

[Nº 46

noviembre 2023

# Jokuz anpo

Videojuegos y  
juegos de azar



ASOCIACIÓN ALAVESA  
DE JUGADORES EN  
REHABILITACIÓN  
ERREHABILITAZIOAN DIREN  
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA



Arabako Foru Aldundia  
Diputación Foral de Álava



**Edita:** ASAJER. Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación

**Internet:** [www.asajer.org](http://www.asajer.org)

**Colabora:** Diputación Foral de Álava

**Traducciones:** HIGAN. Itzulpen Zerbitzuak

**Diseño y maquetación:** Begoña Paino Ortuzar

**Depósito Legal:** VI - 356 / 07



## ► Presentación

### ¿De los videojuegos a los juegos de azar?

---

El contacto de ASAJER con el uso de los videojuegos se inicia a finales de los años 90 cuando padres y madres llamaban a la Asociación preguntando sobre el tiempo que sus hijos/as dedicaban a los videojuegos y si ello suponía un problema. Durante muchos años hemos realizado, y seguimos realizando, actividades preventivas centradas en la información y en aportar pautas que buscan que pueda haber un orden en el uso de estos juegos sin que lleguen a generar problemas. También valoramos importante el poder dar algunas señales que permiten detectar un uso problemático.

El mundo del videojuego ha evolucionado mucho y rápido. Hemos pasado de aquellos juegos que se compraban, y que generalmente, empezaban y acababan, al videojuego online, ese que se puede no pagar, y que permite jugar casi de manera infinita. Y acompañando a ello todo un mundo que permite estar interconectado con otras personas, experimentar el juego de manera casi real a través de la realidad virtual,... Pasamos de jugar en la calle (salones de videojuegos, locales de hostelería) a poder jugar en casa (en cualquier momento), a poder disfrutar del juego en cualquier lugar (llevándonos la consola).

Y llegó la posibilidad de poder utilizar dispositivos como el teléfono móvil, ese que acompaña día y noche, con lo cual, es posible jugar en todo lugar y momento.

Hay videojuegos en los que se utilizan criptomonedas: se usan como medio de pago, como moneda de intercambio para comprar vidas extras y otras funciones dentro del juego. Y hay quien piensa en ello como una posible manera de enriquecerse.

De un tiempo a esta parte se ha puesto el acento en las denominadas Cajas de Botín que son objetos que pueden comprarse con monedas digitales, obtenidas durante el desarrollo del juego, o pueden comprarse con dinero real. Dentro de las mismas se encontrará un objeto virtual aleatorio (objetos, cartas, personajes,...). Hay que señalar que no todas las cajas de botín son de pago. Los/as jugadores/as pueden recibir una recompensa (gratuita o en monedas virtuales) tras superar determinadas acciones como completar una misión o realizar cierta actividad.

Las cajas de botín se han convertido en elemento de controversia planteándose la posibilidad de que puedan ser el "posible elemento de enlace" entre los videojuegos y los juegos de azar. Y hay quien considera que las cajas de botín pueden considerarse actividades de juego de azar, un tipo de apuesta.



## ► Presentación

### ¿De los videojuegos a los juegos de azar?

Ya en el año 2018, se hablaba en la Unión Europea de prohibir las cajas de botín. Y fueron prohibidas en países como Bélgica o Países Bajos. En España, en el año 2022 se publicó un anteproyecto para la Regulación de las cajas de botín. Según indica el mencionado Anteproyecto, en las cajas de botín se detectan ciertas características (como el uso de mecanismos aleatorios) similares a las máquinas de azar que podrían comportar el surgimiento de conductas de consumo irreflexivas, compulsivas o patológicas. Por ello, y sin olvidar que una parte importante de usuarios/as de videojuegos son menores de edad, se ha considerado necesario el establecer una serie de normas que regulen su uso.

Aunque ya hay estudios en los que se ha establecido una relación positiva y significativa entre la compra de cajas de botín y problemas de juego por internet y de apuestas online (Gonzalez Cabrera, Machimbarrena, Ortega, Montiel, Basterra González, 2021), lo que está claro es que es necesario seguir trabajando e investigando en este ámbito.

A través de este boletín pretendemos conocer un poco más el uso que las personas jóvenes hacen de los videojuegos y entrar en ámbitos relacionados con los micropagos, la relación entre los videojuegos y los juegos de azar.

Entrevistamos a Juan Francisco Navas, Profesor Ayudante Doctor del Departamento de Psicología Clínica de la Universidad Complutense de Madrid.

Recogemos la aportación de Carlos González Tardón, Profesor Doctor Universitario especializado en Psicología del videojugador, mecánicas y dinámicas del juego.

En la sección TE INTERESA, podemos leer el Manifiesto que con motivo del Día Sin Juego (29 de octubre de 2023) elaboramos y cuyo contenido está relacionado con los temas tratados en el boletín. También damos un espacio a un material elaborado por nosotros/as: la Guía para adolescentes y jóvenes sobre juegos de azar y videojuegos.

En este mismo apartado, facilitamos el enlace al informa ejecutivo del estudio "Cajas de botín en menores españoles: Relación con problemas de videojuegos y apuestas online" realizado en 2021.

**Idoia Axpe Ormaechea**  
Psicóloga de ASAJER

# Índice

---



01

Algunos datos

6

---

02

Entrevista

14

---

“De videojuegos y cajas botín”

**Juan Francisco Navas**.....15

03

Artículo

22

---

El modelo Freemium, los micropagos  
y su relación con las criptomonedas

**Carlos González Tardón**.....23

04

Te interesa...

28

---

05

Recomienda

36

---

# 01

## Algunos datos —

### Videojuegos en población adolescente y joven

*Fuente: Gómez Miguel, A. y Calderón Gómez, D. (2023).  
Videojuegos y jóvenes: lugares, experiencias y tensiones.  
DOI: 10.5281/zenodo.7970990.*

## USO DE LOS VIDEOJUEGOS



El **77%** de los/as jóvenes de entre **15 y 29 años** en **España** juego a los videojuegos:

85,4% hombres

67,7% mujeres

Más de la mitad de las personas jugadoras juega a diario:

67,9% hombres

44,8% mujeres

### La edad media de inicio

en el uso de videojuegos es de **9,8 años**.

En las mujeres, es ligeramente mayor.

### 3,4 horas es la media de juego diario.

Las chicas juegan menos que los chicos: 3 horas y 3,6 horas.



Las **plataformas habituales** para jugar son:

**Entre las mujeres**, los dispositivos portátiles (tablet, smartphone, videoconsola portátil).

**Entre los hombres**, la videoconsola y el ordenador de sobremesa.

Las mujeres prefieren los juegos de estrategia, simulación y rompecabezas. Entre los hombres destacan los de acción, los shooters y la competitividad online.

## Algunos datos

Videojuegos en población adolescente y joven

# CÓMO ACCEDEN Y GASTO EN VIDEOJUEGOS

El **62,5%** de los/as jóvenes compra videojuegos, fundamentalmente en formato digital.

El **56%** juega a títulos que se ofrecen gratuitamente (modelos free to play o freemium).

El número de personas jóvenes que paga por algún tipo de suscripción a plataformas online que ofrecen juegos a la carta es de **3 de cada 10**.

La población adolescentes accede mayormente a videojuegos gratuitos.





Videojuegos en población adolescente y joven

El **96%** de las personas jóvenes gastan mensualmente dinero en adquirir bienes o servicios vinculados a los videojuegos. El gasto más habitual es de aproximadamente **20 €**.

**Gastos de ocio** dedicados a los videojuegos mensualmente:

- 1 de cada 3 jóvenes dedica hasta un 10%.
- 6 de cada 10 jóvenes dedica hasta un 15 €.

**Los Micropagos**

El **42,7%** considera que los videojuegos con micropagos, microtransacciones son buenos si el videojuego es gratuito.

A la hora de elegir los videojuegos a los que jugar, influyen: lo que opinan personas cercanas, lo que opinan influencers, lo que aparece en redes sociales, internet.

## EXPERIENCIAS CON LOS VIDEOJUEGOS



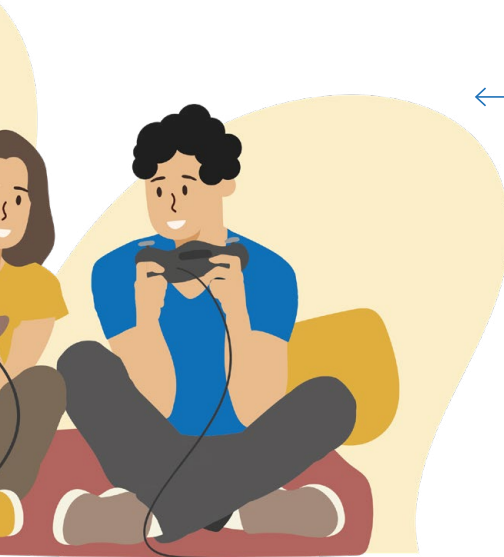
**Experiencias positivas en cuando al uso de los videojuegos:**

- **Chicos:** potencial formativo, conseguir amistades a través de videojuegos online.
- **Chicas:** posibilidad de relajarse.

**Experiencias negativas:**

Insultos, algunas sensaciones vividas durante el juego (frustración, ansiedad, enfado), pasar demasiado tiempo jugando.

Entre los **hombres** es más frecuente el recibir insultos mientras que entre las **mujeres** destacan las situaciones de acoso sexual y la ocultación de la identidad online. Las **chicas adolescentes** sufren mayor hostigamiento en entorno online.



**Riesgos y usos problemáticos:**

- Necesidad de jugar.
- Sensación de dedicar demasiado tiempo a los videojuegos.
- Desatención de la vida personal.
- Conflictos interpersonales por no poder jugar.



**Mecanismos aleatorios de recompensa**

(loot boxes o cajas de botín,...).

El **36,1%** están de acuerdo con que éstos fomentan la ludopatía mientras que el **30,1%** no estén de acuerdo en ello.

## VIDEOJUEGOS-SOCIEDAD

### PERCEPCIÓN SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

- Más de la mitad de los/as jóvenes afirma que los videojuegos crean adicción.
- Cerca de la mitad coinciden con que los personajes femeninos de los videojuegos están demasiado sexualizados.
- Las chicas son muy críticas con la sexualización de los personajes femeninos y con contenidos sexistas. Se muestran más negativas que los chicos en lo referente al potencial adictivo de los videojuegos o al fomento de la violencia, la agresividad.
- Los chicos tienen una percepción más positiva de los videojuegos. Los videojuegos están hechos para ellos, más divertidos que otras actividades, tienen efectos positivos para la salud mental.

Videojuegos en población adolescente y joven





Entrevista ◀

02



## “De videojuegos y cajas botín”

**Juan Francisco Navas** es Profesor Ayudante Doctor del Departamento de Psicología Clínica de la Universidad Complutense de Madrid. Además, es Miembro del Consejo Asesor de Juego Responsable de la Dirección General de Ordenación del Juego de Azar (Ministerio de Consumo) y del Consejo editorial de International Gambling Studies.



Asimismo, es vicepresidente de la Sociedad para el Estudio de los Juicios y las Decisiones (SEJyD). Ha realizado estudios de Doctorado en Psicología, Máster en Neurociencia Cognitiva y del Comportamiento, Licenciatura en Psicología, Especialista universitario en Servicios Sociales y Diplomatura en Educación Social.

Es autor de más de 45 artículos en revistas científicas corregidas por pares y de más de 100 comunicaciones en congresos científicos. Su investigación se centra en el estudio a nivel conductual y cerebral de alteraciones emocionales y motivacionales en trastornos adictivos y otras conductas de riesgo, así como en promoción de estilos de vida saludables.

### Los videojuegos, ¿son cosa de menores y adolescentes?

La respuesta sería que no. En verdad, el uso de videojuegos es una cosa que frecuentemente se empieza en la infancia y en la adolescencia pero para muchas personas luego continúa dependiendo un poco de la persona pero puede seguir jugando a videojuegos 30 o 40 años tranquilamente. Luego también hay diferentes tipos de modalidades y de juegos en los que pueden participar igual personas mayores, y suelen ser mayores de 30-40 años. Suele ser más frecuente jugar en consolas de manera online, o también a través de móviles, a diferentes videojuegos quizás un poco más en formato arcade, más antiguos.

### ¿Cómo valoras el uso que menores y adolescentes hacen de los videojuegos? ¿Y las personas adultas?

La mayor parte de las personas que usan videojuegos lo hacen como una forma de entretenimiento, una actividad de ocio más en sus vidas y en muchas formas incluso de manera constructiva. El problema es cuando se pierde el control, en términos de tiempo de uso, de frecuencia o incluso del tiempo que se pasa pensando en el propio videojuego. Ahí es donde estarían los problemas. Para mí, el principal problema de los videojuegos actuales es que muchos de ellos están diseñados para que las personas jueguen muchísimo más tiempo

“De videojuegos y cajas botín”

del que igual, a priori, deseaban, es decir, que en cierta manera se queden especialmente comprometidos con un videojuego lo que hace que al final les resulte muy difícil mantener un uso flexible del mismo y que pueda hacer algún tipo de interferencia en su vida. Eso nos lleva a pensar que no todos los videojuegos son iguales, que hay diferentes tipos de videojuegos y que también es importante el canal.

En relación a lo primero, en diferentes tipos, habría que ver qué juegos tienen más potencial para generar ese tipo de enganche. Quizás los juegos que se juegan de manera offline, sin conexión a internet, es más fácil que se mantengan de una manera más controlada. También los juegos que tienen un principio y un fin como pueden ser los juegos de acción o los juegos que siguen una historia. Ahí el juego tiene una serie de horas de duración que puede ser más o menos, por ejemplo videojuegos que duran entre 10 y 50 horas, pero cuando se acaba esa historia ya no queda nada más que hacer, lo cual hace más fácil que esos juegos se queden de esa forma controlada. El problema es cuando hay juegos online que son infinitos, es decir, que muchas veces requieren la mejora de un personaje, requieren la mejora de una serie de habilidades, y siempre pueden estar saliendo de manera recurrente nuevas misiones, nuevas acciones que hacer con lo cual ese tipo de formato y tipo de videojuego puede ser más difícil de controlar.

### ¿Qué ha supuesto que se pueda jugar online a los videojuegos?

Cuando se juega online siempre va a haber más riesgos porque va a haber una vinculación con un tipo de juego que puede ser desarrollado de manera interactiva y de manera muy recurrente por los operadores de videojuegos, por los creadores y desarrolladores de videojuegos. Eso, por un lado da infinitud del uso de algunos videojuegos y también, por supuesto, una inmensa accesibilidad a un mundo que nos da unas posibilidades de interacción que nos son comparables con un juego offline. Al final se puede jugar durante todo el día, se puede jugar e interactuar con personas de todo el mundo y eso, por lo tanto lo que va a hacer es que el uso del videojuego sea mucho más accesible, muchísimo más disponible y probablemente mucho más atractivo.



### El uso de los videojuegos, ¿puede generar adicción?

La respuesta sería que hay que tener cautela con esa cuestión. Hay, desde mi punto de vista, videojuegos que pueden generar un patrón muy parecido a una adicción, especialmente los juegos que, como decía, tienen esa parte de infinitud y algún tipo de otras cuestiones como, por ejemplo, que sean juegos que están llamando constantemente a la acción, a no parar o al desarrollo de un personaje... Serían los que más potencial de generación de problemas tienen.

En cuanto a la adicción quizás, desde mi punto de vista, los que más vinculación podrían tener con una adicción serían aquellos que se parecen más a los juegos de azar. De ahí ese punto intermedio de dos problemas en los videojuegos que tiene que ver con las cajas botín. Las cajas botín son elementos muy similares a cómo funciona el juego de azar, siguen más o menos el mismo sistema de aleatoriedad. Los datos que se van observando apuntan a que hay una íntima relación entre el uso de cajas botín y problemas con los juegos de azar, bien porque las personas que juegan a las dos cosas tengan una predisposición hacia el uso de videojuegos y hacia el uso de juegos de azar o bien a veces porque el uso de videojuegos es como una vía de entrada al mundo de los juegos de azar. Hay que entender que actualmente la legislación permite que menores de edad hagan uso de juegos botín lo cual no pasaría con el juego de azar. Entonces en algunos casos puede ser una vía de entrada.

### ¿Cómo valoras que la OMS haya incluido el Trastorno por videojuegos en el CIE-11?

Lo valoro positivo porque cuando se incluye un problema dentro de un manual diagnóstico como es el de la Organización Mundial de la Salud, genera la posibilidad de implementar nuevas formas de tratamiento dentro de sistemas públicos de salud lo cual siempre es positivo. También llama la atención sobre un potencial problema que requiere atención porque en algunos casos el uso de videojuegos puede ser muy problemático para las personas. Lo que para mí y para muchos

científicos es más controvertido es que se pueda considerar como un trastorno adictivo. Eso implica una serie de problemas también. Implica cierta estigmatización del uso de videojuegos, que no tienen por qué ser en todos los casos problemáticos e igual ni siquiera tienen algunos de ellos potencial adictivo por las razones que comentaba, entre ellas la falta de similitud con juegos de azar. Entonces puede ser estigmatizante para algunas personas y algunos videojuegos. También puede centrar la atención demasiado sobre intentar prevenir una conducta teniendo mucha visibilidad sobre la persona que juega a videojuegos y que por tanto sea un problema que desde una mirada adulta de los padres y las madres preocupadas puedan pedir ayuda para intentar que su hijo regule el uso de videojuegos y que estos chicos reciban un tratamiento como si fueran personas adictas con lo cual genera en ese caso el estigma dentro del propio usuario de videojuegos cuando luego el diagnóstico no está tan claro y las similitudes que puede tener cualquier tipo de uso de videojuegos con una adicción pues no están todavía claramente definidas. Esa sería una de las cuestiones negativas que desde mi punto de vista puede tener que al final se trate como personas adictas a personas que tienen un uso de videojuegos que puede ser muy grande, incluso puede ser problemático, pero igual no tiene el mismo perfil que una persona con adicción con lo cual a mí siempre me gusta invitar a la cautela cuando se habla de adicción a los videojuegos porque es mucho más complejo. Así para intentar explicarme mejor, si todos los juegos de azar tienen potencial adictivo lo que no está claro es que todos los videojuegos lo tengan. Eso es lo que se está investigando, si realmente todos los videojuegos lo tienen, qué personas pueden llegar a tener una adicción a los videojuegos. Incluso se está investigando si la supuesta adicción a los videojuegos tiene los mismos síntomas o los mismos indicadores que podría tener la adicción más cercana que es la adicción conductual establecida en todos los manuales diagnósticos que es el juego de azar. Entonces creo que de momento, hay que hablar con cautela. Por lo tanto lo valoro positivo porque genera una forma de intentar investigar y prevenir problemas con el uso de videojuegos pero también tiene su lado negativo que puede ser el estigma y puede ser incluso el equivocar el tratamiento con personas

que, aunque tengan problemas con los videojuegos o incluso sin tenerlos, al final sean tratados como personas adictas.

### ¿Se puede hacer un perfil de la persona que usa los videojuegos de manera problemática?

Más que de un perfil personal, a mí me gusta hablar de un perfil conductual, de lo que se hace. Quizás el uso de videojuegos más problemático es aquel que se hace para evadirse de problemas, por ejemplo que el uso de videojuegos sea un forma de no afrontar otras situaciones complejas de la vida u otras situaciones que no gustan como un manejo emocional de la vida a través de los videojuegos. También cuando hay una carencia de habilidades de base que al final se oculta a través del desarrollo de una vida más virtual, del desarrollo de un avatar o de un alter ego en un mundo virtual. Para mí esos serían los dos indicadores clave. Puede haber un tercer indicador de problemas que tiene que ver con cuando se hacen en el mundo de los videojuegos conductas potencialmente problemáticas en el mundo real, entendiéndose el mundo real como el mundo físico. Por ejemplo que se apueste en el videojuego aunque sea un juego simulado. Ahora hay muchos videojuegos que pueden permitir hacer apuestas de todo tipo. O por ejemplo que se hagan conductas de acoso a personas, que se utilicen los canales de interacción como una forma de acoso e incluso de recibir acoso, con lo cual es otra forma de decir que dentro del mundo de los videojuegos cuando se juega sobre todo de manera online se abre un mundo de posibilidades de peligro relacionados con todo lo que puede ocurrir en interacciones sociales a través de ese medio.

### Uno de los elementos de los que se habla en esa relación videojuegos-juegos de azar son las cajas de botín. ¿Qué consideración haces de ello? ¿Piensas que pueden ser un elemento de riesgo?

Las cajas botín son un elemento de mucho riesgo. Veo muy positivo que se intenten regular e incluso habría que ver si la prohibición podría ser interesante. Eso es una cuestión que los datos del mundo tampoco avalan del todo, que la prohibición sea la mejor forma de

hacerlo pero eso habría que verlo. Si no al menos regularla, que las personas conozcan los riesgos, es decir, que se dé información de los riesgos, que se dé información clara del potencial peligro que entraña este tipo de elementos. Quizás también la limitación en menores de edad sería una muy buena forma de intervenir.

Creo que también hay que hablar con la industria. Hay que hacer un llamamiento a la industria del videojuego para que entiendan que es importante que la propia industria tenga comportamientos éticos, es decir, que ahora mismo están utilizando un instrumento, un elemento dentro de los videojuegos que es potencialmente dañino y lo están utilizando sin ningún tipo de restricción, cuando realmente lo que debería de hacerse es demostrar primero que un elemento dentro de un producto, como son los videojuegos, es seguro y una vez que se ha demostrado que es seguro, utilizarlo. Y no al revés, que se incluya en los videojuegos y luego se tenga que demostrar, por múltiples vías, que es dañino porque el tiempo que se tarda en regular es un tiempo que ha generado múltiples daños. El principal daño de las cajas botín es el daño financiero pero, y no nos podemos olvidar, del efecto pasarela que es ese efecto de empiezo jugando a cajas botín y en un momento dado hago una transición al juego de azar que es una cuestión que está sobre la mesa, que los datos que se van acumulando parecen apuntar que existe y por tanto, una medida de protección al usuario debería considerarse.

### **Y centrándonos en las familias, ¿Algunas pautas que les pudieran ayudar con el uso de los videojuegos en relación a sus hijos e hijas?**

Con respecto a las familias, es un campo supergrande. La primera cuestión es que intenten ver qué tipo de videojuegos están usando sus hijos e hijas. Los juegos que incluyen cajas botín son los más potencialmente peligrosos. También que sean infinitos y que tengan acciones o batallas, por ejemplo, que no tengan un final marcado, es decir, que se pueda jugar durante horas, que no te puedas salir cuando quieras porque, al final, si te sales de la partida todo el grupo con el que juegas, pierde. Todo este tipo de juegos pueden entrañar problemas con lo cual hay que conocer los productos.

Tampoco me gusta señalar a la familia como responsable final porque hartos tienen las familias, también, con lo suyo. De ahí que la idea fundamental sería hay que informar claramente de los riesgos que tienen los videojuegos. Esto sería lo primero, saber qué uso están haciendo de los videojuegos. Los videojuegos en sí mismos no son seguros como tal, es decir, no se regala un videojuego, no se regala una consola y ya está, el chico y la chica están entretenidos, no. Cada vez que hay una conexión online ahí se abre un mundo de riesgos con lo cual creo que otra recomendación puede ser que haya cierta supervisión y cierto diálogo. Luego también que, en términos generales, las pautas de uso del videojuego sean consensuadas, es decir, que se hable con los hijos e hijas y que se llegue a un acuerdo de cuántas horas se va a jugar a los videojuegos y en qué circunstancias. Eso es si estamos intentando establecer un patrón de juego nuevo donde si son chicos y chicas más pequeños se puede regular eso. Eso sería lo ideal que sea consensuado. Evidentemente, los chicos y chicas van a intentar pedir más tiempo y los padres van a intentar reducir el tiempo pero sería la idea de intentar encontrar un consenso.

Los videojuegos también tienen cosas positivas si se hacen de forma segura, no si tienen cajas botín. Las cajas botín es un elemento que habría que evitar en todo momento.

Y, luego, si estamos hablando de una familia que ya tiene problemas, es decir, que ya el chico o la chica ha empezado a jugar demasiado, que se está viendo que hay una interferencia notable por el uso de los videojuegos en actividades de la vida cotidiana, como es el desempeño laboral, como son las relaciones, etc... en ese caso, lo que habría que hacer, desde mi punto de vista, es si no se pudiera revertir la situación con diálogo, con consenso, con intentar reforzar que se hagan otras actividades que sean interesantes para el chico o la chica, en tal caso, lo que yo recomendaría es pedir ayuda profesional.



Artículo ■

03

## El modelo Freemium, los micropagos y su relación con las criptomonedas



**Carlos González Tardón**

*Profesor Doctor Universitario especializado en psicología del videojugador, mecánicas y dinámicas de juego.*

*Consultor de game design y psicología del usuario para videojuegos de entretenimiento, serios y gamificación y de desarrollo de proyectos para instituciones y empresas.*

Los videojuegos son una de las formas de ocio más establecidas de nuestra cultura. Según el Anuario AEVI (<http://www.aevi.org.es/documentacion/estudios-y-analisis/>), 18,2 millones de españoles juegan a videojuegos de forma regular, siendo 53% hombres y 47% mujeres. Si nos vamos a los datos de edad, tenemos un pico de uso del 84% en menores de 11 a 14 años pero tenemos hasta el 31% de personas entre 45 a 64 años que se consideran jugadores, por lo tanto es algo habitual y transgeneracional. Respecto al volumen de uso, el 72% de los jugadores indican que es todas las semanas, siendo el tiempo medio de 7,42 horas semanales.

Los datos económicos revelan un sector muy rentable, según el Libro Blanco del Videojuego (<https://dev.org.es/en/publicaciones/libroblancodev2022>), se facturó más de 170.000 millones de euros en todo el mundo en 2022. Sólo en España se realizaron unas ventas de 2.012 millones de euros, según el Anuario AEVI (<http://www.aevi.org.es/documentacion/estudios-y-analisis/>). Respecto a la producción propia, las empresas españolas han facturado 1.281 millones de euros, dando trabajo a casi 9.000 personas. Estos números sólo son posibles gracias a modelos de negocio muy engrasados y eficientes.

Los modelos de negocio del videojuego se pueden dividir entre los que se centran en el pago único del usuario, los que facturan a terceros o de pago recurrente:

## ■ Artículo

### El modelo Freemium, los micropagos y su relación con las criptomonedas


- Los juegos de pago único son aquellos que por un importe fijo dan el total de la experiencia del juego. Por ejemplo, son la mayor partes de los videojuegos que se compran en una tienda, física o virtual.
- Facturar a terceros son aquellos videojuegos basados en publicidad. El jugador no paga nada, sino que ve anuncios y las empresas anunciantes pagan a la empresa desarrolladora.
- El último modelo de negocio es el que pretende pagos recurrentes por parte del usuario. Principalmente de dividen en el modelo de suscripción, que tienen mensualidad para acceder al contenido, y el freemium, que se basa en pequeñas aportaciones comprando cosas dentro del juego. Según el informe del Libro Blanco, el 20% de los ingresos de las empresas españolas están vinculados a estos dos tipos de forma de pago.

Los videojuegos freemium son los que atañen a este artículo, ya que son los que más relación han tenido con las criptomonedas. La base de estos productos son los llamados micropagos, es decir pequeñas compras dentro juego, que se suelen dividir entre objetos estéticos y mecánicos:

- Los objetos estéticos son aquellos que no cambian la probabilidad de victoria para el jugador. Sirven para personalizar nuestro avatar, elegir el escudo que nos representan, cambiar el nombre de usuario, etc.
- Lo objetos mecánicos son los que aumentan la posibilidad de victoria, por lo tanto cambian la forma de jugar. Sirven para tener más unidades o más poderosas, armas más completas, más vidas o powerups, etc.

Los artículos con vinculación mecánica son los más atractivos para el jugador y pueden llevar a fomentar acciones no muy meditadas. Este tipo compras hacen que jugadores menos hábiles puedan realizar fuertes inversiones para ganar a los más hábiles, lo que favorece una





“carrera” entre los usuarios para hacer cada vez pagos mayores, lo que en el vocabulario del sector se denominar videojuegos pay2win, que para ganar tienes que pagar.

Como es obvio, este tipo de situaciones puede llevar a conductas de gasto no controlado o compulsivo, si no se tiene suficiente autocontrol y/o problemas previos.

Una evolución de esta situación han sido los videojuegos play2earn, jugar para ganar dinero. Hasta hace relativamente poco, todos los modelos de videojuegos estaban basados en el gasto del jugador sin retorno, es decir, estructuras económicas cerradas en las que la inversión era para poder jugar o tener cosas en el juego, pero que nunca salía dinero de ellos, esto ha cambiado con este nuevo modelo.

En un inicio los juegos play2earn se sustentaban en dar la posibilidad a los jugadores de vender sus objetos virtuales a otros jugadores, de esa forma podían obtener dinero del mundo real. Era considerado una manera de recuperar parte de sus inversiones una vez no les sirvieran, una especie de mercado de segunda mano. Posteriormente han evolucionado a juegos que están dando dinero real por ganar partidas del juego, por lo que se acercan a una situación de apuestas.

El problema de este tipo de proyectos ha sido siempre la fiscalidad. Si los objetos virtuales se convertían en elementos de compraventa, también era necesario declararlos a Hacienda y tener en cuenta el aumento y disminución patrimonial de los jugadores. Esto era responsabilidad del usuario, pero también de la empresa del videojuego, lo que hacía infinitamente más compleja la gestión que en sistemas económicos cerrados.

Con el fin de desarrollar este modelo de play2earn de una forma más sencilla se empezaron a usar las monedas “imaginarias” de dentro del juego. Podían ser gemas, barras de oro o el nombre del recurso que se pudiera comprar dentro del juego con dinero real exterior. Se

## ■ Artículo

### El modelo Freemium, los micropagos y su relación con las criptomonedas

podían comprar, vender y ganar sin tener que declarar a Hacienda esas ganancias y pérdidas, ya que eran “ficticias”. Sólo había que declarar en el caso de que se vendieran esos recursos a la empresa para transformarlos en dinero de curso legal, por lo tanto la variación patrimonial era la diferencia entre el dinero que habías metido y el que habías sacado, no los pasos intermedios que habías dado.

Esta opción era mucho más sencilla, pero seguía convirtiendo a las empresas de videojuegos en entidades financieras por la devolución de dinero de curso legal y declaración de diferencias, esto suponía declarar la actividad de los jugadores a los países de origen, identificarles de forma más compleja vinculado a relación bancaria, entender la legislación, etc.

Para evitar ese embrollo se optó por el uso de las criptomonedas como moneda central dentro del juego. Es decir, ciertos videojuegos en vez de aceptar dinero real sólo aceptaban monedas cripto como Ethereum, Bitcoin o similares. Algunas empresas hasta comerciaron sus propias monedas.

Esto suponía una enorme ventaja sobre todo porque hasta hace relativamente poco no había legislación vinculada, sobre todo sobre si esta moneda era patrimonio contable y por lo tanto no había que declarar nada. Por lo tanto, los jugadores podían comprar, vender o recibir premios sin ningún tipo de control o necesidad de identificación.

Además, las criptomonedas tenían una ventaja fundamental respecto a los antiguos recursos inventados, como las gemas, que estas monedas podían salir y entrar del sistema y usarse directamente como si fuera dinero de curso legal en ciertos establecimientos. Esto permitía a las empresas de videojuegos evitar toda la complejidad legislativa pudiendo dar premios “en metálico” y todas las opciones antes explicadas. Obviamente esto permitía a los menores de edad y personas con problemas de ludopatía saltarse todas las defensas creadas para protegerles.

En la actualidad, lentamente casi todos los países están creando normativa para las criptomonedas, convirtiéndolo en un activo financiero más, como el dinero común. Esto ha hecho que el modelo de ya sólo es viable para adultos y bajo control de las autoridades económicas, siendo poco a poco un mercado más regulado y seguro para nuestros menores.





Te interesa... ●

04



## ● Te interesa...

# Día sin juego de azar y apuestas 2023



## MANIFIESTO

Con motivo del Día sin Juego de azar y apuestas (29 de octubre), ASAJER quiere transmitir a la opinión pública una serie de reflexiones en torno a los videojuegos, los juegos de azar y las criptomonedas, centrándonos en la población adolescente y joven.

Con el paso de los años, se va observando que algunos elementos propios de los juegos de azar se van viendo en los videojuegos. Por ejemplo, en lo relacionado con las Cajas de Botín o los Sobres, la persona jugadora de videojuegos compra con dinero real o con dinero del juego estos elementos. La persona que compra no sabe lo que le va a tocar ya que el resultado se da de manera aleatoria. Lo sabrá cuando pague y "lo abra". Y ese es el factor "de azar".

El tema de las cajas de botín lleva creando cierta controversia ya hace un tiempo y de hecho hay profesionales que consideran que la compra de cajas de botín puede ser un comportamiento de riesgo con relación a presentar un problema de adicción a las apuestas.

Aprovechando este día, el pasado 26 de octubre, la asociación realizó una Jornada con el título "De los videojuegos a los juegos de azar", en la que contamos con varios ponentes expertos en dicha temática y en la cual tuvimos constancia de la necesidad de seguir trabajando en este ámbito.

## ● Te interesa...

### Día sin juego de azar y apuestas 2023

Según el Estudio de Prevalencia de Juego 2022-2023, realizado por la Dirección de Ordenación del Juego. Secretaría General de Consumo y Juego. Ministerio de Consumo, el 12% de las personas jóvenes de entre 18 y 25 años que participa en apuestas online desarrolla problemas con el juego.

En cuanto al acceso a cajas botín, un 23,74% de personas menores de edad, de 15 a 17 años accedió a las mismas en los videojuegos.

En el Estudio "Cajas de Botín en menores de edad españoles: Relación con problemas de videojuegos y apuestas online" realizado por Joaquín González Cabrera, Irene Montiel, María Aránzazu Basterra González, Jéssica Ortega Barón, Juan Manuel Machinbarrena (2021) se señala que *"Los juegos más consolidados en los rankings mundiales incluyen cajas de botín dentro de su mecánica, como por ejemplo el Overwatch, FIFA, Call of Duty, Fornite o League of Legends (juegos que son jugados conjuntamente por muchos millones de niños y adolescentes españoles). Asimismo, más del 58% de los juegos de Google Play y iPhone Games contienen cajas de botín (Zendle, Meyer, et al., 2020). Uno de los datos más preocupantes es que el 56% de los juegos para móvil que contienen cajas de botín se consideran aptos para niños a partir de 7 años y el 93% para niños a partir de 12 años (Zendle, Meyer, et al., 2020), lo que consideramos que es un grave riesgo para la infancia y la adolescencia"*.

Según el informe "Consumir, crear, jugar. Panorámica del ocio digital de la juventud", realizado por el Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud de la Fundación FAD Juventud, el 92% de los videojugadores/as han realizado algún gasto económico relacionado con videojuegos, Casi 4 de cada 5 jóvenes ha gastado dinero en micropagos dentro de los juegos alguna vez y hay un 32,6% que lo hace mensualmente.

En los últimos años, hemos sido testigos de la creciente popularidad de los juegos en los que se utilizan criptomonedas. Los tokens incluidos en ellos se han convertido en un activo muy codiciado. En los últimos años, se han convertido en una forma de ganar dinero, "play to earn"

(jugar para ganar). Algunos juegos pueden generar una ganancia. Otros permiten hacer compras con Bitcoins u otra criptomoneda.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, es totalmente evidente la necesidad de:

- Regular las Cajas de Botín, prohibiéndose las mismas en aquellos videojuegos dirigidos a menores de edad.
- Continuar investigando en lo relativo a los videojuegos, las cajas de botín y el juego online y la relación entre ellos.
- Realizar Estudios en población adolescente para conocer su comportamiento con los videojuegos y el posible paso a los juegos de azar.
- Trabajar en el ámbito de la Prevención informando sobre conceptos tales como las loot boxes, el metaverso, el play to earn,... todavía desconocidos y muy relacionados con el ámbito de los videojuegos.
- Hablar con menores y adolescentes sobre el uso que hacen de los videojuegos, los juegos de azar y el posible uso de criptomonedas. Informarles sobre posibles conductas de riesgo y trabajar el PENSAMIENTO CRÍTICO: CONOCER les va a permitir VALORAR y posteriormente DECIDIR.
- Informar a las familias y que tengan conocimiento sobre el ámbito/mundo en el cual se están moviendo sus hijos/as. Dotarles de Herramientas de Mediación Parental.
- TRABAJAR EN RED. Es necesaria la coordinación entre familias, centros educativos y recursos asistenciales.

PARA MÁS INFORMACIÓN

LLÁMANOS: 945 140 468

ESCRÍBENOS A ESTE EMAIL: [asajer@telefonica.net](mailto:asajer@telefonica.net).

CONÓCENOS: [www.asajer.org](http://www.asajer.org)

## ● Te interesa...

# Guía para adolescentes y jóvenes. Juegos de azar y videojuegos



Que las personas adolescentes y jóvenes se han acercado, y se acercan, a los juegos de azar es un hecho. Que lo hacen sin el conocimiento de los riesgos que puede suponer un juego sin criterio y descontrolado, también.

Que los videojuegos son uno de los juegos a los que los/as adolescentes y jóvenes dedican tiempo, es algo que ellos y ellas nos dicen y que diferentes informes así lo confirman. Y es real que un uso sin control de los mismos puede llegar a generar problemas.

Que cada vez se habla más de la relación entre videojuegos y juegos de azar cuando se tienen en cuenta los micropagos, las cajas de botín,... es una realidad.

Teniendo en cuenta todo lo anterior presentamos esta Guía, sencilla y sin muchas pretensiones, pero lo suficientemente clara para poder transmitir información suficiente a adolescentes y jóvenes, poner en marcha el pensamiento crítico y decidir si van a relacionarse con los juegos de azar (cuando sean mayores de edad) y con los videojuegos y cómo ha de ser esa relación.

[guia\\_jov\\_video\\_juegos\\_azar\\_web\\_es.pdf](http://asajer.org/guia_jov_video_juegos_azar_web_es.pdf) (asajer.org)



## ● Te interesa...

### Informe ejecutivo

## “Cajas de botín en menores españoles: relación con problemas de videojuegos y apuestas online”

---



Joaquín González Cabrera, Irene Montiel, María Aránzazu Basterra González, Jéssica Ortega Barón, Juan Manuel Machinbarrena (2021).

La presentación de este informe señala que “Los videojuegos son un producto cultural y de ocio que disfruta una gran parte de la sociedad. Además, la base de jugadores aumenta sin parar en todas las horquillas de edad,

especialmente entre los más jóvenes. En estos últimos años, la industria ha introducido un tipo de microtransacción en los videojuegos que ha generado una enorme discusión, por los posibles efectos adversos en los jugadores. Se trata de las cajas de botín (o “loot boxes”) y se definen ampliamente como un objeto virtual aleatorio que debe comprarse con dinero real o virtual (del propio juego)..... El objetivo general del estudio es conocer la prevalencia de compra y uso de cajas de botín en menores de edad españoles. Adicionalmente, se plantea relacionar la compra de cajas de botín con problemas con los videojuegos y con las apuestas online”.

[https://gruposinvestigacion.unir.net/ciberpsicologia/wp-content/uploads/sites/27/2021/06/informeCAJASfinal\\_15062021.pdf](https://gruposinvestigacion.unir.net/ciberpsicologia/wp-content/uploads/sites/27/2021/06/informeCAJASfinal_15062021.pdf)

● Te interesa...

## Videojuegos y educación

---



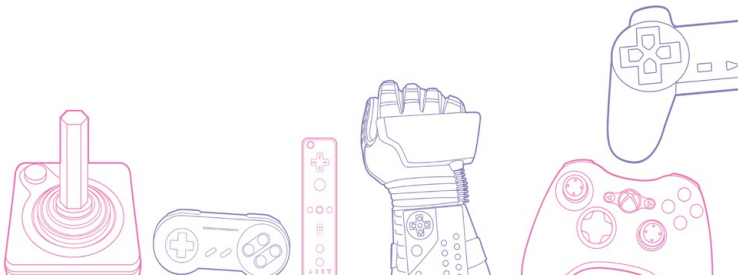
Desde el Pong, que fue el primer videojuego de consola creado por Atari, al Fortnite, uno de los últimos desarrollados por la empresa Epic Games, los videojuegos han evolucionado de forma espectacular. Esta actividad ha revolucionado el ocio de muchas personas, tanto en personas adultas como en adolescentes y jóvenes.

Con el desarrollo de la tecnología e internet, los videojuegos han pasado de ser sencillos e individuales, a complejos y ubicados en entornos virtuales en los que interactúan con otros/as jugadores/as que pueden encontrarse en diferentes ubicaciones. Señalar que en los últimos años se ha incorporado la utilización de dinero dentro de algunos juegos.

Cuando hablamos de Educación y Videjuegos, nos centramos mucho en el papel de padres y madres y no tanto en el papel que tienen aquellos/as profesionales que, desde diferentes ámbitos de la Educación, trabajan con chicos y chicas. Es a estos/as profesionales a los/as que queremos dirigir este material.

Con este material, ASAJER pretende dar una visión objetiva y actual de los videjuegos, señalando tanto las oportunidades como los aspectos a cuidar en el ámbito de la educación.

<https://www.asajer.org/documents/files/materiales/gamers/gamers-cas.pdf>



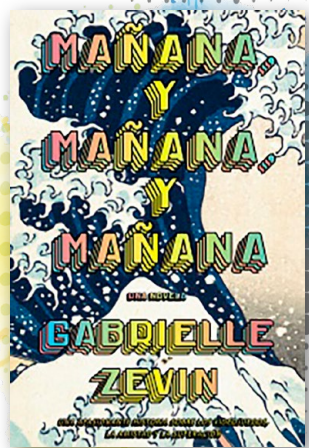


Recomienda ■

04



## Libro recomendado



## Mañana, y mañana, y mañana

Gabrielle Zevin

Editorial: Alianza Editorial

Páginas: 504

Año de edición: 2023

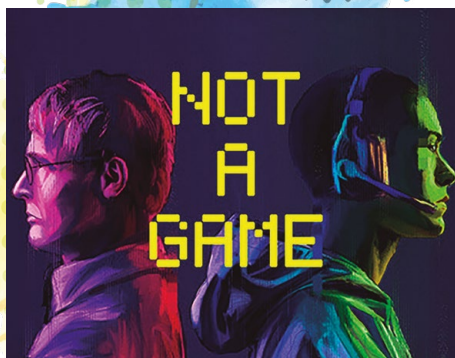
Traductor: Núria Molines

### PREMIO GOODREADS 2022 MEJOR NOVELA DEL AÑO PARA LA REVISTA TIME

Un gélido día de diciembre de su primer año en Harvard, Sam Masur sale de un vagón de metro y ve, entre las hordas de gente que esperan en el andén, a Sadie Green. La llama a gritos. Por un momento, ella hace como que no lo ha oído, pero entonces se vuelve y empieza la partida: una colaboración legendaria que los lanzará al estrellato. Piden dinero prestado, favores y, antes incluso de graduarse, firman su primera superproducción: Ichigo, un juego en el que uno puede escapar de los confines del cuerpo y las traiciones del corazón, en el que la muerte no significa más que una oportunidad para recomenzar y volver a jugar. Esta novela narra la historia de los mundos perfectos que construyen Sam y Sadie, el mundo imperfecto en el que viven y de todo lo que viene después del éxito: el dinero, la fama, la traición, la tragedia. La trama se extiende a lo largo de más de treinta años, va de Cambridge (Massachusetts) a Venice Beach (California), pasando por tierras intermedias y otros mundos.

## Documental recomendado

---



### Not a game

**Dirección:** José Gomez

**Producción:** FCB & Fire  
para Movistar+

**País:** España

**Año:** 2020

Not a game es un documental que plantea algunas cuestiones relacionadas con el mundo de los videojuegos, entre ellas, ¿Son juegos que fomentan la sociabilidad o el aislamiento? ¿Ser una chica gamer es complicado? Su uso, ¿puede generar adicción? Los eSports, ¿son un deporte? ¿Cómo han llegado los videojuegos a nuestras vidas? ¿Cómo podemos gestionar el uso de videojuegos en las familias?... Más de 120 expertos de todo el mundo hablan de la importancia de los videojuegos en la actualidad y el negocio que suponen los fenómenos como los e-sports. El cómo los valores como esfuerzo, juventud, tecnología y entretenimiento, junto a la conectividad, convierten a los videojuegos en el entretenimiento social digital de preferencia de una generación.