

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



CON
CLU
SIO
NES

- 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.
- 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.
- 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 'on line' y entre públicos jóvenes.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

- 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 pseudoaleatoriedad (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.
- 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.
- 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.