessi su canali televisivi a pagamento, mentre il decimo, Pokémon: L'ascesa di Darkrai, è stato fruibile per alcuni giorni sul sito web ufficiale. Dopo aver reso disponibile lo streaming gratuito di un film alla volta a rotazione, Pokémon TV ha poi reso disponibile l'acquisto o il noleggio di essi tramite iTunes e (in alcuni casi) Google Play. Oltre l'universo cartoon, Pokémon ha ottenuto una trasposizione live-action, intitolata Pokémon: Detective Pikachu e ispirato all'omonimo gioco per Nintendo 3DS: tale film è stato realizzato per opera di Warner Bros. e Legendary, che ne hanno ottenuto i diritti proprio da The Pokémon Company. Il film è uscito nelle sale statunitensi nel maggio 2019.



Gioco di carte collezionabili: La Wizards of the Coast, già editrice del famoso gioco di carte collezionabili Magic: l'Adunanza, nel 1998 acquisisce dalla Nintendo i diritti per pubblicare nel Nord America, in Europa e in Medio Oriente, un gioco di carte collezionabili basato sui Pokémon. Il gioco ebbe successo, tanto da far uscire un videogioco omonimo nello stesso anno, e nel 1999 la Hasbro acquistò la Wizards of the Coast. Tuttavia dal 2003, la Nintendo non rinnovò la licenza alla Hasbro e pubblicò in proprio il gioco. La serie di carte del 2003, pubblicata dalla stessa Nintendo, può essere letta come fosse una carta a banda magnetica con l'apposito e-Reader, un lettore di carte che può essere inserito nel Game Boy Advance come una normale cartuccia. In Italia, Nexus pubblica le carte. Nell'autunno 2004, il gioco passa da Nexus a 25 Edition. Il Pokémon Trading Card Game è diffuso in 74 nazioni e tradotto in 11 lingue.



Merchandising e web: In seguito all'avvento del videogioco e della serie animata la Nintendo ha messo in commercio vari oggetti che raffigurano il logo Pokémon, i Pokémon e i personaggi dell'anime. Tra gli oggetti più venduti ricordiamo i capi di abbigliamento (magliette, felpe e cappellini), i pupazzi, i DVD e le videocassette della serie animata e dei film, i vari giochi da tavolo (tra cui i puzzle), i libri e le raccolte di figurine. Inoltre sono stati anche commercializzati prodotti come orologi (da tavolo e da polso), poster, cuscini, portachiavi, spille e addirittura un Pokédex tascabile. In Giappone sono presenti sette Pokémon Center, enormi negozi specializzati nella vendita di oggetti riguardanti i Pokémon. Negli USA è stato aperto un unico Pokémon Center, trasformato nel febbraio del 2005 in uno dei Nintendo World. Nel 2012 la divisione giapponese di Amazon.com ha aperto una sezione dedicata ai prodotti a tema Pokémon. In Italia, nel corso del 2000, la Parmalat ha messo in commercio le buste del suo latte dotandole di un adesivo che raffigurava un Pokémon e all'interno delle sue merendine ha inserito alcune calamite dedicate ai mostri giapponesi. La raccolta punti prevedeva inoltre come premi felpe e orologi da polso (PokéWatch). Nel 2010, con 1 476 442 copie vendute, il calendario dei Pokémon prodotto dalla McDonald's è entrato nel Guinness dei primati come calendario più acquistato nell'arco di un anno. Nel corso del 2008 è stata inoltre prodotta una collezione di t-shirt, denominata "Pokémon 151", dedicata ai Pokémon della prima generazione. Sono state create solamente quattro magliette relative ai Pokémon Hypno, Cubone, Articuno e Mewtwo. Dopo un iniziale annuncio di chiusura del sito, in occasione del lancio di Pokémon Oro HeartGold e Argento SoulSilver sono state prodotte altre due magliette raffiguranti i Pokémon leggendarie della seconda generazione Ho-Oh e Lugia e acquistabili presso i Pokémon Center giapponesi. La Pokémania ha invaso anche il web. Fin dagli anni novanta i fan della serie hanno creato numerosi siti web dedicati alle creature giapponesi, spesso specializzati nella produzione di soluzioni e strategie per i

videogiochi della serie. Il fenomeno Pokémon è esploso in vari paesi europei (tra cui Italia, Spagna, Germania e Francia) e nel resto del mondo, portando alla creazione anche di forum e MMORPG dedicate alle creature. Sebbene l'entusiasmo nei confronti dei Pokémon sia andato via via esaurendosi nel corso del tempo, la fama dei Pokémon viene rievocata a fasi alterne, in particolare in prossimità della pubblicazione di videogiochi appartenenti a nuove generazioni o disponibili per differenti console. Con l'arrivo degli smartphone e dei tablet sono state inoltre pubblicate svariate app per iOS e Android, tra cui un videogioco basato sul Pokémon Trading Card Game. Per quanto riguarda l'anime, la concorrenza di serie animate prodotte nell'arco di quindici anni sono riusciti a oscurarne almeno in parte il successo del cartone animato, che ha comunque inserito vari elementi di novità come le innovazioni tecniche, tra cui il passaggio all'animazione digitale nel 2002 e la trasmissione in alta definizione nel 2009. Nonostante l'apparente obsolescenza del prodotto, sono state creati altri cartoni animati che presentano elementi che richiamano aspetti già presenti nel mondo dei Pokémon, come ad esempio l'anime Digimon, che hanno riscosso un discreto seguito di pubblico, riuscendo a inserirsi nei palinsesti di emittenti televisive concorrenti. Tom Ruegger sostiene che la trasmissione dell'anime Pokémon all'interno di Kids' WB abbia portato la Warner Bros. a smettere di investire su produzioni quali Animaniacs, Freakazoid e Mignolo e Prof. in favore del cartone giapponese, anche per merito del vantaggioso accordo economico stretto con 4Kids Entertainment. Nell'ambito dei videogiochi le vendite dei remake Pokémon Rubino Omega e Zaffiro Alpha in Giappone sono state inferiori solamente ai videogiochi Yo-kai Watch 2: Spiritossi e Polpanime, appartenenti alla serie Yo-kai Watch prodotta da Level-5, paragonata da alcuni critici al franchise ideato da Satoshi Tajiri.



Problemi di salute: Il 38° episodio della prima serie ha causato 685 casi di epilessia. Dopo questo incidente la Nintendo mise un avviso nei videogiochi riferito ai soggetti affetti da epilessia fotosensitiva.

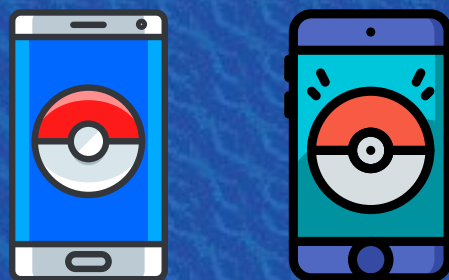


Crudeltà verso gli animali: Alcuni hanno messo a confronto il meccanismo originario delle lotte tra Pokémon e la pratica, fuorilegge, del combattimento tra galli. Da questo punto di vista, il gioco si fonda principalmente sul fatto che gli allenatori di Pokémon devono catturare e far combattere tra loro animali selvatici. Inoltre le pozioni e gli altri oggetti, che servono a curare o a migliorare l'abilità del Pokémon durante le lotte, sono considerate al pari delle droghe e delle sostanze stupefacenti. Alcuni pensano che ciò inciti i bambini alla crudeltà verso gli animali o verso il gioco d'azzardo. Tuttavia, molti fan della serie vedono gli scontri come una competizione amichevole tra due squadre di Pokémon e tra i loro allenatori. Da questo punto di vista, gli allenatori non costringono i Pokémon a sfidarsi a tutti i costi. Nonostante esistano Pokémon territoriali (ad esempio Pidgeotto), la loro aggressività è completamente differente da quella dei galli da combattimento, che lottano fino a quando uno dei due muore. In occasione dell'uscita statunitense di Pokémon Nero 2 e Bianco 2 il PETA ha prodotto un minigioco dal titolo Pokémon Black & Blue. Nella parodia sono presenti vari Pokémon, tra cui Pikachu e i Pokémon iniziali Tepig, Snivy e Oshawott, alcuni personaggi dei videogiochi della quinta generazione (Komor, Professoressa Aralia e Ghecis) oltre all'Infermiera Joy e Ash Ketchum. Sono state inoltre prodotte alcune carte fittizie del Pokémon Trading Card Game raffiguranti i personaggi del minigioco. Secondo Nintendo e The Pokémon Company il PETA avrebbe effettuato un "uso improprio dei loro prodotti".

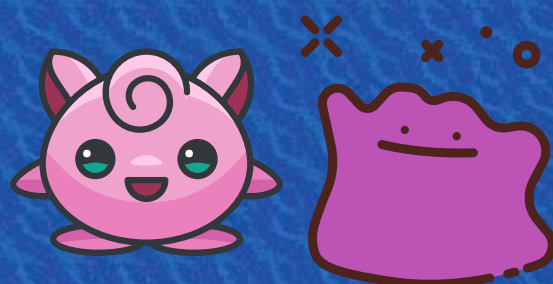


Controversie legali: Nel 1999 è stata avviata una class action contro Nintendo, Wizards of the Coast e 4Kids Entertainment, accusate di promuovere il gioco d'azzardo mediante la vendita di carte da gioco collezionabili. Nelle versioni europee di Pokémon Platino e Pokémon Oro HeartGold e Argento SoulSilver sono state rimosse le slot machine. Negli ultimi due titoli è stato inoltre inserito un minigioco,

denominato "Gira Voltorb", a causa della legislazione riguardante il gioco d'azzardo. A partire dai videogiochi della quinta generazione è assente il casinò, eliminato anche da Pokémon Rubino Omega e Zaffiro Alpha, remake di Pokémon Rubino e Zaffiro. La Morrison Entertainment Group portò la Nintendo in tribunale per via della somiglianza tra "Pokémon" e "Monster in my pocket". L'avvocato di Morrison, commentando la perdita della causa, ha dichiarato «stiamo fallendo poiché tutti pensano che "Monster in My Pocket" sia un plagio dei Pokémon».

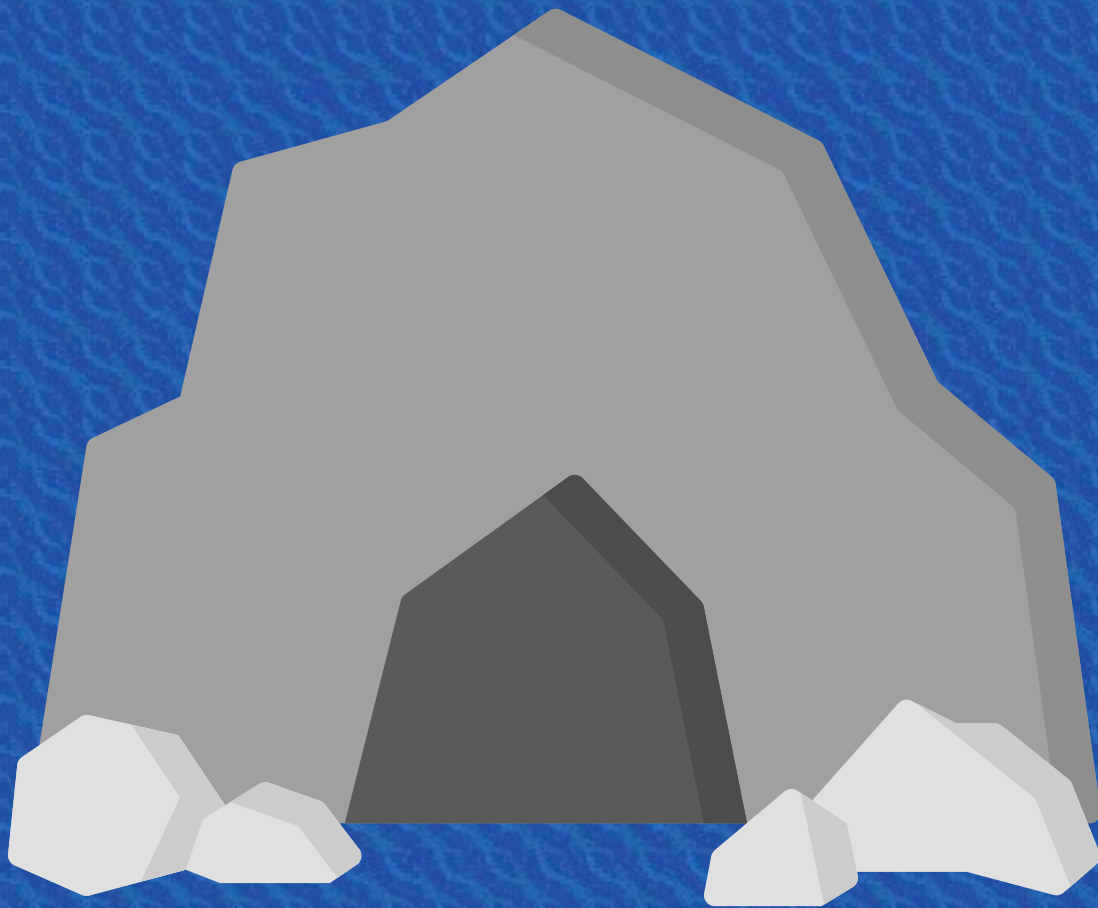


Pokémon Go: L'applicazione mobile Pokémon Go è stata criticata per l'utilizzo della realtà aumentata e della geolocalizzazione degli utenti. Sono state avanzate numerose lamentele riguardanti la possibilità di catturare Pokémon all'interno di località considerate non appropriate, tra cui lo United States Holocaust Memorial Museum di Washington o il campo di concentramento di Auschwitz. Pokémon Go presenta un disclaimer all'avvio. La versione per iOS dell'app è stata al centro di critiche per la mancanza di sicurezza, in particolare per quanto riguarda i permessi legati alle credenziali dell'account Google associato. L'applicativo è stato aggiornato rimuovendo la funzionalità, inserita per errore.



Zbtb7: Nel gennaio del 2005 è stato scoperto un gene responsabile del cancro inizialmente chiamato POKemon, abbreviazione di "POKerythroid myeloid ontogenic factor". Tuttavia, nel dicembre dello stesso anno, la Nintendo, minacciando azioni legali, ha chiesto al Memorial Sloan-Kettering Cancer Center di cambiare il nome del gene. Il MSKCC ha deciso di utilizzare solamente il nome Zbtb7.





Teoria sui Pokémon:

Cominciamo dall'evoluzione (che è la cosa più famosa). Queste creature se combattono abbastanza o potenziamenti artificiali possono infatti trasformarsi fisicamente e ottenere nuovi poteri. Tale processo è noto come: "evoluzione", ma a dispetto di questo nome in realtà non si tratta di evoluzione *darwiniana*. L'evoluzione consiste infatti in modifiche del genoma ereditario, tali modifiche randomiche vengono aidate dai figli (che avranno quindi un corpo diverso). A seconda dell'ambiente alcuni corpi saranno più o meno adatti, solo i migliori sopravvivono e si riproducono meglio, e nel corso di milioni di anni tale selezione accumula tanti cambiamenti e conduce a trasformazioni radicali, quindi l'evoluzione avviene nei figli, e non nella stessa vita. Si tratta invece di: "Metamorfosi" quella dei pokémon, ossia il ciclo vitale di alcuni animali che conduce ad importanti cambiamenti fisici: come gli insetti che passano allo stadio larvale a quello di volatile. E in effetti moltissimi pokémon sembrano crescere seguendo una sorta di logica, bulbasaur da un bulbo, da cui nasce poi un fiore che tende poi a diventare una sorta di albero, charizard sviluppa delle formazioni tipiche di rettili, simili a dinosauri, e numerosissimi pokémon ricordano l'evoluzione di formiche, farfalle e altri invertebrati, o anche solo la semplice crescita da stato infantile a quello adulto. Questo fenomeno in natura è dovuto all'epigenetica, ogni organismo ha un certo DNA, sempre lo stesso in ogni singola cellula, ma noi non usiamo il nostro DNA, ne usiamo solo alcune parti ogni volta, e possiamo regolare la genetica, e questo è appunto l'epigenetica. Questo è il motivo per cui tutte le cellule del corpo hanno lo stesso DNA, però sono così diverse, perché disattivano alcune parti e ne attivano altre (così da poter specificare una certa funzione). Ogni cellula dentro di se ha il DNA potenziale per poter fare qualsiasi cosa, ma ciò sarebbe impossibile. Questo spiega appunto la metamorfosi di molti animali, ma anche la crescita negli umani: nel DNA umano c'è tutto quello che regola infanzia, adolescenza, età adulta. Semplicemente il DNA viene condizionato dall'ambiente, questo spiega anche le molteplici evoluzioni di "Eevee" che può diramarsi in tante direzioni possibili (appunto a seconda di come il DNA sarà regolato). Lo vediamo nel mimetismo, che fa cambiare il colore nella pelliccia, o negli esseri umani stessi che si adattano all'ambiente. L'epigenetica inoltre permette di spiegare anche la teoria *lamarckiana* dell'evoluzione (ossia l'idea che un individuo modifica il suo corpo in vita regolando il DNA, e poi tali modifiche possono essere ereditate), e questo spiega come mai i pokémon imparano le mosse dai genitori. Ma sappiamo anche che l'evoluzione darwiniana nel mondo dei pokémon, anzitutto perché vediamo la differenziazione, alcuni pokémon nelle regioni sono palesemente cambiati per



La filosofia dei Pokémon:

⚠ **Nota bene:** Questo non è un portale di propaganda religiosa (il servizio inoltre non intende essere in alcun modo blasfemo)! ⚠

Partiamo dalle cose meno ovvie:

Anzitutto pokémon (da sempre) sembra avere a cuore la socializzazione, ed estroversione, si prendono dei ragazzi giovani e li si spinge ad uscire di casa nel mondo di gioco. Questo concetto dimostra anche la nostalgia dei creatori, cresciuti in un'epoca in cui si giocava all'aperto, nelle foreste. Mentre ora in un mondo urbanizzato è diffuso un comportamento più reclusivo. Come sappiamo il Giappone ha un problema molto grave a un punto di vista demografico. I giovani giapponesi hanno paura di uscire di casa, e soprattutto abbandonare la famiglia e diventare indipendenti, hanno paura a socializzare, a sposarsi e fare figli.

Pokémon vuole mostrare la bellezza del mondo esterno, e mostrare come le difficoltà possono essere viste sotto una luce positiva, l'avventura è basata sulle difficoltà in effetti, e questo concetto viene apportato nella vita reale.

Già ai livelli del "gameboy" la nintendo ha creato un dispositivo portatile, l'intero mondo di gioco in tasca, senza problemi, e quindi il poter giocare uscendo con gli amici, andando al parco, andando in campagna dalla nonna. Questa cosa continuò per il tempo fino a giungere a versioni sempre più portatili, fino a giungere al gameboy advance s-p e tradizionalmente la nintendo ha sempre alternato console fisse e mobili.

Ricordiamo tutti il famoso nintendo DS, questo approccio si è reso evidente con la nintendo WII, quindi prendere il videoggiocatore associato a poca attività fisica e trasformarlo in un motore di sviluppo. E con la nintendo WII-U noi abbiamo uno spiraglio su quello che è il futuro della saga, è palese che si cerchi di puntare ad una console che si fissa, ma che però un controller che è simile ad un nintendo DS, una console portatile. Cosa che ci ha condotto alla nintendo Switch, quindi di nuovo la massima portabilità ibridata alla console fissa (dato che è possibile collegarla alla smart TV).

Ma questa tendenza alla mobilità è dimostrata da altri giochi, come Pokémon GO che ti premia se esci, per quanto cammini ti spinge ad esplorare luoghi tipici del posto e sempre diversi, ti spinge a visitare zone diverse dato che hanno pokémon diversi, e diversifica a seconda delle giornate, degli eventi e così via.

Ma l'idea fondamentale è sempre quella alla fine, quella di essere veramente un'allenatore pokémon e quindi andare in giro per il mondo, prendere un pokémon e portartelo in tasca. E questa cosa dell'avere l'animale a portata di mano lo ha sempre inseguito, abbiamo già un'esempio in pikachu GS, che era questa specie di gioco che misurava quanto cammini (alla pokémon go) e a seconda di quanto camminavi ti dava dei premi, e dentro questo uovo c'era pikachu, e tu puoi giocare con lui e ti devi prendere cura di lui. Questo dispositivo si è evoluto nel pokéwalker (che era superiore), ci puoi mettere un pokémon a tua scelta, è a forma di pokéball, quindi già rimandata all'idea che tu sei un vero allenatore, ed è compatibile con pokémon heart gold e soul silver, e si può connettere al nintendo DS.

E l'ultimo step di questa cosa è stata la pokéball plus, che è compatibile con la nintendo switch, con cui puoi inserire uno dei tuoi pokémon e portartelo appresso, e scuotendolo puoi sentire i versi del pokémon, e più ci passeggi, più lui diventa affine, e in ogni caso diventerà più forte, la pokéball plus è anche tra l'altro compatibile come controller per la nintendo switch, e si può usare in pokémon go per catturare i pokémon più velocemente, vibra quando ce n'è uno vicino e premendo il pulsante lanci la pokéball, ce ci riesci fa una certa vibrazione e se fallisci ne fa un'altra e puoi riprovare.

L'idea più autentica si è raggiunta con un gioco denominato: *my pokémon ranch* in cui di fatto tu hai un ranch in cui puoi importare i tuoi pokémon, e li guardi aggirarsi, li muovi, li guardi interagire e giocare con i Gadgets (tipo NintenDogs) e possono pure fare delle parate. È un peccato che non abbiamo più fatto una cosa simile, la pokémon bank e pokémon home sono semplici cataloghi, tu conservi i tuoi dati, non puoi vedere i tuoi pokémon e non gli puoi fare visita. Poi i pokémon center sono chiaramente un servizio pubblico, ci porti i pokémon quando vuoi e vengono curati e nessuno ti chiede denaro, immaginate una cosa simile privatizzata.

Un terzo elemento molto importante in pokémon è quello ambientalista, c'è un senso di: *ilozoismo*, tutto è vivente. In numerosi giochi pokémon hai la possibilità di coltivare delle piante, c'è un principio che tutti possono prendere i frutti delle piante, ma devono poi piantarne di nuove ed annaffiarle questa è una tradizione molto ambientalista nei giapponesi.

Fa molto piacere vedere che si incoraggino i ragazzi a prendere la bici e farne del sano modo, di scoprire la campagna.

La religiosità resta un'elemento importante, solo apparentemente politeistica, esistono vari pokémon creatori e regolatori di vari principi naturali, quando in realtà è sostanzialmente monoteistica in senso *tolkieniano*. Arceus è il creatore di tutti i pokémon, responsabile del loro potere e gestisce di fatto un'ordine naturale, l'idea dei pokémon che esista una sostanziale armonia, gli elementi della natura non sono in un conflitto casuale, ma partecipano di una straordinaria sinfonia universale. Questo concetto è rappresentato al meglio dagli "Unown". Di fatto loro sono il linguaggio, ognuno di loro è lettera e compongono parole, e quindi loro sarebbero il linguaggio di DIO, quello che in filosofia è denominato: *Logos*. Ossia la struttura logico-razionale del mondo, la tesi universale, il mondo delle *idee platoniche* dell'*iperuranio*, la mente razionale di DIO. Gli Unown sono il logos, sono la legge che regola il mondo e il mondo in cui Arceus comunica con questo, e questo ci lascia intendere che gli Unown sia un'entità collettiva, e non singolare, e infatti più Unown ci sono e più questi si comportano in modo strano, sono sincronizzati e il potere aumenta. Questo ci fa riprendere la concezione della mistica-ebraica e cristiana, e quindi la visione degli aspetti di DIO. Un'aspetto silenzioso e primigenio, che sarebbe il padre, e l'aspetto che dialoga, che si divide in soggetto pensante in oggetto pensato, che interagisce con il mondo, che sarebbe il

figlio. Arceus è ovviamente il padre, quindi colui che ha creato questo mondo, ma non parla e noi non sappiamo le sue motivazioni, che sono arcane in quanto l'UNO comprende tutto al suo interno, che è incommensurabile, mentre gli Unown sono la mediazione, il dialogo con il mondo, il grande piano. Gli Unown sono divisi tra loro, e solo una volta riuniti manifestano la loro vera forma. Nella mistica ebraica che riprendeva il neoplatonismo, questo è il concetto di creazione del mondo, che riempito dall'amore di DIO (un'amore troppo intenso) si è rotto come un vaso, compito del filosofo è quindi di ricomporre tutto con l'amore, di ricollegare i cocci. E le prove di questo le vediamo nel fatto che Arceus lotta costantemente contro di fatto il caos, quindi rende evidente che Arceus rappresenta l'armonia che emerge, e che deve trionfare dopo una tribolazione incredibile, e non è un caso che Arceus abbia un rapporto così privilegiato di tutti i suoi discendenti con Mew, che è responsabile della creazione della vita.

Perché in tutti i fenomeni dell'universo la vita è l'unico capace di generare intelligenza, di riflettere sulla natura del mondo stesso, di parlare la lingua degli Unown, di ricomporre l'ordine. *Noam Chomsky* quanto ripercorre i sentieri kantiani, se fosse un'allenatore di pokémon finirebbe per incappare in young: Esiste una lingua universale, una legge nel subconscio collettivo che è inscritta in tutti gli esseri viventi, che è la legge dell'universo perché il vero e l'intero diceva *Georg Wilhelm Friedrich Hegel*, e dunque la differenza tra soggetto e oggetto è parzialmente illusoria, e dev'essere superata.

E quindi arriviamo alla questione ambientale, moltissimi cattivi di pokémon hanno sempre l'idea che l'umanità sia corrotta (e fino a qua siamo d'accordo), che l'inquinamento sia reale, sia peggiorando e causa l'uomo (che non sia naturale) che abbia effetti gravi (e siamo d'accordo), ma la loro soluzione è spesso estrema, e richiede la distruzione dell'umanità (Team Flare), o comunque una eco-catastrofe, tra chi vorrebbe espandere le terre emerse e chi vorrebbe favorire il mare. Tutte queste idee partono da una premessa giusta, combattere l'inquinamento, ma giungono ad una conclusione sbagliata, ossia distruggere l'umanità che lo causa. Questa idea è contraddittoria, perché se un'essere umano può salvare l'ambiente, e distruggendo altri umani allora si dimostra che gli umani possono e come avere il potere di cambiare e salvare l'ambiente, e se pochi umani hanno questo potere pensate a quanti poteri potrebbero avere miliardi di umani. Questo è l'errore degli estinzionisti o delle organizzazioni estremiste e anti-umani. Il non comprendere che l'uomo come può essere distruttore può anche essere guaritore, ed infatti noi siamo stati chiamati da Arceus (riprendendo la metafora religiosa del giardino dell'eden) a questo compito.

Io ho molto caro il motto di un grande saggio che disse: **Da un grande potere derivano grandi responsabilità!**

Ricordatelo sempre!

Quindi più una specie è intelligente e ha potere, più essa ha il dovere di fare meno del male possibile, nessuno di noi si sorprende se i leoni mangiano le gazzelle in modo lento e doloroso, ma da un'umano mi aspetto una morte ben più rapida delle sue prede, per gli alieni e per umani molto avanzati del futuro mi aspetto che non ci sarà neanche bisogno di fare più del male agli animali.

La questione filosofica è chiara, siamo autorizzati ad usare gli animali come divertimento? Anche quando questo implica farli soffrire fisicamente? La risposta è NO! La filosofia ce lo spiega, perché gli animali sono dotati di un sistema nervoso, di una coscienza (seppur primitiva) e dunque sono capaci di sofferenza, sono capaci di sofferenza, hanno desideri e pensieri e un'identità unica e in-dissoluta, che sono le stesse basi filosofiche e kantiane per cui noi umani abbiamo dei diritti ed i doveri. Per chi afferma di non essere a conoscenza che gli animali sono senzienti o meno: la scienza dice di SÌ. Altrimenti non potrebbe sapere che gli umani sono tutti replicanti, o delle illusioni di Matrix, o in un sogno, degli zombie filosofici, eppure li rispettano comunque (vale anche per i meno intelligenti). E da lì la frase del grande potere che derivino grandi responsabilità implica che: più noi siamo superiori agli animali, più noi quindi abbiamo il dovere di proteggere gli animali deboli, o almeno di non essere causa di male. Noi accettiamo di mangiare gli animali perché loro sono molto meno intelligenti di noi, e perché noi abbiamo un bisogno intrinseco di mangiare carne (che al momento non è reperibile da alternative sintetiche), mentre per la dieta vegana la lasciamo stare, (si rischierebbe di creare troppo *flame*).

Ovviamente per niente d'accordo al 100% con *Peter Singer*, perché nel suo ragionamento ci sono delle fallacie. Affermando che i neonati che i malati di mente hanno degli intelletti meno attivi, ma non per questo ce li mangiamo. La risposta è duplice: da un lato il cannibalismo è infinitamente dannoso e poco efficiente, dall'altro non è vero che un neonato vale quanto una spugna. Il cervello di un neonato pur essendo molto semplificato rispetto ad un'adulto è comunque infinitamente più complesso (al livello neurologico) rispetto a quello di un gatto, e inoltre mentre la scimmia resterà sempre di quel livello, il bambino nel giro di pochi anni diventa molto di più. Quindi no, non ha senso paragonare i bambini e i malati di mente agli animali, perché c'è comunque una differenza magnitudinale, e anzi (di nuovo) abbiamo il dovere di proteggere i più deboli, e non di predare su di loro. Per il dire che il: "valore in una forma di vita è quello nel provare dolore", e quindi secondo questo ragionamento una spugna con un minuscolo sistema nervoso ha valore, ma un'essere umano con una sindrome di forma neurologica incapace di provare dolore (che esistono) non dovrebbe essere considerato umano? Questa idea *edonistica* che noi abbiamo valore soltanto se proviamo piacere è ridicola, il valore della vita è intrinseco, e deriva dalla nostra identità di esseri senzienti e coscienti dotate di un mondo interiore e volontà.

Sarebbe giustificabile uccidere gli animali solo in 3 casi: autodifesa (quella vera); sperimentazioni (fatti con tutta l'accuratezza nel campo e per un bene superiore); nutrizione (e questa si augura che finisca il prima possibile). Ovviamente l'autodifesa vale pure per gli umani (QUELLA VERA), quando non ci sono alternative non letali disponibili.

Quindi uccidere un'animale è già bruttissimo per nutrirsene, figuriamoci un'animale molto più intelligente, tipo: un cetaceo, un primate o un cane.

Non dimentichiamo la famosa *Sindrome di Stoccolma* (che ha delle percosse anche negli animali). Se un'animale viene

tenuto prigioniero per molto tempo e maltrattato, dopo un po inizia prima ad obbedire per non subire più ferite, e poi paradossalmente sviluppa un'affezione malata per il suo maltrattatore.

Molto d'accordo anche con la *filosofia di MewTwo*: dicendo: "Io parlo e penso come voi umani", anzi sono pure più intelligente e potente di voi, quindi secondo la vostra logica posso mangiarvi, e che posso condurre una rivoluzione antispecista, in cui gli animali saranno finalmente liberati. Perché esista una base quasi *Marxista*: Non sei libero fino a quando non sei padrone del frutto del tuo lavoro, altrimenti sei uno schiavo, sei derubato, sei parassitato. Nel famosissimo primo film dei pokémon alla citazione di *Giovanni (boss del team rocket)*: "Tu non sarai mai uguale a noi" si dovrebbe provare un fortissimo dissenso. L'essere senzienti non è legato ad una particolare specie, non c'è scritto da nessuna parte nelle leggi della fisica che l'unica cosa degna è l'homo sapiens_sapiens che esiste in quel minuscolo granello di sabbia noto come TERRA. Possono esistere infinite altre forme di vita intelligenti, anche più di noi (alieni), o forme di vita non basate sul carbonio che è il DNA, si prenda in esempio *l'intelligenza artificiale forte*. E quindi bisogna mettere con l'antropocentrismo specista, ridicolo e pseudo-scientifico.

Quando un'animale diventa intelligente quanto l'uomo (tipo pianeta delle scimmie) è tempo di dargli uguali diritti e doveri, e questa morale ci viene spiegata alla fine di quel film: "Abbiamo la stessa terra, lo stesso cielo". Invece di pensare alle differenze dovremmo pensare a quello che abbiamo in comune, a vivere in pace, cooperazione. Ironicamente MewTwo è diventato davvero come un'umano, anche negli errori dato che voleva distruggere la specie diversa.

Citazione speciale da parte di MewTwo: "Solo ora capisco che il modo in cui si viene al mondo è irrilevante, è di quello che fai del dono della vita che stabilisce chi sei..."



Pokémon Hørrør:

La serie all'apparenza così carina ai bambini nasconde nella LORE degli aspetti estremamente inquietanti. Il combattimento: l'aspetto più introverso dell'intera serie, diciamoci la verità. Tutti sono affezionati alla saga dei pokémon e per questo la difendono anche qua spesso creando una ginnastica mentale per giustificare quello che in realtà sarebbe

maltrattamento. L'intera serie si basa sull'andare nella natura, catturare gli animali e andare contro la propria volontà e poi usarli in lotte a modi gladiatori contro i propri simili, forse anche contro i loro stessi familiari visto che se catturi un pokémon molto vicini alla stessa zona i loro simili sono probabilmente dei parenti. In queste lotte i pokémon subiranno traumi, scosse elettriche, ustioni di terzo grado e avvelenamento. E non si giustifica affermando che i pokémon vogliono tanto bene ai propri allenatori, perché un cane che vuole bene al padrone che lo abusa non significa accettazione dell'abuso stesso. E questo ci conduce alla naturale conseguenza, la morte: I pokémon muoiono? Nella serie sembra che siano immortali, non importa i danni che subiscono compresi alcuni attacchi che sarebbero devastanti, sembrano semplicemente "svenire" (esausti) e poter "guarire" da qualsiasi cosa. E pure nella serie ci viene spiegato che in qualche modo i pokémon muoiono. Nella sperduta e desolata città di Lavandonia esiste una torre altissima che fa da cimitero per i pokémon, sappiamo che sono esseri viventi e quindi devono morire di vecchiaia, vediamo in alcuni film che certi danni possono danneggiarli fino alla morte o quasi morte (come nel caso di pikachu che finì in coma). E con questo abbiamo diversi pokémon di tipo spettro, sappiamo che il mondo dei pokémon e i fantasmi umani sono canonici e ci sono alcuni pokémon estremamente inquietanti. E adesso qui arriviamo a una domanda che sorge spontanea: i pokémon possono attaccare, i pokémon possono morire e allora i pokémon si mangiano tra loro? La risposta è SI, numerosi pokémon hanno una fisionomia zoologica da predatori, alcuni sono palesemente ispirati ad animali nel mondo reale (che sappiamo essere carnivori) o a creature mitologiche (come i draghi). Ne abbiamo conferma anche nei pokédex e nell'anime, diversi pokémon cacciano altri pokémon e quindi sì. Gli apparentemente carini animaletti che dovrebbero essere amici tra loro in natura sono animali come gli altri e si mangerebbero tutti tra loro, forse anche nella stessa specie. E se i pokémon sono animali come gli altri questo significa che possono estinguersi, e pare che nel mondo dei pokémon questo processo sia comune, numerose specie preistoriche non sono più presenti, ad esempio, altre specie invece si stanno estinguendo, soprattutto gli starters. Lo possiamo capire dal fatto che sono quasi impossibili da trovare in natura. Facendo dei calcoli usando la riproduzione di Bulbasaur in cui per ogni sette maschi nasce una femmina, questo rapporto è estremamente instabile e suscettibile a fattori esterni, basta anche un minimo cambiamento (magari umano) e la specie crolla. Questo spiega come mai Bulbasaur è in via d'estinzione e così anche tutti gli altri starters e molte altre specie si stanno estinguendo, basti pensare nella regione di Alola ci sono diversi pokémon che sono stati importati dai luoghi esterni. Questo in natura conduce sempre a enormi squilibri della catena alimentare, perché queste creature non hanno predatori naturali e inizieranno a fare stragi delle prede fino a portarle all'estinzione. Ancora una volta pokémon ci mostra il lato oscuro dell'azione umana sull'ambiente, e portiamo ora a lati estremi di questi concetti scrivendo della guerra! Diversi personaggi del mondo dei pokémon fanno riferimenti a come questi gli sono stati utili in una guerra passata, in effetti il mondo dei pokémon ha tutta l'aria di essere passato per un conflitto mondiale e questo spiegherebbe come mai ci sono così tanti soldati, come mai padri di famiglia sono spesso assenti (saranno o morti, o ancora in leva) e come mai c'è così tanta enfasi nel formare giovani che inizino sin da subito a saper lottare. In effetti il mondo dei pokémon come sociologia è molto novecentesco: i ragazzi sono incoraggiati a uscire di casa, giovanissimi e vivere da soli, nonostante sia stato dimostrato più volte che gli allenatori anche più bravi guadagnano troppo poco per sopravvivere (valutando i soldi dei pokémon). Ricordiamo che devono avventurarsi nella natura in mezzo agli animali pericolosi, questo spiega anche il proliferare di organizzazioni criminali di stampo mafioso che in tempo di guerra si arricchiscono. E questo ci conduce alla conseguenza del maltrattamento dei pokémon, se vengono usati nelle lotte gladiatori da ragazzini figuriamoci se non vengono usati nelle lotte clandestine dagli adulti in guerra.

Forse c'è un gioco che parla di questa guerra e forse è Pokémon GO, che all'apparenza è privo di LORE ufficiale, ma che in realtà ci dice parecchio, sappiamo che in pokémon go i pokémon sono stati aggiunti un poco alla volta come se venissero scoperti, inizialmente non era pianificato Ditto, ma c'era Porygon e noi sappiamo che quest'ultimo è venuto prima di Ditto, e questo ci pone già in un time-frame preciso molto tempo fa. Sappiamo che il professor Willow di pokémon go è fisicamente identico a uno scienziato che compare in un altro titolo, il dottor Price che però è invecchiato, anche perché lui stesso dice e parla di se come l'altro, ed essendo più vecchio il del luogotenente avrà vissuto la stessa guerra. Sappiamo inoltre che il mondo di pokémon go è diverso da tutti gli altri mondi, non ci sono ancora medaglie, non ci sono meccaniche di evoluzioni analoghe ad altri pokémon, i dolcetti con cui i pokémon si evolvono e diventeranno poi rari nei giochi successivi e abbiamo anche le varie fazioni del gioco. Questi lottano per il territorio e il controllo delle palestre, il primo e il secondo si sarebbero alleati producendo la società dei pokémon che conosciamo oggi dove i pokémon sono in larga parte controllati, o usati in battaglie controllate. Ci sono poi alcuni attacchi pokémon che sembrano innocui, ma che se fatti realmente avrebbero conseguenze terribili, come alcuni pokémon che possono generare i soldi che il giocatore potrebbe prendere dopo la battaglia, basterebbero un piccolo numero di allenatori che fa questa cosa ogni giorno per causare un'inflazione galoppante capace di distruggere l'intera economia dell'universo pokémon. Altri pokémon creano veri e propri *buchi neri* che se evocati nella realtà distruggerebbero il pianeta in pochissimo tempo, ci sono numerosissimi pokémon le cui storie sono inquietanti o tristi, pensate a Parasect che non è il granchio, ma bensì il fungo che cresce sopra parassitandolo, quando il fungo si evolve e il granchio si evolve a sua volta il fungo è diventato così grande da prendere il controllo del corpo che ora è un mero zombie che deve obbedire e spargere le spore nei suoi stessi simili, pensate a Mimikyu, un pokémon che deve assumere l'aspetto di altri pokémon in modo storpiato e distorto e nessuno sa cosa si trovi sotto il suo velo fantasmagorico, chi prova a sollevarlo fa sempre una brutta fine, e pensate ovviamente al pokémon più triste di tutti ossia Cubone che ha perso la madre e usa il suo teschio per coprirsi il capo in sua memoria, e vive in solitario e diffidente, non ha mai superato il suo trauma e ogni volta che può ricerca tracce della madre. Alla fine il mondo dei pokémon non è solo un mondo amichevole e carino, è anche un mondo pieno di morte e leggende spettrali: *Non è tutto oro quel che luccica*. Il signor Mr.Fuji che si occupa di pokémon abbandonati è uno dei tanti esempi di persone che cercano di aiutare i pokémon in questo mondo.





I computer a 32-bit non sono supportati