

Vuelve la fiebre de los Tamagotchi: la mascota virtual de los años '90 tuvo una nueva ola de ventas

09/01/2023



A fines de los años '90 la venta de los Tamagotchi se disparó y no tardó en convertirse en un éxito. El fanatismo fue tal que se lanzaron más y más versiones. Aunque pasaron 26 años desde el lanzamiento del juguete japonés, conserva su vigencia e incluso hubo un resurgimiento inesperado de alta demanda en España, donde fue el regalo más pedido para el día de Reyes.

Según informa el diario español La Vanguardia, las jugueterías agotaron stock del producto que tiene un costo de entre 20 y 60 euros, según el modelo. El motivo por el que el fervor regresó no está claro: algunos lo atribuyen a la nostalgia de toda la generación que no iba a ninguna parte sin el llavero en forma de huevo con tres botones, para estar atento a

la **mascota digital** que cuidaba diariamente; mientras que otros también lo atribuyen al éxito de la película de Disney y Pixar **Red**, donde la protagonista siempre tiene un Tamagotchi colgando.

La historia oficial contada por la marca era que **Aki Maita**, una pedagoga japonesa, tuvo la idea inicial a sus 31 años, y a modo de prueba piloto le entregó prototipos a 200 niños del barrio de Shibuya, en Tokio, para que lo utilizaran y luego le dijeran qué mejorarían. Como no había dudas de que por los resultados que obtuvo, era posible masificar la idea, y la compartió con la renombrada empresa **Bandai**, la misma que en 2005 se fusionó con el gigante de videojuegos **Namco**.

Sin embargo, en una conferencia en julio de 1997 reconocieron públicamente a **Akihiro Yokoi**, un empresario japonés, como el creador de Tamagotchi, y desde ese entonces se los considera a él y a Maita como “la madre y el padre” del invento.

Fue lanzado en Japón en 1996 y un año más tarde en Estados Unidos, aunque rápidamente llegó también a Occidente. Hacían fila para conseguir el juguete del momento, y como su costo no era elevado y estaba pensado para que la gran mayoría de niños pudiera tenerlo, ascendió como líder en ventas a la velocidad de la luz.

El nombre se basa en la combinación de “tamago”, que significa “huevo”, y “wo’chi”, que se traduce como “reloj”. En este sentido, luego se supo que **la idea original era que la presentación fuese un reloj pulsera** –algo que muchos años después también concretaron como edición limitada-, pero implicaba costos más altos de fabricación y diseño, así que lo simplificaron al llavero. Cabe aclarar que otros señalan la teoría de que la parte final podría derivar de la palabra “uocchi”, que sería “cuidar”.

Pese a que existen medio centenar de versiones, con muchas opciones de mascotas distintas, y adaptaciones que incluyen

cámara selfie incorporada y posibilidad de interactuar, **la más pedida sigue siendo la tradicional, por el valor simbólico que conserva.** Esa primera versión que tenía la pantalla en blanco y negro de 32 x 16 píxeles, con los únicos tres diminutos botones que permitían desplegar el menú para que la mascota sobreviviera: la A para seleccionar, la B para aceptar y la C para cancelar. Al escuchar el famoso pitido de advertencia, el usuario sabía que tenía que realizar alguna acción determinada para mantener saludable a su mascota.



Forma de huevo, pantalla monocromática, tres botones y un pitido inconfundible fueron algunas de las características del juguete estrella

El compromiso que asumía el niño era el de alimentar, querer, atender, y **cuidar a esa mascota virtual, porque de lo contrario, moría.** La idea era que se trataba de un extraterrestre recién salido del huevo al que había que mantener vivo hasta que pudiera regresar a su planeta, pero más de una vez la misión no se concretaba, y había que afrontar la pérdida virtual. Este aspecto del juego fue criticado por algunos psicólogos, que denominaron la relación que entablaba el ser humano desde tan temprana edad con la

tecnología como **“efecto Tamagotchi”**.

Como respuesta a los comentarios negativos, se hicieron algunas modificaciones con el correr de los años, pero la esencia y el objetivo original de conseguir la supervivencia se mantuvieron. En 2017 la compañía celebró dos décadas del lanzamiento y a pedido de los fanáticos ofreció una versión retro. En 2019 agregaron otra edición a color, que sumaba funcionalidades como conexión Bluetooth, y en paralelo **fueron agregando personajes** para que cada usuario eligiera el que más le gustara, entre los que se destacan: **Mametchi, Kuchipatchi, Mametchi, Kuromametchi, Lovelitchi y Chamametchi.**



La tarea del dueño del Tamagotchi era que la mascota virtual sobreviviera gracias a sus cuidados (Foto: picture alliance /DPA)

Por su vigencia y su alcance masivo alrededor del mundo, muchos consideran que aquel huevo de colores brillantes se convirtió en **un verdadero “huevo de oro” por las ganancias que**

representó para Bandai: acumuló 82 millones de dólares gracias a la venta de los dispositivos. La capacidad de adaptación a las innovaciones tecnológicas también ayudó a formar todo un universo en torno al juguete, ya que fue incorporado como juego por Nintendo Game-Boy, Nintendo DS, Wii, y también llegó al cine, dibujos animados, y aplicaciones móviles.

En lo que respecta a la **Argentina**, llegó para 1997 y también tuvo gran éxito. Actualmente no hay tiendas oficiales de la marca en nuestro país, pero **se comercializa en plataformas de venta online**. La gama de precios puede variar según dónde se compre, y si se busca uno de los dispositivos originales, influye si es nuevo o usado: comienzan desde los 17.000 pesos hasta los 45.000. En el caso de comprarlo en una tienda virtual en el exterior con opción de envío, existe otra variedad de ofertas y disponibilidad de más modelos. Y también existe otro sinfín de opciones “tipo Tamagotchi” en muchas jugueterías, y en ese caso el precio resulta más accesible.

El invento que fue un verdadero fenómeno de ventas despertó muchas otras ideas parecidas, además de versiones digitales adaptadas para los celulares, tales como el **Pou**, que funciona con concepto muy similar y fue creado por **Paul Salameh**, un joven desarrollador libanés de 24 años en 2013. El próximo 23 de noviembre se cumplirán 27 años del lanzamiento del juguete japonés que fue pionero y se convirtió en un ícono de los '90 y principios de los 2000.

Fuente: Infobae