

¿A qué JUGAMOS?

Videojuegos, cajas botín y nativos digitales

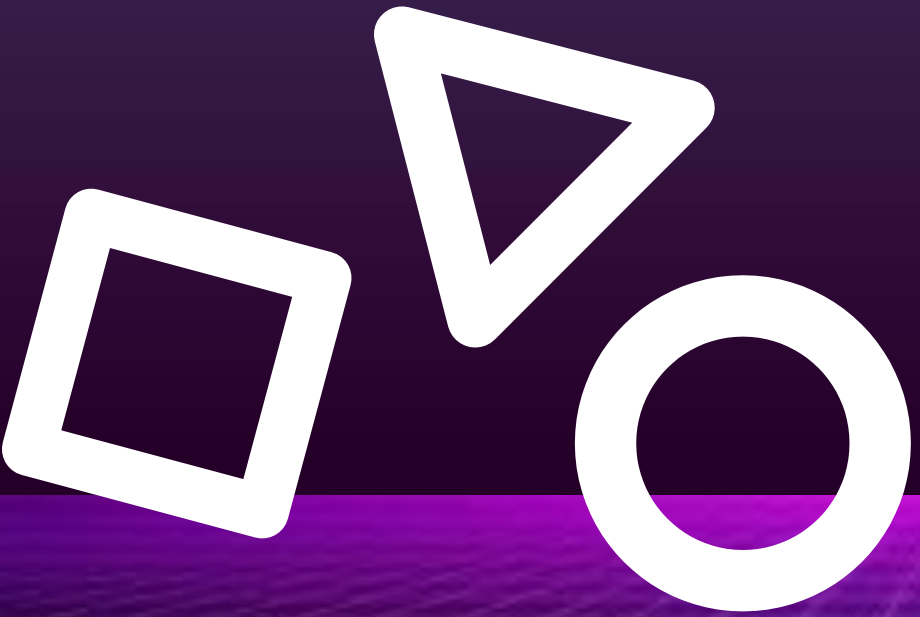


CAJA BOTÍN €€€



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE SALUT I CONSUM





Comité Organizador de la Jornada

Presidentes:

D. Francisco-Jesús Bueno Cañigral
D. José Francisco López y Segarra

Secretaría:

D^a Inmaculada Galmés Monferrer
D^a. Carolina de Mingo López

Vocales:

D. Javier Grau Palomar
D. Ricardo Pérez Gerada
D. Vicent G. Ferrer i Marco

Editores:

D. Francisco-Jesús Bueno Cañigral
D. Vicent Escorihuela Roig
D. Javier Grau Palomar
D. Carolina de Mingo López

Edita:

Servicio de Adicciones
Regidoria de Salut i Consum
Ajuntament de València

Comunica+

¿A qué jugamos?
Videojuegos, cajas botín y nativos
digitales

ISBN:

978-84-9089-417-0

D.L.:

V-3972-2021

Maquetación:

Comunica+



Índice de contenidos

Mesa inaugural

- 07 >>> D. EMILIANO García Domene
- 13 >>> D. JOSÉ FRANCISCO López y Segarra

Ponencias

- 17 >>> VIDEOJUEGOS: ¿ADICCIÓN O AFICIÓN?:
CAJAS BOTÍN Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS
D. Mariano Chóliz Montañés
- 27 >>> PREDISPONENTES, VULNERABILIDAD Y
RECOMPENSA
D. Julio Abad Sorribres
D. Francisco Javier López Fernández
- 43 >>> 'LOOT BOXES' Y 'GACHAS'
D. Daniel Loren Ariño
- 53 >>> 'GAMING': DEL 'MANCO' AL 'PRO'
D. David Avilés Roses
D. Alberto Denia Navarro
D. Jorge Flores Fernández

Conclusiones

- 71 >>> D. EMILIANO García Domene
D^a. INMACULADA Galmés Monferrer



D. Emiliano
García Domene

Concejal de Salud y Consumo.
Ajuntament de València



¿A QUÉ JUGAMOS? VIDEOJUEGOS, CAJAS BOTÍN Y NATIVOS DIGITALES

Buenos días a todos y a todas y bienvenidos/as a esta V Jornada de Patim.

Agradezco la presencia de Dña. Isaura Navarro Casillas, Secretaria Autonómica de Salud Pública i del Sistema Sanitari Públic de la Conselleria de Sanitat Universal i Salut Pública de la Generalitat Valenciana. Y también agradezco a todos los miembros de la Fundación Patim de la Comunidad Valenciana la labor desarrollada en tantos años de existencia, en particular a su Presidente D. Francisco López por seguir impulsan-

do todas las actividades en sus centros terapéuticos y por la realización de desde hace cinco años de esta Jornada.

Felicito a D. Vicent Escorihuela, D. Javier Grau, D^a. Inmaculada Galmés Monferrer, D^a. Carolina de Mingo, D. Ricardo Pérez Gerada y a D. Vicent Ferrer Marco, por el excelente trabajo realizado en la organización de esta Jornada.

El día 29 de octubre se celebra el "Día Nacional Sin Juego de Azar" y este año la Federación Española de Jugadores de Azar



Rehabilitados (FEJAR) reclama una tasa del 0,9% sobre el negocio del Juego para tratar a más de 400.000 ludópatas en España, ya que sólo 20.000 ludópatas reciben tratamiento, cuando se estima que alrededor de medio millón de personas tienen problemas y necesitan tratamiento. El 44% de las personas con patologías relacionadas con el juego de azar son menores de 26 años, lo que hace necesario invertir en prevención.

Por eso esta quinta Jornada de Patim titulada "¿A QUÉ JUGAMOS? VIDEOJUEGOS, CAJAS BOTÍN Y NATIVOS DIGITALES" considero que es muy oportuna y una muestra de la continua colaboración que realizamos desde la Concejalía de Salud y Consumo con las diferentes asociaciones profesionales, entidades ciudadanas, etc., en la ciudad de València. Porque debemos seguir manteniendo un debate abierto con los profesionales, las asociaciones y la comunidad para abordar soluciones ante las adicciones sin sustancia, que avanzan sin freno al amparo de la revolución tecnológica, aunque como patología han existido siempre.

Estas conductas, realizadas de forma continua, están acarrear-

do problemas físicos, psíquicos, financieros y sociales en los adolescentes, por lo que muchos expertos consideran que las nuevas modalidades de juego, sobre todo la online, están afectando seriamente a los jóvenes y adolescentes. La continua autorización de juegos nuevos y nuevas maneras de jugar, hace que potencialmente aumenten los riesgos de que los jóvenes padezcan ludopatía.

Teníamos ganas de celebrar jornadas presenciales, porque al igual que muchas personas, estamos un poco cansados del confinamiento y de las conferencias online. Agradezco vuestra presencia y el respeto a las normas sanitarias.

El confinamiento ha puesto de manifiesto las deficiencias de nuestra sociedad y ha exigido un gran esfuerzo a todas las personas para afrontar diferentes formas de convivencia, en las que han estado muy presentes las tecnologías de la información y de la comunicación, los videojuegos, etc., en definitiva, la vida digital, que no ha sido ni bueno, ni malo, sino una realidad a la que nos hemos enfrentado y a la que vamos a tener que acostumbrarnos, tomando diferentes medidas de precaución.



Al mismo tiempo, han aumentado las ofertas de videojuegos y por tanto las actividades de los profesionales de creación de juegos, que, aprovechando la situación actual, se han incrementado y están desarrollando muchos más trabajos y de mejor calidad.

También debemos tener en cuenta que el abordaje terapéutico de las adicciones denominadas conductuales, son cada vez más complejas, en una sociedad muy dinámica, con cambios constantes y grandes esfuerzos individuales de adaptación a los mismos.

Nosotros, como sabéis, desde el Servicio de Adicciones de la Concejalía de Salud y Consumo del Ajuntament de València, seguimos realizando actividades de prevención Comunitarias, Prevención Escolar, Prevención Familiar y de Alternativas de Ocio y Tiempo Libre; habiendo retomado este curso escolar 2021-2022 las actividades presenciales, sin dejar las actividades 'online' y desarrollando nuestra aula virtual con todos los programas preventivos.

Desde Prevención Escolar realizamos actividades dirigidas tanto a la prevención de la adicción a los juegos de azar

como al buen uso de las tecnologías. Entre estas actividades se encuentran:

- El Taller 'Clickeando', que es un programa orientado a prevenir el uso indebido de las nuevas tecnologías en la población escolar del municipio de València y los posibles problemas derivados de la mala utilización de las mismas.

Esta actividad se inició a partir del año 2013, con una participación total hasta la actualidad de 20.083 alumnos. Se pone a disposición de todos los Centros Educativos del municipio de València, para el alumnado de 5º y 6º de Educación Primaria y 1º y 2º de ESO.

Su finalidad es proporcionar a los jóvenes información básica sobre la adecuada utilización de las TIC, mediante la consecución de los siguientes objetivos: reducir los riesgos del uso inadecuado de las tecnologías y facilitar estrategias para la reflexión que ayuden en la toma de decisiones personales respecto a su buen uso.

En el curso escolar 2020/2021, y debido a la situación sanitaria por la COVID-19, se han podido mantener la realización de los talleres presenciales en un total de 18 centros



con la participación de 1.245 alumnos y alumnas. También se han ofrecido a Docentes y Departamentos de Orientación cursos de formación para después implementarlo ellos mismos con su alumnado. A esta modalidad se sumaron 15 docentes de 5 centros y que han llegado a un total de 780 alumnos y alumnas del municipio.

- El Taller Ludens, específico para la prevención de la adicción a los juegos de azar. Su autor, el profesor Mariano Chóliz Montañés (catedrático de psicología de la Facultad de Psicología de la Universitat de València) colabora con la Concejalía de Salud y Consumo, Servicio de Adicciones, a través de un Convenio con dicha Facultad, intervendrá en la jornada de hoy como ponente.

Este programa es innovador y pionero en su materia y pretende profundizar en el uso que actualmente hacen los y las jóvenes de los juegos de azar online y en los posibles problemas derivados de su utilización, así como desensensibilizar los riesgos más comunes de este tipo de juegos, facilitando recomendaciones de pautas de actuación que ayuden en la toma de decisiones personales al respecto.

Está dirigido principalmente al alumnado de bachiller y ciclos formativos. No obstante, si por las características propias de un grupo concreto, existe la necesidad de una actuación, se puede adaptar el taller a otros niveles.

El taller se realiza mediante dos sesiones presenciales de una hora de duración y consta de:

- Una primera sesión: Juego, jugadores y adicción: El azar. Historia del juego de azar. El juego como actividad económica. El camino hacia la adicción: La motivación para jugar. El Jugador. Juego excesivo y adicción al juego.

- Una segunda sesión: La nueva realidad del juego en España: Juego Online en España. El juego Online y la Adicción. Introducción al consumo: publicidad y marketing. Políticas de juego y juego responsable.

El programa se inició en el curso escolar 2013/14, con una participación total hasta la actualidad de 10.556 alumnos/as. En el anterior curso escolar 2020/21 y debido a la crisis sanitaria originaria por la COVID-19 no se han podido realizar talleres presenciales, pero se han impartido cursos de



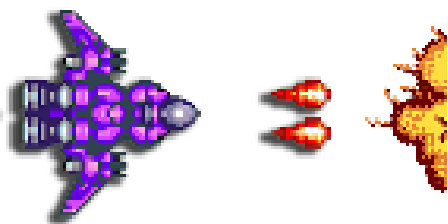
formación al profesorado para poder implementarlo en el aula. En estos cursos han participado 11 centros escolares y 704 alumnos.

A fecha de hoy, desconocemos el impacto que ha tenido o está teniendo la aplicación de la legislación más reciente sobre el juego, tanto la Ley 1/2020, de 11 de junio, de regulación del juego y de prevención de la ludopatía en la Comunitat Valenciana (BOE» núm. 253, de 23 de septiembre de 2020), como el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de Comunicaciones comerciales de las actividades de juego (BOE núm. 291, de 4 de noviembre de 2020). Esperemos que, en fechas próximas, tengamos información sobre este tema, por ser de vital importancia para el correcto desarrollo de la regulación del juego y de las actividades preventivas de las ludopatías.

Aprovecho esta ocasión para agradecer a todo el profesorado y al alumnado que colaboran cada curso escolar con los profesionales del Servicio de Adicciones (PMD/UPCCA-València), en la realización de estos programas de prevención de la Concejalía de Salud y Consumo del Ajuntament de València.

También agradezco a los excelentes ponentes de esta Jornada su participación en la misma, con la seguridad de que sus exposiciones serán tan interesantes como las de las Jornadas realizadas en años anteriores.

Muchas gracias por vuestra asistencia a esta Jornada con tan atractivo título: "¿A qué jugamos? Videojuegos, cajas botín y nativos digitales".





D. José Francisco López y Segarra

Presidente de la Fundación Patim
de la Comunidad Valenciana



Videojuegos, cajas botín y nativos digitales. Es difícil hablar de este tema con cierta profundidad porque apenas empezamos a tener una referencia clara de los detalles que acompañan su cara menos amable. Jugar es un elemento de socialización, de diversión, no podemos negarlo. Ni esconderlo. Pero también es cierto que en esta era digital -en la que cada día nos adentramos un poco más- los límites y también las responsabilidades que conlleva traspasarlos, suelen estar más difuminados que en otras etapas. Y considero que es necesario fijarlos con claridad para evitar desequilibrios interesados o mercantilizados.

En una sociedad cada día más digitalizada, donde se establecen vínculos muy frágiles entre

las personas que nos rodean, esas "relaciones líquidas" que definió Bauman, favorecen un contexto abonado para el aislamiento.

La primera idea que hoy quisiera poner sobre la mesa es la necesidad de dejar de trabajar en prevención como lo hemos estado realizando hasta el momento. Los resultados son cada vez peores. Seguir validando las estrategias y los "cíclicos programas de prevención" existentes nos llevan y nos llevarán al fracaso. Incluso a lo que aún es peor: a la banalización del uso excesivo de las tecnologías, no como parte de nuestros trabajos, sino de nuestras vidas desconectadas.

Prevenir es hacer acciones continuadas para obtener el resul-

tado esperado. Claro está que hablamos de los "cíclicos programas de prevención", pero no estamos logrando una prevención efectiva, sino una prevención de postureo alejada de instrumentos novedosos y eficaces para la juventud.

Tenemos que darles la palabra a quienes van a ser los receptores de estas acciones, construir con ellos y ellas las respuestas, formar y reforzar las acciones entre iguales para alcanzar esos rincones donde hasta ahora no llegamos. Tenemos que hablar de los retos que supone este cambio de paradigma tras el inicio del covid. Analizar cuál es la situación real y ver hacia dónde vamos. Espero que esta jornada sirva para aportar algunas respuestas en este sentido.

En los últimos años, hemos dado dos pasos importantes para regular el Juego. Tanto en el marco autonómico con en el ámbito estatal. Actualizamos una normativa obsoleta y completamente desajustada en todos los ámbitos de nuestra vida. Y, entre otros cambios, se ha dado un mayor protagonismo a las organizaciones que integramos el Tercer Sector y que desde hace más de veinte años trabajamos con personas con problemas por juego. No obstante, pedimos desde esta

mesa que se creen los mecanismos administrativos que posibiliten el bienestar de la ciudadanía y controlen el cumplimiento de las legislaciones aprobadas.

Estamos construyendo alternativas pero he de decir que falta profundizar en el desarrollo de esta legislación. Y ahora es un momento de inflexión. Tenemos la responsabilidad de marcar un antes y un después, para construir un mañana más libre y seguro. Adolescentes y jóvenes son la población con una mayor vulnerabilidad. Si a este factor le sumamos la gran asignatura pendiente de este país – la salud mental- encontramos un problema que puede agravarse.

Hace ocho años el Ayuntamiento de València empezó a aplicar medidas dirigidas hacia los videojuegos. "Clikeando" fue el promotor de una serie de acciones preventivas que hoy adquieren mayor consistencia al ver cómo ha evolucionado la sociedad y la tecnología. Son un ejemplo de prevención. Me siento orgulloso de los técnicos, especialmente de su coordinador, porque han puesto el acento sobre esta prevención y han estado abiertos a la diversidad de opiniones para forjar modelos, junto a la Universidad de València y otras entidades de

prestigio, y nos han dado paso a pequeñas organizaciones como la que yo represento.

En los últimos años, ha sido constante la participación de Patim en este marco de prevención promovido por el Ayuntamiento. También en la asistencia, en el tratamiento. Tenemos un centro de día acreditado en esta ciudad, un servicio que hemos mantenido operativo con nuestros propios recursos y alguna ayuda de la Generalitat. Ahora, acabamos de entrar en la licitación para ampliar este recurso especializado en adicciones sin sustancia.

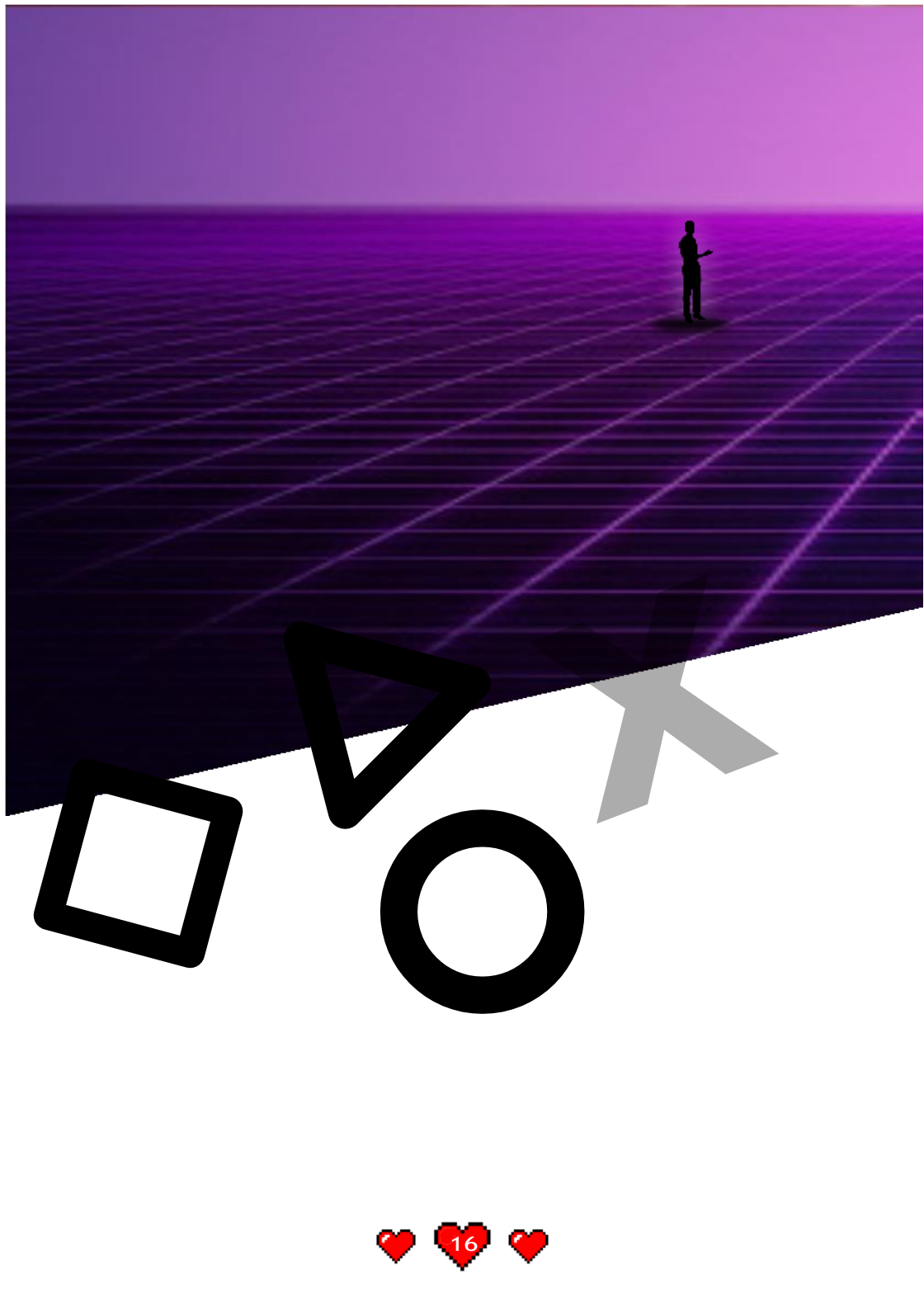
Quiero agradecer la relación con el Ayuntamiento de València. Hoy nos sentimos satisfechos de podernos sentar con sus representantes y, junto a ellos, impulsar una nueva edición de estas jornadas, por fin, de modo presencial. Me gustaría aprovechar este foro para comunicar una necesidad que considero urgente. Es imprescindible que se pongan en marcha lo antes posible los centros de día licitados en adicciones, por el bien de las personas que atendemos y del tejido asociativo que se encarga de gestionarlos.

No quiero alargar mucho más esta presentación, pero sí compartir una opinión. Las adiccio-

nes comportamentales, como las adicciones con sustancia, tienen distintas tipologías, y todas son importantes porque, al fin y al cabo, a quien dañan es a la persona. Siempre, en la prevención y el tratamiento que ha propiciado Patim, la persona es el eje de nuestros modelos de intervención.


Las redes sociales y los videojuegos tienen un impacto que va más allá de lo evidente, aunque pocos casos llegan a las consultas. Todavía. Pero son llamativos por el conflicto que generan a nivel psicológico, social y familiar. Son muy intensos. Y quizás el problema va a más, si tomamos como referencia la información que están demandando las familias y las dudas que proceden desde los centros educativos. Existen predisponentes que favorecen una mayor vulnerabilidad hacia una dependencia, porque la generación digital encuentra aquí oportunidades y formas de vida.

Revisaremos estos nuevos contextos sociales y familiares, los factores internos y externos así como el efecto de las recompensas vinculadas al juego 'online' para encontrar algunas respuestas ante el inevitable avance de la sociedad tecnológica. Por eso, hoy estamos aquí, cara a cara.



D. Mariano
Chóliz Montañés

Unidad de investigación
"Juego y adicciones
tecnológicas". Universidad de
València



VIDEOJUEGOS: ¿ADICCIÓN O AFICCIÓN?: CAJAS BOTÍN Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

Antes de hablar sobre el tema principal sobre el que gira este texto, que es el de la adicción a videojuegos y la relevancia de las 'loot boxes', o cajas botín, es necesario una aclaración conceptual.

Y es que no es lo mismo 'gambling' que 'gaming'. El hecho de que en ambos casos se hable de "juego" -de azar y apuestas, por un lado, o de juego lúdico, por otro-, así como de que ambos también sean adicciones comportamentales -las únicas reconocidas como trastorno mental- no quiere decir que tengan la misma causa ni se deban tratar de igual manera. Es más, se diferencian en aspectos muy sustanciales, de manera que tanto la etiopatogenia, como el tratamiento que requieren son sustancialmente diferentes. Por no hablar de las

diferencias tan relevantes que existen en lo que se refiere a los factores de riesgo que están implicados en la prevención.

En este sentido, sería como decir que, como el tabaco y el 'crack' se fuman y en ambos casos se trata de adicciones, tanto la causa como la prevención y el tratamiento de la adicción a la nicotina y a la cocaína deberían ser igual. Nadie que tenga conocimientos científicos sobre adicción a las drogas se le ocurriría pensar de esa manera. Pues lo mismo con juegos de apuesta y con los videojuegos.

Lo que define al 'gambling' es que se trata de una actividad consistente en predecir la aparición de un evento sobre el que no se tiene control y sobre la cual se apuesta dinero, con la expectativa de ganar más de lo que se juega, pero con el riesgo de perderlo. El 'gaming', sin embargo, no se lleva a cabo para conseguir una recompensa monetaria, sino por el mero hecho de disfrutar de una actividad. Obviamente, para que cualquier conducta se aprenda, se consolide y se mantenga, debe reforzarse. La diferencia sustancial es que mientras que

Gambling vs. juego lúdico

Gambling	Gaming
<ul style="list-style-type: none">• Predecir la aparición de un evento• Cuyo resultado depende de variables externas (azar, dificultad...)• En el proceso se apuesta dinero<ul style="list-style-type: none">• Expectativa de ganar más• Riesgo de perderlo• La actividad produce tensión emocional y el resultado satisfacción o frustración-culpa• El objetivo es ganar dinero en competición con otros y muy secundariamente, disfrutar de la actividad.	<ul style="list-style-type: none">• Actuar para producir un resultado• Cuyo resultado depende de variables:<ul style="list-style-type: none">• Internas (habilidad, constancia...)• Externas (azar, dificultad...)• En el proceso se dedican recursos y habilidades personales, así como tiempo• La actividad produce flujo y el resultado produce satisfacción o frustración• Se invierten recursos y tiempo• Los principales objetivos son: disfrutar de la actividad y conseguir un objetivo, que no suele ser material.

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA (UV) Dr. Molleno CNRSZ

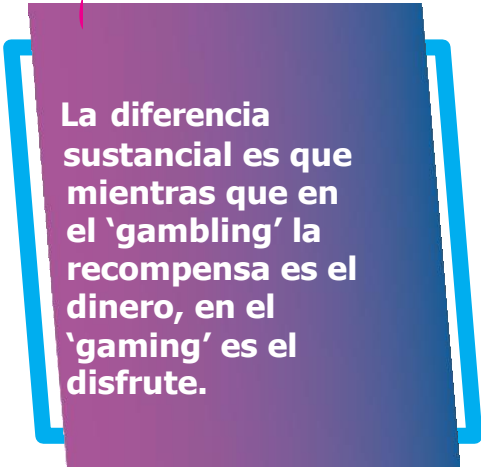
Figura 1. Diferencias entre 'gambling' (juegos de apuesta) y 'gaming' (videojuegos)

en el 'gambling' la recompensa es el dinero, en el 'gaming' es el disfrute. En el primer caso la motivación es extrínseca mientras que en el segundo es claramente un ejemplo de motivación intrínseca.

Además de ser una conducta motivada intrínsecamente, los videojuegos son una actividad comercial en la que hay ingentes cantidades de dinero de por medio. Se estima que la industria de los videojuegos movió en 2019 en España alrededor de 2.600 millones de euros, lo cual es una cantidad mayor que la de la industria de la música y la del cine, juntas. Ese dinero proviene del desarrollo de los videojuegos, ventas de consolas y accesorios y un largo etcétera de productos comerciales asociados al consumo de videojuegos. Entre ellos las 'loot boxes', o cajas botín, que es el tema que abordamos en esta conferencia.

Uno de los problemas que tenemos las sociedades capitalistas es que el consumo de algunos productos que se pretenden fomentar, y de los cuales algunas empresas obtienen lucrativos beneficios, puede tener consecuencias negativas sobre la salud de las personas. Y uno de los ejemplos de problemas de salud son los trastor-

nos adictivos. En este sentido, la adicción a los videojuegos es una de las adicciones tecnológicas más características, de entre las cuales podemos destacar también la adicción al móvil y a las redes sociales.



La diferencia sustancial es que mientras que en el 'gambling' la recompensa es el dinero, en el 'gaming' es el disfrute.

Todas ellas comparten una serie de criterios, como son: tolerancia, síndrome de abstinencia, dificultad de controlar el impulso, etcétera. No obstante, a diferencia de las demás adicciones tecnológicas, la adicción a los videojuegos puede llegar a producir un trastorno mental –que es una enfermedad– y así se reconoce en el CIE-11 y se incluye en el DSM-5.

Como puede observarse, los criterios que se proponen para el diagnóstico de la adicción a videojuegos por parte de la APA



Adicción a videojuegos en DSM-5: *Trastorno de juego online*

- A. Uso persistente y recurrente de Internet para participar en otros juegos, a menudo con otros jugadores, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo tal y como indican 5 o más de los siguientes en un periodo de 12 meses:
1. Preocupación por los videojuegos
 2. Síntomas de abstinencia: irritabilidad, ansiedad o tristeza al retirarle los videojuegos
 3. Tolerancia: necesidad de dedicar más tiempo a videojuegos online
 4. Intentos infructuosos de controlar la participación en videojuegos online
 5. *Pérdida de interés por aficiones y entretenimientos previos*
 6. *Se continúa jugando a pesar de saber de los problemas psicosociales*
 7. Engaño a familiares, terapeutas u otras personas sobre tiempo dedicado
 8. Utilización de videojuegos como alivio o escape de afectos negativos
 9. Poner en peligro o perder relación significativa, trabajo, oportunidades educativas o laborales a causa de su participación en videojuegos online

Figura 2. Criterios diagnósticos de la adicción a videojuegos, según DSM-5

son prácticamente los mismos que los de la adicción al juego de apuestas, a excepción de dos de ellos, que son los que vienen en cursiva (Figura 2). No obstante, con ello no puede deducirse que la adicción al juego de apuestas y a los videojuegos tengan la misma causa ni que los videojuegos vayan a ser la antesala de la adicción a los juegos de apuesta. De hecho, los criterios diagnósticos de los trastornos debidos a sustancias son iguales para todas las drogodependencias (cocaína, heroína, tabaco, alcohol, etc.) y con ello no se pretende decir que sean iguales unas a otras.

Uno de los criterios diagnósticos que diferencian la adicción a los videojuegos de la de los juegos de apuesta es el hecho de que, cuando una persona padece trastorno por uso de videojuegos, deja de tener interés por actividades que anteriormente le resultaban atractivas. Es como decir que los videojuegos se han convertido en la única forma de diversión o que provocan una absorción tal, que muchas otras actividades dejan de ser importantes o de tener relevancia para la vida del 'gamer'. Ése es, a nuestro juicio, un elemento fundamental que singulariza

la adicción a los videojuegos respecto de la adicción a los juegos de apuesta, con independencia de que el trastorno por juegos de apuesta también tenga como consecuencia la infelicidad de quien lo padece, ya que las consecuencias del trastorno provocan ansiedad, reacciones depresivas, culpa, etcétera.

Volviendo al tema de las cajas botín, éstas son un elemento comercial presente en algunos videojuegos, mediante el cual los jugadores pretenden conseguir accesorios del propio videojuego adquiriendo un recipiente (caja, cofre, bote, sobre, etc.) que contiene elementos del videojuego, pero que el jugador desconoce cuáles son. Sólo después de abrir el recipiente, el jugador se da cuenta de si contiene los que pretende, o no. Las cajas botín se consiguen realizando acciones dentro del propio juego (cavando, disparando o cualquier otra característica del juego en cuestión), pero es posible ahorrarse mucho tiempo si, directamente, se compra. Además, dichos elementos también se pueden adquirir por fuera (en la web del videojuego) pagando por ellos, pero la caja botín es más barata, de manera que el jugador pretende conseguirlos por menos di-

nero del que cuestan, dejando que el azar juegue en su beneficio.

¡Ja!

En este sentido, las cajas botín son una actividad en la que interviene el azar y en la cual la persona arriesga cantidades de dinero con la expectativa de conseguir algo, en este caso un elemento del videojuego (armas, disfraces, etc.).

Así pues, las cajas botín plantean algunos interrogantes sobre los cuales es interesante debatir:

- ¿Las cajas botín son 'gambling'?
- ¿Tienen todas las mismas características?
- ¿Las cajas botín favorecen la adicción al juego y/o a los videojuegos?
- ¿Tienen una contraparte económica que deba fiscalizarse?
- ¿Qué instancia del Estado debería regular las cajas botín?

Las cajas botín, o 'loot boxes', en realidad son Mecanismos de Refuerzo Aleatorio (MRA),

que tienen en común con el 'gambling' los siguientes elementos:

- En la aparición de los elementos interviene el azar.
- La aparición de los eventos es contingente a la compra de un recipiente y los contenidos aparecen bajo un programa de razón variable (cuanto más dinero se gaste, mayor probabilidad de obtener el elemento, pero no se sabe cuánto).
- Induce sesgos cognitivos característicos del 'gambling' tales como la falacia del jugador, las casi ganancias, las pérdidas disfrazadas de ganancias, las ilusión de control, etc.
- Genera sesgos emocionales tales como el 'sunk control', es decir, insistencia en la conducta a pesar de las pérdidas provocadas, que se justifica por el hecho de que ya se ha invertido demasiado como para dejarlo en este momento.

Sin embargo, hay otros elementos que diferencian los MRA del 'gambling':

- En los MRA no aparece la caza, es decir, seguir com-

prando cajas para recuperar las pérdidas de las propias cajas. No hay nada que se pueda recuperar volviendo a jugar en las cajas botín. Simplemente no se ha conseguido lo que se pretendía.

- En el 'gambling' el valor de lo obtenido es evidente, puesto que es dinero. Sin embargo, no en todos los MRA eso está tan claro, puesto que el valor de los elementos de las cajas botín es personal, subjetivo y no siempre tiene una contraprestación económica. Además, hay elementos de los MRA que no pueden comprarse o venderse.

Así pues, podemos distinguir diferentes tipos de MRA en función de si se pueden com-

Los MRA pueden tener un efecto mayor o menor debido, entre otros, al efecto socavador de la recompensa que pueden provocar algunas cajas botín.

prar o vender, lo cual definiría si se trata en verdad de 'gambling' o simplemente una estrategia comercial que puede tener consecuencias, o no, sobre la adicción a los videojuegos. Es decir, si los elementos presentes en los videojuegos solamente son válidos en el entorno del videojuego y se tratan de una estrategia comercial para favorecer el gasto en videojuegos, o bien son productos intercambiables fuera del videojuego por otros bienes materiales o incluso dinero.

Las cuatro posibilidades son las siguientes:

1. MRA que no se pueden comprar ni vender. Se trata de elementos presentes en las cajas botín que no se pueden conseguir gastando dinero sino realizando actividades propias del videojuego en cuestión, como consiguiendo eliminar obstáculos a base de disparar o insistir en una tarea. Ejemplos de este tipo son las 'loot boxes' que aparecen en *Horizon Zero Dawn*, *Diablo 1* o *Diablo 2*.
2. MRA que no se pueden comprar, sólo vender. Se trata de elementos que aparecen en las 'loot boxes' que tienen un valor mone-

tario con el que se puede conseguir dinero, pero que no se pueden comprar. Ejemplos de ellas serían las que aparecen en *Diablo 3*.

En estos dos primeros casos, los Mecanismos de Refuerzo Aleatorio no serían 'gambling' en sentido estricto, puesto que el jugador no arriesga dinero para conseguir más dinero, ni bienes intercambiables por dinero. En estos ejemplos la forma de conseguir sus objetivos es implicándose con más insistencia en una actividad del videojuego. En el primer caso, para obtener elementos que sólo sirven en el propio videojuego; en el segundo, para poder ganar algo de dinero. El primer caso sería una conducta motivada intrínsecamente y, por lo tanto, sería una conducta que adquiriría valor dentro del propio videojuego, mientras que en la segunda, al tener un valor extrínseco (y además incierto) es posible que sufriera el efecto socavador de la recompensa.

En cualquier caso no se trataría de 'gambling' y las cajas botín solamente tendrían relación con la adicción a videojuegos.



Gambling, o juegos de apuesta

- Se entiende por **juego** toda actividad en la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre resultados futuros e inciertos, dependientes en alguna medida del azar, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar. Los premios podrán ser en metálico o especie dependiendo de la modalidad de juego

• *Artículo 3a. Ley 13/2011 de regulación del juego*

UNIVERSITAT
DE VALÈNCIA

Dr. Mariano Chóiz

Figura 3. Definición de juego de apuestas, según la Ley 13/2011 de regulación del juego

3. MRA que sólo se pueden comprar (con moneda real), no vender. Podríamos hablar de un 'pseudogambling', ya que el jugador apuesta dinero pero no para conseguir dinero, sino para adquirir algún elemento del videojuego que no tiene un valor monetario, ya que solamente sirve dentro del propio juego. Ejemplos de este tipo aparecen en *Overwatch*, *StarWars Battlefront 2*, *FIFA 17*, *Ultimate Team*, etc. Son los loot boxes peor consideradas por los 'gamers', puesto que los objetivos del videojuego se pueden alcanzar con dinero de forma más fácil que con estrategia, habilidad o insistencia, que son algunas de las principales variables relacionadas con la motivación intrínseca e incluso con la adicción. Los objetivos pierden valor motivacional y los videojuegos su prestigio.
4. MRA que se pueden comprar y vender. Es decir, el jugador apuesta por la aparición de un evento que después puede

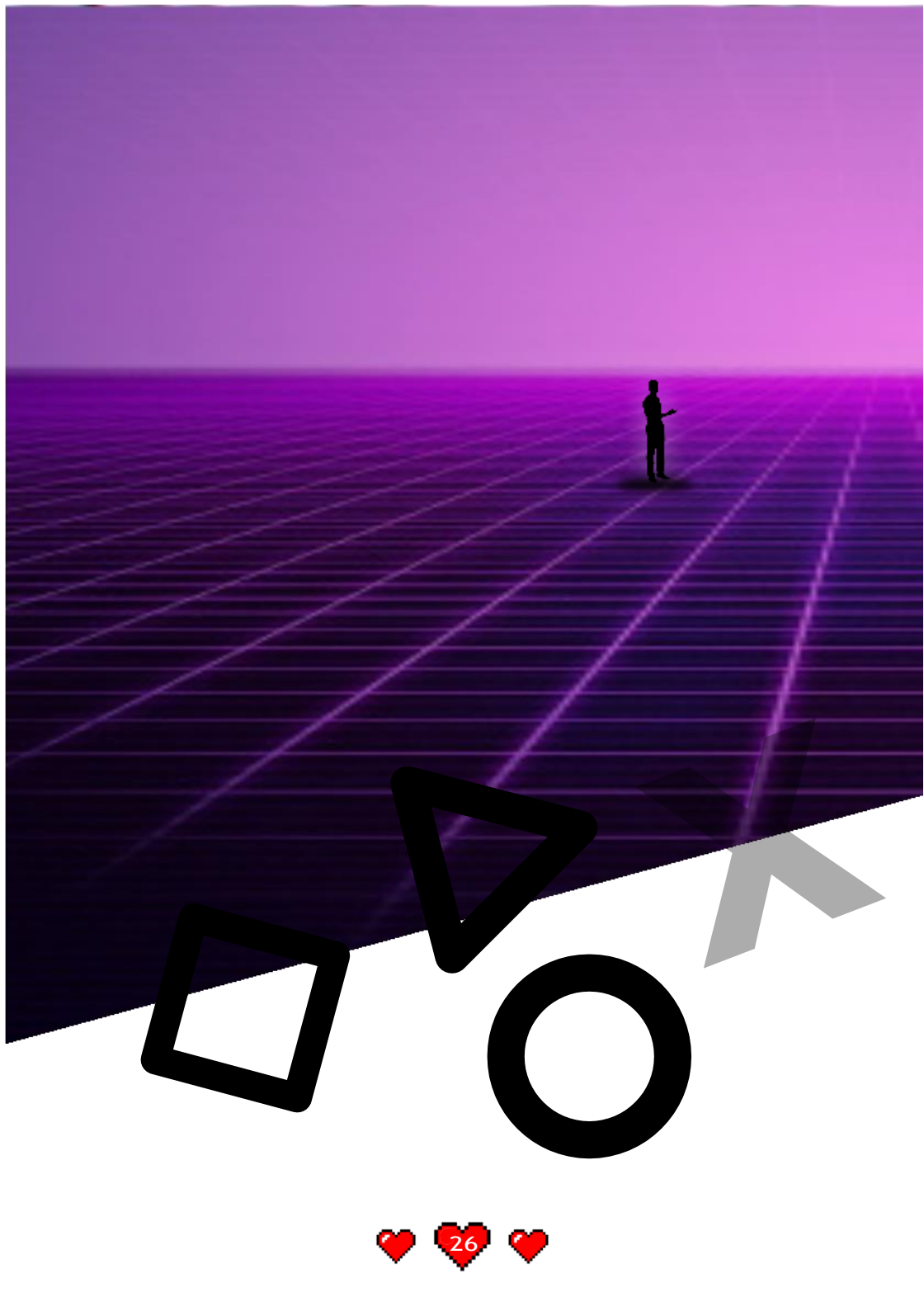
vender a otros jugadores. Se trata propiamente de 'gambling', puesto que el jugador arriesga una cantidad de dinero esperando conseguir objetos de más valor que el que apuesta y puede venderlo y obtener un beneficio económico. No obstante, lo más probable es que a la larga pierda, puesto que el cómputo de 'loot boxes' disponibles en el juego cuestan más de lo que valen en términos económicos. Esto es como decir que la esperanza matemática siempre es favorable a quien gestiona el juego (en este caso la casa de videojuegos), que es lo característico del 'gambling' en nuestra sociedad. Este tipo de 'loot boxes' aparecen en *PUB, Team Fortress 2, Counter Strike: Global Offensive*.

De los cuatro tipos de cajas botín, son estas últimas las que deberían ser reguladas por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), ya que son las únicas que pueden considerarse 'gambling' en sentido estricto, según la definición de juego por parte de la Ley 13/2011 de regulación del juego.

Con todo esto, no se quiere decir que las tres primeras no re-

quieran de una regularización por parte de la Administración, puesto que de alguna forma están afectando al desarrollo de la adicción a videojuegos, que es un problema de salud. A nuestro juicio, de los estudios que correlacionan cajas botín con juego patológico no se puede deducir que estos Mecanismos de Refuerzo Aleatorio tengan un efecto directo sobre la adicción al juego de apuestas. Sin embargo, la implicación excesiva en los videojuegos es uno de los factores fundamentales que explica el desarrollo de la adicción.

Estos MRA probablemente tendrán un efecto mayor o menor sobre la adicción a videojuegos debido, entre otros parámetros, al efecto socavador de la recompensa que pueden provocar algunas 'loot boxes'. Precisamente por esta circunstancia debería regularse adecuadamente pero en este caso la regularización no debería venir tanto de la Dirección General de Ordenación del Juego, ya que no se espera que afecten a la adicción al juego de apuestas, como de la Dirección General de Consumo. En ambos casos, no obstante, las instituciones sanitarias (quizá el Plan Nacional sobre Drogas) debería ser un interlocutor muy relevante.



D. Julio
Abad Sorribes

Psicólogo en Patim

D. Francisco
Javier
López Fernández

Dr. en Psicología. Especialista
en adicción a videojuegos.
Terapeuta en Neurosalus.
València



PREDISPONENTES, VULNERABILIDAD Y RECOMPENSA

D. JULIO
Abad Sorribes

D. FRANCISCO
JAVIER
López Fernández

¿Qué es la adicción a los videojuegos?



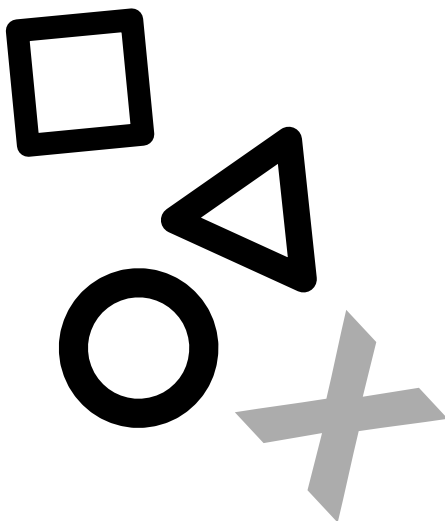
Fr

La adicción a los videojuegos quedaría definida por un uso persistente, incontrolable, que conduciría a malestar psicológico, como estados depresivos o de ansiedad; así como a deterioros en la vida de quien juega, como pérdidas en el ámbito laboral, académico o en la relación familiar.

De esta manera, la adicción a los videojuegos presentaría una sintomatología similar a la observada en otras adicciones a sustancias, como síndrome de abstinencia psicológico, es decir nerviosismo cuando se deja de jugar; tolerancia, cada vez se necesita más tiempo de juego, o

Ju

Nada más que añadir, coincido totalmente.

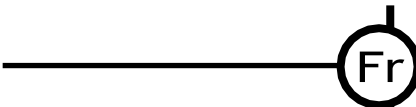


pérdida de interés en otras actividades o pasatiempos favoritos.

Así, para diferenciar el uso normal y adictivo de videojuegos hemos de centrarnos no en el tiempo de juego, sino en la interferencia en la vida del jugador. Una persona puede estar una larga temporada enganchado a un juego, pero si no le interfiere en sus obligaciones diarias y, de esta manera es capaz de controlar su uso, no tendría una conducta patológica.

En España varios estudios muestran que entorno al 8% de los adolescentes pueden considerarse jugadores patológicos.

¿Cuánta gente es 'adicta' a los videojuegos?



Basándonos en los criterios del DSM-V, el manual diagnóstico de referencia mundial en los trastornos psicológicos, entre un 1 y un 9% de la población mundial podrían ser considerada como jugadores patológicos. Teniendo un mayor riesgo la población masculina adolescente. Así, en España varios estudios muestran que entorno al 8% de los adolescentes pueden considerarse jugadores patológicos.



En nuestra experiencia en Patim, son pocos los casos, pero sí que son bastante problemáticos en cuanto a la interferencia que generan en su vida. También notamos la preocupación de colegios e institutos ya que son bastantes los que nos solicitan información para su alumnado.



¿Por qué son los videojuegos adictivos? ¿Hay videojuegos más adictivos que otros?



Fr

Los videojuegos presentan características estructurales que hacen que la persona que juega sea recompensada de forma intermitente, lo que puede producir un enganche, a pesar de las consecuencias negativas que pueda experimentar como sufrir frustración tras perder.

Hay rasgos que hacen a cierto tipo de videojuegos más adictivos que otros, como lo son características de interacción social, basándose en la cooperación y/o competición con otros jugadores a tiempo real; y también aspectos de logro y progreso, por ejemplo, a través de obtener nuevos y codiciados ítems (como podría ser mediante el uso de cajas botín), o subiendo puestos en un ranking.

Así, los MMO (Massively Multiplayer Online games), videojuegos en los que a través

Los MMO (Massively Multiplayer Online games), videojuegos en los que a través de internet un gran número de jugadores se reúnen en tiempo real, presentan un mayor componente adictivo.



de internet un gran número de jugadores se reúnen en tiempo real, presentan un mayor componente adictivo. Entre los que destacarían los MMORPG, FPS y los MOBA.

¿Qué factores de riesgo existen para desarrollar la adicción a los videojuegos?



Fr

Como en toda adicción, la predisposición a estados de ánimo negativos, así como la impulsividad y problemas de atención son factores de riesgo psicológicos para el desarrollo de adicción a los videojuegos. Además, de manera recurrente distintos estudios muestran cómo la falta de integración social de un individuo predice un mayor juego patológico.

De esta manera, jugar a videojuegos emergería como una vía de escape para evadirse de los problemas personales y mejorar el estado de ánimo. Produciendo a la larga un enganche adictivo a los videojuegos e incrementando los problemas vitales previos.

Ju

El entorno se ha convertido en un contexto muy exigente, especialmente en lo que refiere a cómo hay que ser, comportarse, vestirse, etc. La capacidad para adaptarse a este entorno es muy alta en ese sentido y eso genera exclusión. También las relaciones personales son más superficiales y frágiles. Esto es un caldo de cultivo para aislarse y buscar otras fórmulas de relacionarse. En este contexto, internet y en concreto los videojuegos en la modalidad de multijugador ofrecen esta opción.



También el modelo de familia puede ser un factor de riesgo, nos encontramos con muchas que favorecen el uso de la tecnología y de los videojuegos como recurso de ocio y tiempo libre.

¿Cómo ha afectado el confinamiento durante la pandemia del COVID-19 al juego?



Fr

Durante el confinamiento el uso de videojuegos se vio incrementado entre un 71 y un 75%. A pesar de los efectos positivos de jugar a videojuegos durante la reclusión, como reducción del estrés y la ansiedad o una mayor socialización; una minoría de jugadores puede haber desarrollado un consumo adictivo.

En este sentido, un estudio japonés realizado sobre una gran muestra en adultos reveló que durante la pandemia la tasa de adicción a los videojuegos se había incrementado un 60%.

Ju

Todas las conductas relacionadas con internet han aumentado durante el confinamiento. Ha sido un recurso muy útil en la mayoría de casos pero, evidentemente, también puede haber acentuado el abuso, sobre todo en el caso de los más jóvenes que, desgraciadamente, era una de las pocas formas que tenían para estar con sus amigos y divertirse.



¿Qué consecuencias tiene la adicción a los videojuegos?



Fr

En relación a lo comentado en la anterior pregunta, la adicción a los videojuegos incrementaría problemas conductuales y emocionales, como sintomatología ansioso-depresiva (por ejemplo, adquiriendo un mayor sentimiento de soledad) y/o disminución de la competencia académica en adolescentes.

Ju

Sobre todo aislamiento social. La persona no se da cuenta de ello porque sigue manteniendo una sociabilidad dentro del videojuego. No es una sociabilidad física, real, pero para la persona que lo sufre es más real que la propia realidad.

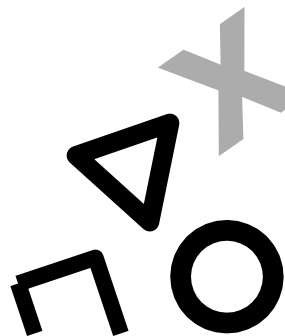


¿Creéis que ha habido desconocimiento por parte de los padres a la hora de supervisar las horas de juego?



Fr

Sí, traduciéndose tanto en negligencia como en sobreprotección. Los progenitores han de entender que los videojuegos pueden ser un



ocio tan saludable como otro cualquiera, siempre que ese tiempo dedicado a jugar no deteriore el tiempo dedicado a las obligaciones de los hijos, como el tiempo de estudio.

Ju

Los padres y madres también tenemos que aprender de la época en la que viven nuestros jóvenes, este tiempo de conexión y tecnología, y hacer todo lo posible para compartir el ocio digital.

¿Creéis que el exceso de “socialización” a través de estos métodos puede conllevar un aislamiento?



Fr

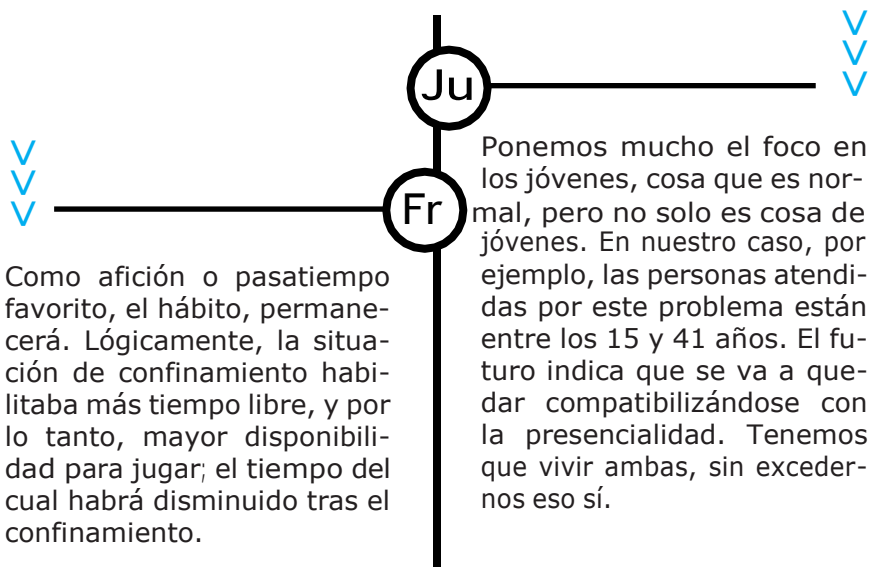
Todo lo contrario, es una vía para estar en contacto con tus amigos 'offline' y para crear nuevos en el mundo virtual que pueden extenderse al mundo real. Si el jugador tiene un entorno social favorable en el mundo real, no habría ningún problema.

Ju

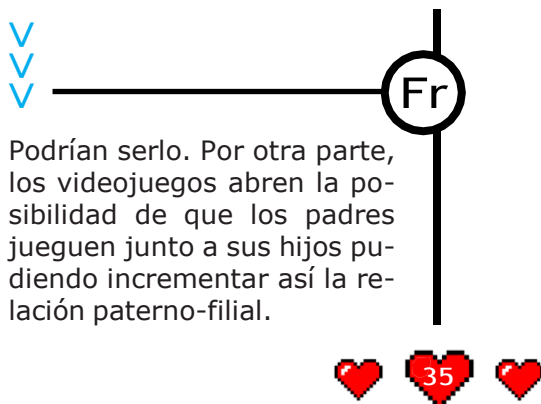
Totalmente de acuerdo con la aportación de Francisco.



¿Creéis que esta relación de la juventud con los videojuegos ha venido para quedarse?



¿Son los videojuegos las ‘nuevas niñas’ como en su momento lo fue la televisión?



¿Estamos ante un colectivo vulnerable?



Fr

Es la población más vulnerable y, a pesar de la influencia de la presión de grupo, principalmente se debe a la inmadurez asociada a estas edades lo que dificulta la conciliación del uso de videojuego con sus quehaceres u obligaciones vitales.

Ju

En nuestro caso sí que detectamos esa vulnerabilidad. Tenemos pocos casos pero suficientes para observar como introversión o timidez pueden estar detrás de muchos de los abusos en videojuegos.



¿Hay comorbilidad u otra clínica que hace que exista mayor impulsividad?



Fr

Sí, como en cualquier adicción la propia adicción suele ir asociada a otra psicopatología que hace que ambas condiciones se retroalimenten, como podrían ser estados depresivos. Particularmente, la adicción a los videojuegos suele ir acompañada de problemas de integración social.

Ju

Lo que hemos comentado en anteriores preguntas, lo estamos observando en nuestros casos.



La violencia en videojuegos ¿puede ser un detonante de la conducta violenta en la vida real?



Fr

Básicamente es más divertido... Fuera bromas. Distintos estudios han mostrado que el efecto de los videojuegos violentos en las conductas agresivas es pequeño, sobre todo cuando se compara con el efecto de otros factores, como la propia personalidad del jugador o el grupo de iguales. Bien es cierto que si estos factores coinciden en el individuo podrían multiplicar los efectos en la conducta agresiva.

Ju

La violencia siempre ha estado, antes en los cuentos (Caperucita y el lobo feroz, Blancanieves y la madrastra) y ahora se ha trasladado a los videojuegos



¿El uso de avatares puede hacer que la persona joven distorsione la realidad?

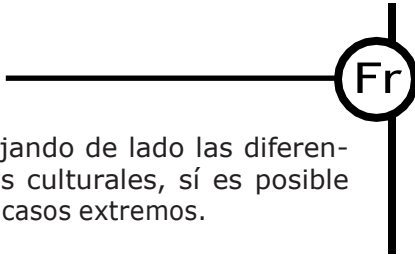


Fr

Puede hacer que la persona centre su valía personal en el avatar del videojuego abandonándose en el mundo real.

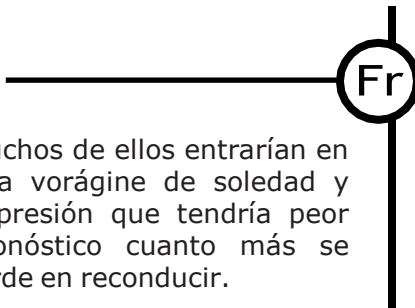


¿Creéis que en España se da o puede llegar a darse el fenómeno de los ‘Hikikomori’?



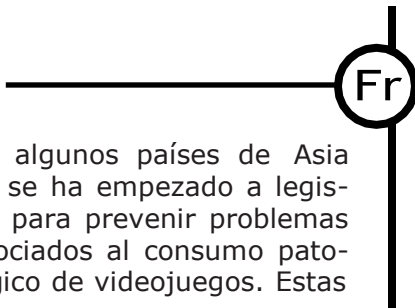
Dejando de lado las diferencias culturales, sí es posible en casos extremos.

Si así fuera, ¿qué consecuencias tendría para los jóvenes?



Muchos de ellos entrarían en una vorágine de soledad y depresión que tendría peor pronóstico cuanto más se tarde en reconducir.

¿Qué medidas de prevención se podrían aplicar?



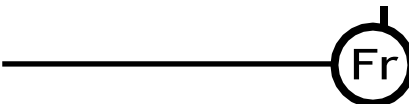
En algunos países de Asia ya se ha empezado a legislar para prevenir problemas asociados al consumo patológico de videojuegos. Estas

medidas podrían perfectamente extrapolarse a todo occidente. Y son:

1. Limitar la disponibilidad. Estableciendo desconexiones de los juegos en periodos concretos del día, o cuando el jugador lleve jugando bastante tiempo de manera continuada.
2. Reducir riesgos y daños. A través del empleo de mensajes de alarma en el juego realizado por las empresas de juego, e informando sobre el riesgo de juego excesivo (como ocurre con las cajetillas de tabaco).
3. Proporcionando servicios de ayuda. Para prevenir y tratar el juego problemático.



¿La administración debe legislar al respecto de estas nuevas modalidades?



Se podrían adoptar algunas de las medidas mencionadas. Pero principalmente se deberían centrar en campa-



ñas de sensibilización para que los progenitores sean conscientes de la problemática y cómo prevenirla.

¿Qué pueden hacer los progenitores si creen que sus hijos pueden tener un problema con los videojuegos?



Fr

Primero, fijarse no solo en el tiempo dedicado a jugar, sino en si ha dejado otras aficiones u obligaciones por el juego, como haber perdido círculo social o no hacer las tareas académicas.

Emplear la escucha activa, para que el adolescente se sienta comprendido y apoyado, pudiendo gestionar sus problemas y evitando el empleo de videojuegos para evadirse de ellos.

Establecer límites parentales en cuanto al tiempo de juego o el uso de dispositivos. Por ejemplo, habilitando su uso durante un periodo concreto de tiempo una vez que haya realizado sus obligaciones diarias. Sobre todo, si es

Emplear la escucha activa, para que el adolescente se sienta comprendido y apoyado, pudiendo gestionar sus problemas y evitando el empleo de videojuegos para evadirse de ellos.

una persona desordenada y poco meticulosa.

Y por último, potenciar otras actividades en familia o con amigos, que se ajusten a sus intereses personales, adquiriendo una mayor cohesión social.

¿Cómo se enfoca el tratamiento de una persona con adicción a los videojuegos?



Fr

Sería similar al tratamiento del juego de apuestas: control estimular, evitar aquellos estímulos que puedan desencadenar ganas de jugar (*craving*); tratamiento de otras patologías que incrementan la adicción como problemas de socialización, depresión, etc; y fomentar la activación conductual del sujeto, principalmente a través de un análisis motivacional del mismo, para buscar conductas alternativas saludables incompatibles con la conducta adictiva. Cuando sean casos de adolescentes, los padres han de cobrar un papel central en la recuperación, supervisando el proceso de sus hijos.

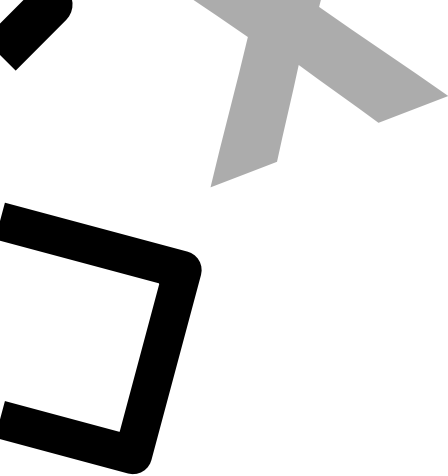
Ju

En el caso concreto de los videojuegos la abstinencia no es el objetivo a corto o medio plazo, la reducción de daños y la búsqueda de alternativas es mejor opción.



OVER





‘LOOT BOXES’ Y ‘GACHAS’

D. DANIEL
Loren Ariño

Gamer y experto en
videojuegos. FEJAR

La evolución de la industria del videojuego poco tiene que ver con el modelo tradicional de los años 90' en la actualidad. El videojuego ha evolucionado en un modo en el que las ventas y beneficios de las compañías ya no se producen exclusivamente de la venta de títulos, sino que además, generan un impacto constante en las estadísticas de beneficios de cada compañía a base de exprimir al máximo la susceptibilidad de las personas videojugadoras para acceder a ese contenido extra de pago, dentro del título que ya debería o podría tener ese contenido implementado.

Durante la etapa de pandemia, debido a los largos encierros a los que tuvimos que someternos de manera forzosa, muchos jóvenes (y una buena cantidad de adultos), encontraron en los

videojuegos una válvula de escape a la situación que todos vivimos a través del uso (y abuso en muchos casos) de esta forma de entretenimiento.

Pero el problema quizá no se acrecentase tanto durante la pandemia, sino que ya estaba ahí compartiendo nuestras vidas, a falta de ser lo suficientemente conscientes como para percibirlo con claridad. Algo que la pandemia sí nos proporcionó, causando la alarma en muchos padres por las elevadas cantidades de horas que sus hijos eran capaces de pasar frente a la pantalla conectados a su PC o consola.

Y es que... el mundo virtual puede reconstruir nuestra vida, es decir, un adolescente que sufra acoso en el colegio o instituto, fácilmente se puede sentir alguien importante dentro de un videojuego, tener amigos online con los que hablar casi a diario y compartir infinidad de vivencias y experiencias de juego, etc, completamente alejado de aquello que le provoca malestar en su vida cotidiana y "terrenal". Es lógico por tanto, que su mente actúe como un resorte ante la elección que se le plantea, dándole la posibilidad de sentirse animado a potenciar sus experiencias dentro del videojuego en detrimento

de querer crecer como persona dentro de los ámbitos sociales de la realidad en la que participa diariamente.

Si a todo esto le sumamos que para alcanzar ese progreso de forma notable, debe mantener una curva de crecimiento alta dentro del videojuego y para ello la forma más rápida, es hacerlo a base de las compras dentro del mismo, el resultado de la fórmula nos da una predisposición generalmente elevada a acceder a ese contenido de pago, generalmente aleatorio, que le procurará grandes ingresos a la compañía desarrolladora y posiblemente grandes problemas personales a la persona que abuse de ellos de forma descontrolada.

Las 'loot boxes' no son un contenido tan arbitrario como pueda parecer. Esconden en su ADN una cantidad de elementos realmente útiles, extravagantes, poderosos y generalmente únicos, a los que casi cualquier jugador de ese título deseará aspirar desde el minuto uno. Su funcionamiento no es diferente al de una máquina de juego de azar tradicional o tragaperras, es más, es posible ver las ruletitas con todos los elementos que pueden tocarte, y ver como se detiene generalmente en el objeto más poco útil de la lista,

eso sí, quedando siempre en medio de dos elementos que hubieras estado más que dispuesto tener. Lo cual involuntariamente te invita a pensar en ese: "Uy, casi". Animándote a realizar una y otra y otra y otra tirada. Y ahí viene el punto de partida del problema.

Porque la aleatoriedad de las 'loot boxes' (igual que la de los 'gachas') no forma parte del azar. En lenguaje informático a día de hoy, el ser humano ha sido incapaz de crear el azar. Pero si lo suple con una pseudoaleatoriedad dentro del lenguaje conocida como RNG (Random Number Generator). Esta forma de azar no es exclusiva de los videojuegos, sino que es el modelo actual de cualquier máquina tradicional de juego de azar que haya sustituido las tradicionales ruletas mecánicas de su hardware por pantallas digitales.

Por supuesto, el hecho de que no exista azar como tal, no implica que pueda ser más fácil obtener el premio deseado, sino que en realidad es todo lo contrario. Porque la pseudoaleatoriedad informática suele ofrecer un elemento porcentual (%) a la fórmula, y recordemos, que el "0" también puede estar incluido como resultado porcentual. Pero por

desgracia para todo videojugador, esta fórmula no es siempre igual y no se obtiene de las mismas variables, por lo que la aleatoriedad y/o azar, parecen existir, aunque no lo sean en absoluto.

Las 'loot boxes' no son un contenido tan arbitrario como pueda parecer. Su funcionamiento no es diferente al de una máquina de juego de azar tradicional o tragaperras

En los videojuegos, en su apartado de 'loot boxes', no es difícil ver porcentajes de probabilidad de 0,0001% para obtener 'X' objeto aleatorio dentro de una 'loot box'. Eso quiere decir, que es diez veces más probable que ganes un bingo, a que te toque ese contenido dentro de la 'loot box'.

A grandes rasgos, dentro de la Industria del videojuego, catalogaría la llegada de las 'loot boxes' y los 'gachapones' como: "ese amiguito que se ha aco-

plado a una fiesta a la que no ha sido invitado y acaba arruinándola por completo”.

Hasta la más leve microtransacción (eso incluye 'loot boxes' y 'gachas') lleva consigo métodos de control y condicionamientos psicológicos que pueden generar graves patologías. Esto es importante tenerlo en cuenta cuando vemos títulos que tienen 'loot boxes' gratuitas en juegos con categoría PEGI 3 con la clara intención de mantener la hegemonía de las cajas botín dentro de los títulos en un futuro, haciendo a los más vulnerables partícipes de un modelo intrusivo y con alto riesgo de adicción, ya que entre los 'gamers', aquellos que actualmente luchamos de forma más activa contra este modelo, casualmente somos aquellos considerados ya "Old School" o de la vieja escuela, que vivimos la época dorada de los años 90 donde un videojuego costase lo que costase, no te invitaba/obligaba a pagar ni un solo euro más por tener todo el contenido. Siendo por tanto las nuevas generaciones de personas videojugadoras las que han hecho posible que estos conceptos se hayan considerado aceptados en cuanto a la normalización de estas intrusiones con altos riesgos entre los videojugadores.

El funcionamiento, tanto de las 'loot boxes' como de los 'gachas', se basa en elementos de la psicología conductista para alcanzar las altas cotas de ingresos que persiguen. Si quieres dirigir una conducta hacia una meta (en este caso, hacer que los videojugadores paguen por esos objetos), necesitas una pulsión que la energice, y no hay mayor pulsión que la necesidad. Esas necesidades en los videojuegos suelen plasmarse a base de la colocación de barreras y obstáculos una vez ya te mantiene sujeto a ese título. Pero siempre dando la posibilidad de sortearlos a base de pagos, y en este aspecto no solo hablamos de sortear pantallas o situaciones excepcionalmente difíciles, aquí entra cualquier elemento: materiales, armas, trajes para atravesar cortinas de fuego que te permiten acceder a zonas especiales, etc.

Hay que tener en cuenta que estos sistemas están siempre programados de forma que alcancen el objetivo sin pagar resulte algo verdaderamente tedioso y desmotivador, por lo que es frecuente encontrar desde el inicio de ese giro en la curva de progresión ventanillas de sugerencia invitándote a pagar pequeñas cantidades que irán creciendo paulatinamente conforme avances en

el videojuego y te hagan más susceptible a aceptar ese modelo como correcto (esto podemos encontrarlo en todo juego 'freemium', pues es su modelo principal). Lo cual basa prácticamente todo su sistema de captación de clientes potenciales en el abuso de la psicología de la motivación, de la que hablaremos a continuación, no antes de recordar, que estos elementos de juegos 'Free to Play' (F2P) son también usados en títulos de videojuegos por los que se paga un precio triple A (entre 70 y 90 €), lo cual todavía es más intrusivo para el jugador.

Antes, se pagaba por un título que sabíamos que venía completo, ahora, sin embargo, debemos pagar el título que sabemos que viene incompleto, pero además, debemos pagar por desbloquear aleatoriamente el contenido que no tenemos. Lo cual lo convierte en una intrusión para el jugador tan grande, que hace que títulos multimillonarios de producción como el caso de *Star Wars: Battlefront II*, no solo fuera retirado del mercado para reestructurar sus condiciones de accesibilidad a contenido a los dos días de su lanzamiento, sino que EA Sports, su desarrolladora, estuviese a punto de perder la licencia de derechos

otorgada por Disney por ello, ante la gran cantidad de pérdidas que la productora de cine creyó que podría suponer la reacción de los jugadores de cara al lanzamiento de la última saga de este mítico título.

Volvemos al uso e implementación de conceptos de psicología, concretamente enfocados a la motivación. Aquí nuestro punto de partida será la motivación extrínseca vs. motivación intrínseca. Veamos en qué se basa cada una a grandes rasgos:

- Motivación intrínseca: Realización de una tarea únicamente por la satisfacción que ésta tarea nos ofrece, ejemplo: Jugamos al fútbol porque nos gusta jugar al fútbol.

- Motivación extrínseca: Realización de una tarea o actividad por un incentivo externo, por un refuerzo o una actividad ajena a esa actividad. Ejemplo: Salta a la pata coja y te daré una galletita.

Ahora bien, ¿qué es lo que ocurre cuando añades un contenido externo a una actividad que es intrínsecamente gratificante?, sencillamente que la arruinas, pues ya no mantendremos el foco en la actividad sino en la recompensa por hacerla. Ejem-

plo: Ya no me divertiré tanto al fútbol, si me das una galletita cada vez que lo juegue. Jugaré motivado por la galleta de la recompensa y no en divertirme con la actividad en sí, pero si además esa recompensa se basa en el contenido aleatorio de una caja que podría comprar con dinero, la fórmula nos da como resultado una predisposición a obtener el premio antes de realizar la actividad o a comprar/pagar antes de jugar incluso. Por que ya no jugaremos tanto por divertirnos, sino para desbloquear esos elementos que bien por atractivos, bien por defintorios en nuestro juego, son altamente deseables, obteniendo, por tanto, un claro intento de modelado de conducta.

Si tenemos en cuenta estos aspectos, podemos ahondar a los riesgos reales que generan este tipo de acciones en la conducta humana, tales como la adicción, puesto que todo está dispuesto y predefinido en cualquier juego que incluya 'gachas' y 'loot boxes' para engancharnos por los mismo principios que subyacen al juego patológico.

¿Y por qué hay una mayor motivación y probabilidad de acción cuando no sabemos la recompensa?

Porque cuando estamos ante una recompensa incierta o desconocida, nuestro sistema dopaminérgico genera presenta una mayor activación y segregamos en nuestro cerebro una mayor cantidad de endorfinas, o lo que es lo mismo, generamos una mayor sensación de satisfacción y gratificación al jugarla por una recompensa impredecible o incierta. Este estado presenta similitudes con personas con adicciones a sustancias como las drogas cuyos cerebros buscan la forma de volver a ese estado en el que se encontraron durante el consumo de la última dosis.

Es por eso que encontrar esos modelos de negocio en los videojuegos resulte tan intrusivo para el usuario, además de generar un gran riesgo de sufrir una patología o trastorno por juego, tanto como si del juego de azar estuviéramos hablando.

Si bien los juegos que incluyen 'loot boxes' son de por sí intrusivos, los juegos con 'gachapon' o 'gachas', son todavía peores.

La palabra 'gachapon' hace referencia a las máquinas japonesas en las que obtienes un juguete por introducir una moneda y girar la palanca que

vienen en ellas. Generalmente estos bienes obtenidos están carentes de valor, por lo que podríamos decir que es una forma de "tirar el dinero".

En los videojuegos que incluyen 'gachas', el juego en sí no ofrece unas condiciones técnicas especialmente elevadas, sin embargo, sí ofrece unos aspectos visuales, generalmente en los personajes que pueden usarse en el juego, especialmente llamativos, con un elevado poder sobre aquellos protagonistas que solo pueden obtenerse a través del sistema de 'gachas'. Pero no solo se centran en este aspecto, sino en el equipo de todos ellos además. Ofrecen un abanico excepcionalmente amplio de objetos y personajes 'top' que, por supuesto, no van a ser fáciles de obtener y, por tanto, tampoco baratos si tenemos que hacernos a base de pagar las tiradas de esos 'gachas'. En este tipo de juegos, el atractivo reside en lo que se te pide que desbloquee mediante el pago, no en el juego en sí.

Su rendimiento efectivo en cuestiones de posible trastorno de adicción son muy superiores a las de las 'loot boxes'. Y consideran que únicamente con el 1% de la población 'gamer' que es altamente susceptible per

se de sufrir un trastorno por adicción a este tipo de compras, su alternativa de negocio queda totalmente justificada. En otras palabras, un jugador normal que no se vea motivado a pagar por estas tiradas, dejará juegos de este tipo en cuanto se vea invitado a pagar. Y eso a la compañía no le importa. Sin embargo, el jugador medio gastará entre 20 y 150€, hasta llegar a un nuevo corte. Los jugadores verdaderamente importantes para este modelo son ese 1% que son capaces de gastar miles de euros en compras de 'gachas', superando en ocasiones cifras mayores a los 10,000 euros en los peores casos.

Todas estas situaciones tan arriesgadas para la salud del consumidor de este tipo de productos, se ven o han visto todavía más potenciadas por una nueva era de consumo de contenido digital, desde plataformas como Youtube o Twitch, en las que no es difícil encontrar contenidos con el título "me gasto 1,500 € en gachas/loot boxes en directo". En los que podemos ver, efectivamente, como esos 'influencers' habitualmente pagados por las propias compañías, realizan dichas acciones con total naturalidad, generando una publicidad "gratuita" en un principio,

a ese tipo de juegos así como las acciones tan fuera de lo común que habitualmente presentan.

Si hay algo que durante la etapa de pandemia que sufrimos en 2020 ha aumentado en mayor grado que el abuso de los videojuegos (el cual ya estaba ahí pero no todo el mundo era consciente), ha sido el consumo de contenido a través de estas plataformas digitales, especialmente Twitch; una plataforma de 'streaming' dedicada especialmente a la retransmisión de directos relacionados con los videojuegos.

El hecho de que hayamos sido capaces de tomar conciencia del riesgo voluntario al que se someten los usuarios de los videojuegos normalmente, es un paso importante para la resolución del problema que puedan representar en un futuro cercano. Sin embargo, el videojuego no es más que el canal por el que se distribuye ese sistema abusivo sobre los jugadores llamado 'loot boxes' y 'gachas'. Un entretenimiento más que actualmente tiene un impacto enorme en la sociedad y especialmente en sus usuarios más jóvenes. Quizá por esta razón, este tipo de prácticas son tan peligrosas al ser incluidas en ellos.

Mantener un correcto uso del videojuego entre los menores, así como una supervisión parental acertada son aspectos importantes, pero no los únicos a tener en cuenta. Una legislación adecuada sobre estos negocios ocultos en los títulos dependiendo de su modelo de negocio favorecerían a que fuera posible evitar o prever los posibles trastornos que cada vez más a menudo serán detectados entre los más jóvenes, volviendo vulnerables a uno de los elementos más importantes del desarrollo de toda sociedad como las personas que algún día supondrán el futuro de todos.

En definitiva, encuadrar en el marco legal cualquier intento de abuso por parte de desarrolladoras sobre sus usuarios, amparadas, además de por la legislación propia que deberían tener, por otras leyes que complementen ese abuso especialmente en los menores, como es el caso de Alemania con su "ley de protección al menor", o incluso con ejemplos europeos todavía más radicales como el de Bélgica, cuya legislación prohíbe directamente las 'loot boxes' o 'gachas' en los títulos comercializados en el país o la "Ley de bienes digitales" Francesa. En ese aspecto, España todavía tiene mucho camino



que recorrer, si bien es cierto que posiblemente contemos con el mejor modelo posible del que partir, como es la "Ley reguladora del juego de Azar", que si bien no abarca completamente las necesidades de estos conceptos, parte de una buena base sobre la que enmarcar todos los riesgos que implican tanto las 'loot boxes' como los 'gachas'.

Y como conclusión final, no olvidemos nunca que el videojuego tiene muchas utilidades, desde la educativa, la cual está empezando a aplicarse, hasta la meramente lúdica, teniendo poca rivalidad entre las formas de entretenimiento actuales. Pero no es el videojuego quien debe ser sentenciado por ofrecer entretenimiento, sino los modelos de negocio ocultos que se han permitido albergar en ellos.

Nuestra responsabilidad reside en apreciar esos abusos hacia los usuarios y mantener ese canal de entretenimiento completamente libre de ellos, especialmente entre los menores que hacen uso de los videojuegos.

Podríamos concluir que la toma de conciencia está en marcha, ahora queda mucho camino que desandar y man-

tener el entorno en el que nos movemos totalmente libre de estos abusos que se presentan en detrimento del entretenimiento y en pos de la comercialización de nuestros impulsos.

Jugar es jugar, divertirse, pasarlo bien, compartir buenos momentos con amigos, disfrutar mientras se hace algo entretenido. No permitamos que jugar consista en apostar, ni que el entretenimiento seamos quienes jugamos. Pero por eso estamos aquí, como una toma de conciencia y un punto de partida sobre lo que es correcto e incorrecto, porque cuando algo va mal, quienes tenemos la capacidad de actuar debemos asumir la responsabilidad de actuar para mantener la libertad del usuario y proporcionar canales limpios de acceso a estas formas de entretenimiento.

"(...) pero cuando una larga serie de abusos y usurpaciones, dirigidas invariablemente contra el mismo objetivo, evidencian el designio de someter al pueblo a un despotismo absoluto, es su derecho, es su deber, derrocar ese gobierno y proveer de nuevas salvaguardas para su futura seguridad."

[Declaración de Independencia de los EE.UU.]





D. David
Avilés Roses

Creador contenidos. Los
archivos de Arkham

D. Alberto
Denia Navarro

Desarrollador de aplicaciones y
juegos para móviles

D. Jorge
Flores Fernández

Fundador y director de
Pantallas Amigas

‘GAMING’: DEL ‘MANCO’ AL ‘PRO’

D. David
Avilés
Roses

D. Alberto
Denia
Navarro

D. Jorge
Flores
Fernández

¿Qué es un 'gamer'?

- Da** >>> Alguien que juega mucho a videojuegos y le gustan. No tiene por qué ser un profesional del medio. Es como un 'runner', que no tiene que dedicarse profesionalmente al atletismo.
- Al** >>> Cualquier persona que juegue a videojuegos. El término en inglés originalmente significaba un jugador de apuestas, más adelante se empezó a utilizar para los jugadores de 'wargames' y de rol de mesa y de ahí pasó a designar a los jugadores de videojuegos.
- Hay quien llamaría 'gamer' solo a alguien realmente apasionado por los videojuegos sobre todo si lo consideran parte de su identidad, pero para mí en el término cabe todo aquel que juegue con mayor o menor frecuencia, desde el jugador casual hasta el 'hardcore' o el profesional.
- Jo** >>> Un persona que juega con cierta asiduidad a videojuegos.

¿Os consideráis ‘gamers’?

Da

>>>

No especialmente, es cierto que me gustan, pero no lo suficiente. No tengo una PS5, no tengo los últimos lanzamientos, no estoy al día de las noticias. Prefiero hacer deporte o quedar con los amigos.

Al

>>>

Según esa definición sí, aunque para mí la palabra no es muy importante.

Soy aficionado a diversos tipos de juegos y juego más o menos según temporadas.

Jo

>>>

No.

¿Cuál es vuestra tipología de juegos favorita?

Da

>>>

Sandbox y aventuras gráficas.

Al

>>>

Muchas, entre ellas juegos de gran estrategia, de construir u optimizar sistemas, juegos de rol en mundo abierto de un solo jugador, juegos independientes, puzzles, etc. Algunos ejemplos: *Crusader Kings*, *Civilization*, *Sim City*, *Oxygen Not Included*, *The Elder Scrolls*, *Portal* o *Papers Please*.

Jo

>>>

Simulación y disparos.

¿Crees que el uso de videojuegos puede ser un problema y llegar a convertirse en una adicción?

Da

>>>

Sin duda, y pese que haya registrado el primer caso clínico oficial en Castellón, sin duda no es el primero en la práctica. El tema del confinamiento ha afectado muchísimo en este sentido, bajo mi punto de vista, de dos maneras: restringiendo al ocio en casa a muchos adolescentes y jóvenes que en otra situación habrían hecho deporte o salido con los amigos pero, también, los padres han sido conscientes, al estar más tiempo en casa, del tiempo que pasan sus hijos delante de la pantalla. En cualquier caso es algo que ha venido para quedarse y que hay que afrontar cuanto antes.

Al

>>>

Claro, los videojuegos activan de distintas formas el sistema de recompensas del cerebro, por lo que al igual que otros comportamientos que lo estimulan - sexo, comida, compras, apuestas, drogas, etc.- pueden generar adicción en algunas personas. Cuando el uso empieza a ser incontrolable y a generar problemas en la vida diaria podemos hablar de un comportamiento adictivo, aunque a veces la línea que separa la afición de la adicción es algo difusa.

Jo

>>>

Sí, cuando se da la combinación necesaria entre el tipo de videojuego, las características propicias de la persona y el contexto adecuado.

¿Qué hace que un videojuego sea adictivo?

Da



Pues esta respuesta es tan amplia como el número de videojuegos. Pero para mi gusto los factores más determinantes son: la vanidad y la recompensa constante.

El llevar la última 'skin' que ha salido del juego o el arma que suelta el último jefe son factores muy influyentes y que a personas que tal vez no tengan una vida lo suficientemente satisfactoria fuera de la pantalla puede generarles una adicción. Dentro del juego son alguien, la gente lo ve y ellos reciben ese reconocimiento de los demás que todos necesitamos. Unos lo obtienen en un entorno social abierto, otros delante de una pantalla.

Pero pese a todo para que un videojuego se convierta en adicción, a mi parecer, debe haber una causa subyacente detrás del individuo que cae en la adicción.

Al



Aunque "adictivo" suene negativo en este contexto, es importante recalcar que la mayoría de elementos que pueden generar adicción en algunas personas también son los que hacen que los videojuegos sean divertidos para el resto de jugadores que los disfruta sin problemas. En este sentido todo juego aspira a ser "adictivo", sin que ello signifique que utilicen estrategias poco éticas.

Jo



Una combinación de estos factores: el componente social, las recompensas, los atractivos sensoriales y la disponibilidad.

¿Qué mecanismo utilizan los desarrolladores para hacer un juego más adictivo?

Da



En *World of Warcraft* para conseguir ciertos objetivos en un determinado tiempo y estar al día hay tareas semanales y diarias que debes completar. Lo que implica que todos los días debes entrar al juego y hacer una serie de misiones para no quedar descolgado del grupo y estar actualizado al máximo.

En otros videojuegos 'online' tienes recompensas especiales determinadas semanas que no se podrán conseguir de otra manera, salvo si te conectas durante esa semana. Monturas o 'skins' que se dan en aniversarios y que obligan a la gente a volver a jugar, ya que en caso contrario no podrán conseguir esa recompensa de otra manera. Algunas misiones semanales o jefes tienen como premio una caja que te da un botín aleatorio, por lo que si no es el que necesitas la semana que viene deberás repetir el contenido hasta que te salga. Estos son ejemplos de un solo juego, pero seguro que hay millones.

Al



Hay muchos elementos de un videojuego que activan el sistema de recompensas del cerebro, generando una satisfacción momentánea y dejando al jugador con ganas de más, que es lo que lleva a algunas personas a desarrollar adicción. Dependiendo del perfil del jugador un tipo de recompensas tendrá más impacto que otro: un explorador obtiene mayor satisfacción de descubrir

nuevas zonas, un completista de conseguir todos los logros y objetos, un competidor de vencer a los demás o un socializador de la interacción y validación social. Además, las recompensas son más estimulantes cuando no son del todo predecibles, por lo que es frecuente introducir elementos de azar y de misterio, así como luces, animaciones y sonidos que incrementan su impacto.

Algunos de los elementos que estimulan el sistema de recompensas están asociados puramente al 'gameplay', que se suele basar en un ciclo principal o 'core loop', es decir, la cadena de actividades principal que se realiza en el juego de forma repetida y que suele ser un ciclo de anticipación, reto y recompensa. Por ejemplo: el jugador ve en la tienda armas más poderosas que no se puede permitir (anticipación), sale a matar monstruos (reto) y consigue un botín de oro con el que comprarlas (recompensa). El reto debe tener la dificultad adecuada para que el jugador no se aburra (si es demasiado fácil) ni se frustre (si es demasiado difícil), llevándolo a dejar el juego. Dado que el jugador va mejorando sus habilidades y equipo, los retos deben ir aumentando en dificultad para que jugar siga siendo satisfactorio.

Otros elementos que estimulan el sistema de recompensas están asociados a todo lo que rodea al 'gameplay', lo que se conoce como "metajuego": eventos, retos diarios, coleccionables, 'skins', gremios de jugadores, cajas botín, etc., que constituyen ciclos secundarios de anticipación, reto y recompensa. Dado que son más fáciles de implementar, ajustar y monetizar, es en este espacio donde algunas empresas han llegado a utilizar mecánicas abusivas y poco éticas.

¿Que un juego genere adicción, depende de la persona o del desarrollador?

Da



De los dos. Insisto en que las circunstancias personales del jugador son decisivas a la hora de crear una adicción. Una persona sana emocionalmente y equilibrada, por muchas mecánicas adictivas que le pongan delante tiene muchas menos posibilidades de desarrollar una adicción que una que no lo esté.

Por otro lado, los desarrolladores, sabiendo cual es su público, sabiendo las circunstancias de la sociedad y lo fácil que es acceder ahora mismo a cualquier contenido digital, deberían no incentivar este tipo de mecánicas.

Al



De ambos. Por un lado los videojuegos incorporan muchos elementos que estimulan el sistema de recompensas, por lo que pueden crear adicción aun cuando esos elementos no sean abusivos. Por otro lado, algunas personas son más proclives a desarrollar comportamientos adictivos, especialmente cuando hay factores de riesgo como TDAH, ansiedad, depresión o aislamiento social.

Jo



Ambas cosas influyen y son necesarias.

¿Qué es una ‘caja botín’?

Da

>>>

Una caja con una recompensa secreta que se recibe durante el juego o se compra y que tiene un premio aleatorio. En 2019 hubo un proyecto de ley en EE.UU. para que se prohibieran. En Bélgica y Países Bajos ya las han prohibido (consideradas forma de apuesta ilegal).

Al

>>>

Una caja virtual que contiene un botín aleatorio de objetos o mejoras para el juego y que puede adquirirse mediante dinero real o virtual. Los objetos pueden ser más o menos útiles o puramente cosméticos y suelen tener una rareza que afecta a su probabilidad de aparición y a su valor. Las cajas botín son un método sencillo y monetizable de proporcionar recompensas variables y estímulos visuales, lo que activa el sistema de recompensas del jugador y le induce a desear más. Hay muchos diseños posibles y no son necesariamente malas, pero sí es fácil abusar de ellas y crear esquemas maliciosos que pueden llegar a ser juegos de azar encubiertos, o bien conceder ventajas tan desproporcionadas que el juego se convierta en un modelo ‘pay-to-win’, en el que ganan los que más pagan.

¿En las cajas botín qué parte hay de suerte y qué otra está dirigida por la programación?

Da

>>>

Yo entiendo que será suerte, pero al igual que en juegos como *Magic*, de las cartas buenas hay menos copias, eso incentiva



que la gente compre más y juegue más buscando las recompensas más poderosas.

Al

>>>

Se puede programar de muchas formas, pero la mayoría de implementaciones son bastante sencillas. Por ejemplo, un algoritmo para una caja botín con 5 huecos puede consistir en hacer 2 tiradas aleatorias para cada hueco: en la primera se determina la rareza (por ejemplo, 1-80 común, 81-98 raro, 99-100 legendario) y en la segunda el objeto concreto entre todos los posibles con esa rareza (por ejemplo, 1-768). Es fácil modificar el algoritmo si queremos garantizar un objeto raro por caja haciendo que una de las tiradas elija solo entre raros y legendarios. Si bien se pueden implementar esquemas muy complejos y "jugar" con los generadores de números pseudoaleatorios no suele ser necesario.

Jo

>>>

Sí, y además se puede reprogramar dinámicamente incluso en función de las características, forma de juego o momento concreto de una persona.

¿El auge del 'streaming' de videojuegos puede provocar que se juegue más?

Da

>>>

El auge del 'streaming' ha convertido a personas anónimas que estaban en sus casas jugando a videojuegos en iconos con una influencia impresionante sobre su público. El hecho de que aparezcan estos 'streamers' jugando hace que ese juego



pase a estar inmediatamente de moda. Se ha podido ver con juegos como *Among Us* o *Fall Guys* que no eran apenas conocidos y se convirtieron en auténticos fenómenos.

Al

>>>

Es posible pero no estoy seguro, la respuesta es compleja y merecería un estudio en profundidad. Por un lado el 'streaming' aumenta la visibilidad de los videojuegos -y de los 'streamers' y profesionales como modelos a seguir-, pero también hay una parte de la audiencia que no está interesada en jugar sino que consume 'streams' como quien ve un partido de fútbol o una carrera de Fórmula 1.

Jo

>>>

Sí

¿Que el 'stream' sea una fuente de ingresos, puede generar en los 'streamers' un conflicto ético cuando se presentan juegos que incluyen elementos como 'gachas' o cajas botín?

Da

>>>

Obviamente. Hay 'streamers' que dedican bastante parte de su tiempo en pantalla a abrir cajas botín o sobres del Fifa. Si alguien abre 200 sobres en directo y le tocan Mbappe, Messi y Griezman, luego va a una partida y gana gracias a esos jugadores, muchas personas que estén viéndolo van a querer imitar a esa persona. El problema viene cuando esas personas ponen en riesgo su estabilidad económica o personal en pos de llegar a imitar a estos 'streammers'.



Por otro lado, el 'streamming' en sí mismo se ha convertido en una trampa adictiva. Los premios internos en los canales, la fichas que te entregan cuanto más tiempo pases viendo el canal, que alguien pueda escribir tu nombre en una pizarra detrás suya para que todo el mundo lo lea, que aparezca tu nombre en grande con fuegos artificiales cuando te suscribes con dinero, que puedan darte una sorpresa si aportas 'X' dinero... Todo son herramientas que intentan que no despegues tu cara de la pantalla.

Al

>>>

Sí, como cualquier persona con una audiencia importante tienen una responsabilidad ética y deben tener cuidado con qué promocionan y en qué medida.

Jo

>>>

Posiblemente

¿Cuál consideras la tipología de juego más adictiva?

Da

>>>

Ahora mismo diría que cualquier tipología puede ser adictiva. Todo juego al que se le metan cajas botón puede serlo.

Según mi experiencia los MMORPG como el *Wow* tienen un componente de dependencia bien fuerte. Ya que aparte de las cajas botón, incluyen esas mecánicas de casi obligatoriedad de jugar todos los días, que hacen que no puedas despistarte ni un día.



Al

>>>

Aparte de los elementos genéricos ya mencionados, la tipología concreta depende del tipo de jugador: a algunos les resultan muy adictivos los MMORPG por la parte social y de progresión, a otros los 'shooters' por la competición, a otros los de cartas por estrategia y coleccionismo y a otros los juegos casuales por el reconocimiento de patrones.

Jo

>>>

MMORPG

¿Qué efectos crees que ha tenido la pandemia en el uso de videojuegos?

Da

>>>

Los videojuegos y el 'streaming' de videojuegos han llegado a cotas nunca imaginables y el hecho de que muchos menores sólo tuvieran oportunidad de tener ocio en casa ha disparado las cifras. No hay más que ver la escasez de consolas, de componentes y el boom de las plataformas de 'stream'.

Al

>>>

Para mucha gente los videojuegos han sido una forma de evadirse de la situación y que pueden disfrutar en casa, por lo que se ha incrementado su uso considerablemente, hasta un 75% durante los confinamientos. Obviamente, y dado que los factores de riesgo como depresión y soledad también han aumentado, se han incrementado los casos de uso compulsivo, hasta el punto de que una clínica británica afirmó que se triplicaron los ingresos por adicción a los videojuegos. Además, es de esperar que parte de dicho aumento se



mantenga después de la pandemia por los nuevos hábitos adquiridos.

Jo

>>>

Aumento de la cantidad de uso y aumento en la iniciación de micropagos y plataformas de suscripción.

¿Las empresas desarrolladoras implementan algún tipo de medida para controlar el tiempo o usos del juego?

Da

>>>

Que yo haya visto, en algunas te indican que cada 'X' tiempo hagas un descanso y supongo que en los manuales deberán ponerlo también. Pero al fin y al cabo son 'salvaculos' para que no pueda venir nadie y decirte nada. En algún momento habrá que establecer sistemas más estrictos. Pero es un tema complicado.

Para mi jugar 4 horas a un videojuego puede no ser un problema, pero tal vez para mi vecino jugar 2 sí lo sea. Al final no puedes poner una medida objetiva y si la medida la puede poner el usuario, puede trampearla. Es como en mi coche, a mi cada dos horas me dice que pare y descanse, pero está en mi mano hacerlo o no. El coche no se va a meter solo en la estación de servicio.

Al

>>>

Algunas sí lo hacen, aunque es difícil porque suele ir en contra de sus incentivos económicos. El tipo de medidas puede variar muchísimo: mensajes que adviertan

al jugador de que lleva demasiado tiempo jugando, limitar las cajas botín que se pueden comprar al día o algo tan sencillo como mostrar un reloj con la hora real dentro del juego, cosa que hicieron por ejemplo en el juego de cartas online *Hearthstone* y que redujo sensiblemente los 'atracones'.

Es de esperar que conforme aumente la conciencia social sobre las adicciones a los videojuegos más empresas incorporen este tipo de medidas.

Jo

>>>

Lo computan pero, salvo excepciones, apenas ponen empeño real en evitar tiempos excesivos de uso.

¿Son eficientes estas medidas para reducir consecuencias negativas?

Da

>>>

No son efectivas, sólo sirven para cubrir el expediente.

Al

>>>

Cuando hay voluntad de aplicarlas pueden ser muy eficaces. Las empresas de videojuegos son expertas en moldear la experiencia del usuario guiándolo por dónde les interesa, por lo que tienen la habilidad necesaria para diseñar pequeñas y efectivas intervenciones que prevengan el uso compulsivo de sus productos.

Jo

>>>

No



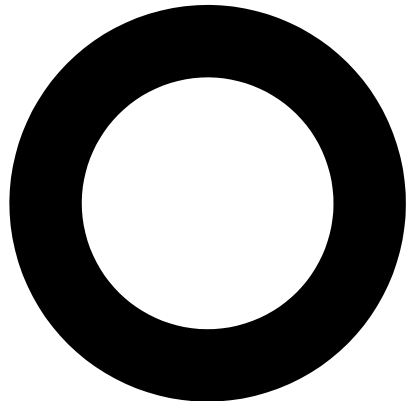
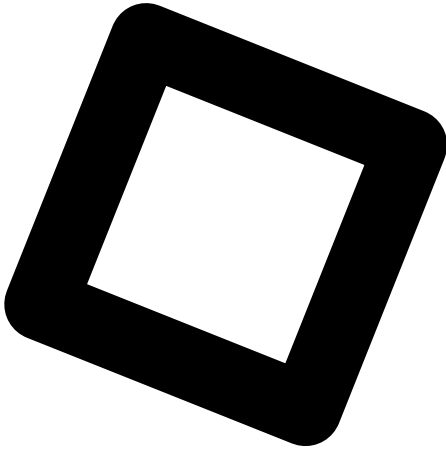
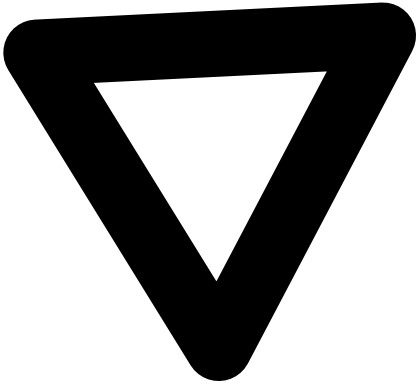
¿Qué crees que se podría hacer para mejorar la prevención en el uso abusivo de videojuegos?

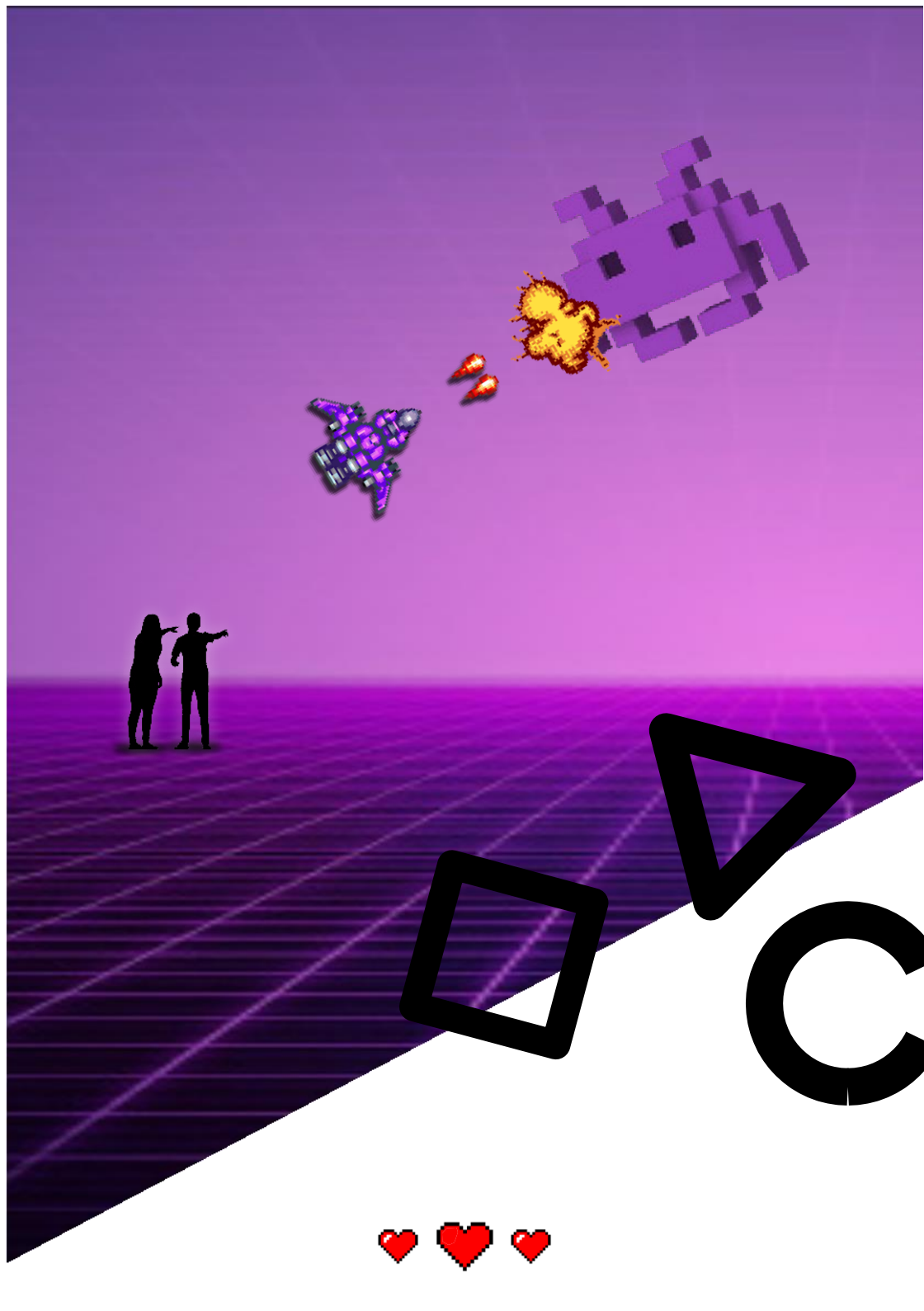
Da >>> Educación, educación y educación. Y en el caso de menores educación de los padres y limitación de las recompensas de botín.

Al >>> Lo primero es elevar la conciencia social sobre la existencia del problema, sin por ello demonizar los videojuegos ni a los jugadores que los disfrutan de forma sensata. A partir de ahí se puede abrir un diálogo y presionar a los desarrolladores para que adopten unos estándares éticos que les lleven a implementar medidas para prevenir el uso compulsivo de sus juegos. En cuanto a la legislación, soy escéptico en que sea útil en un mercado que se mueve tan rápido, pero sí pueden haber algunas normas que regulen los casos claramente abusivos o engañosos.

Por otro lado, la vigilancia desde el entorno cercano de la persona es clave para detectar el problema, especialmente cuando hay personas vulnerables y factores de riesgo; en el caso de los menores, las familias deben limitar el tiempo de juego y aprender a usar las múltiples herramientas de control parental disponibles.

Jo >>> Promover el consumo crítico, alentar formas de ocio no digitales y alternativas digitales, aumentar el conocimiento entre las familias.







CO
CLU
SIO
NES



01 >>> Los videojuegos se han convertido en una forma de ocio muy atractiva que está ampliamente extendida en la población. La mayoría de los jugadores se divierten y socializan con ellos pero algunos pueden desarrollar un trastorno adictivo.

02 >>> Existen diferencias entre los propios videojuegos, en cuanto a su capacidad adictiva. Algunos utilizan técnicas comerciales –como las ‘cajas botín’– que pueden afectar a la experiencia de juego y que conviene regular por parte de la Administración para evitar las consecuencias negativas sobre la salud de los jugadores.

03 >>> Hay un juego para cada persona. La vulnerabilidad individual, las características de un entorno digital en el que hoy en día crecen relaciones sociales cada vez más líquidas –frágiles– y los componentes adictivos de los videojuegos –‘cajas botín’, inmediatez de la respuesta, etc– sumados a una amplia oferta, son elementos que favorecen las conductas de riesgo y la probabilidad de tener un problema con el juego, especialmente ‘online’ y entre públicos jóvenes.

04 >>> La pandemia ha favorecido un cambio de hábito respecto al uso de los videojuegos. La masiva oferta de ocio digital tiene una consecuencia evidente en una sociedad tan conectada como la actual, no es de extrañar que las personas tengan cada vez más problemas de abuso. Quizás la transmisión de valores de los adultos a los adolescentes debe centrarse en fomentar el espíritu crítico y valorar el fracaso como parte del proceso de aprendizaje.

05



Los videojuegos representan uno de los mayores pasatiempos de nuestra época. Durante el confinamiento por COVID-19 el uso de videojuegos se vio incrementado entre un 71 y un 75%. A pesar de los efectos positivos de jugar a videojuegos durante la pandemia -reducción del estrés y la ansiedad, o una mayor socialización- una minoría de jugadores puede haber desarrollado un consumo adictivo de estos. De esta manera es necesario aumentar la conciencia pública de esta problemática aportando medidas de prevención.

06



El COVID-19 ha supuesto un boom para los creadores de contenido. El ocio en casa se ha visto potenciado a cotas nunca vistas y plataformas como 'twitch' y 'youtube' que eran utilizadas ocasionalmente ahora son el medio de mucha gente para informarse y entretenerse. Las personas que están al otro lado de la cámara tienen la responsabilidad de generar un contenido de calidad y que no fomente comportamientos adictivos en la comunidad.

07



Es necesario rediseñar la prevención dirigida a los nativos digitales. Implicarlos en el proceso y reforzar las acciones entre iguales. Un proyecto en el que además de los agentes tradicionales -administración, docentes, entidades sociales, medios de comunicación- deben implicarse generadores de contenido, 'youtubers', 'streamers', 'gamers' y programadores.

08



La irrupción de las 'loot boxes' y los 'gachas' no es algo nuevo, llevan años en la industria del videojuego como modelo de negocio. Los sistemas digitales de pseudoaleatorie-

dad (RNG) han adaptado las dinámicas del juego de azar, aplicadas a los videojuegos, dando como resultado el acercamiento de estos sistemas a todo tipo de público, en el que especialmente los menores de edad comprendidos entre los 7 y los 15 años son los más vulnerables y quienes, paradójicamente, han convertido en un hecho el modelo de industria que tenemos a día de hoy.

09



El estado de pandemia no ha hecho más que agravar una situación ya de por sí negativa entre 'gamers'. Los largos períodos de encierro acercaron a este tipo de bienes -ofrecidos por las desarrolladoras- a cientos de miles de personas, provocando que se diera por válido un modelo que es ante todo "abusivo e injusto", sin olvidar los estados perjudiciales que acarrea con la elevada probabilidad de terminar creando trastornos de adicción o ludopatía, especialmente entre los más jóvenes.

10



La falta de una legislación correcta y adaptada al modelo de negocio que representan los videojuegos, unido a la irrupción de toda serie de eventos a escala mundial (E-Sports) y al auge de las plataformas de 'streaming' aumenta las dimensiones del problema. ¿Estamos en riesgo cuando jugamos?, ¿a qué niveles?, ¿somos conscientes de ello?, ¿qué debemos entender sobre la problemática que representa? son preguntas que necesitan respuestas urgentes y avaladas por estudios empíricos.





AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE SALUT I CONSUM



UPCCA
VALENCIA

