

Entre los juegos de azar y las apuestas: Los niños, los jóvenes y los sistemas de recompensa de pago en los juegos digitales

Informe de políticas

Dr. James Ash, Newcastle University, UK
james.ash@newcastle.ac.uk

Dra. Rachel Gordon, Newcastle University, UK

Dra. Sarah Mills, Loughborough University, UK
S.Mills@lboro.ac.uk

Para acceder al informe completo de 28 páginas, visite:
www.gaminggamblingresearch.org.uk/resources

Resumen ejecutivo

Introducción

El objetivo de esta investigación era aportar datos cualitativos detallados sobre el modo en que niños y jóvenes utilizan, entienden y experimentan con los sistemas de recompensa de pago (mecanismos basados en el azar, monedas de juego, pases de batalla y compras directas) en los juegos digitales (de consola, móvil y PC) y el modo en que estas prácticas transcurren en los espacios del hogar. La investigación se desarrolló durante más de 100 horas de etnografía de vídeo con niños y jóvenes, realizada durante múltiples visitas a los hogares de 42 familias del noreste de Inglaterra. También incluyó entrevistas en profundidad con 20 padres y cuidadores de niños y jóvenes que han realizado compras de packs de recompensas u otros objetos basados en el azar en los juegos digitales a los que juegan. También se entrevistó a 10 diseñadores de juegos que han trabajado en juegos digitales que incluyen sistemas de recompensa de pago. La recopilación de datos se llevó a cabo entre agosto de 2019 y julio de 2022.

Resultados clave

La investigación puso de relieve la experiencia de los niños, los jóvenes y sus familias en relación con los sistemas de recompensa de pago. El análisis de los datos recogidos puso de relieve:

1. Los mecanismos basados en el azar que incluyen los juegos, como los packs de recompensa, pueden perjudicar y perjudican a los niños y a los jóvenes, y el perjuicio es tanto económico como emocional.
 2. A los niños les resulta difícil controlar sus gastos en juegos digitales y no alcanzan a entender el valor del dinero, lo que genera unas condiciones poco adecuadas para tomar decisiones asociadas a compras.
 3. Los elementos digitales son extremadamente atractivos, deseables y susceptibles de coleccionar para niños y jóvenes, lo que favorece la repetición de la compra.
 4. El diseño de los sistemas de recompensa de pago incluidos en el juego se vale de técnicas de juegos de azar regulados para incitar a los jugadores a utilizar los juegos digitales durante más tiempo y a gastar más dinero.
 5. Los juegos digitales conectados a Internet están animados por una serie de ritmos temporales que influyen en las decisiones de compra y manipulan los modelos de gasto de niños y jóvenes.
 6. Tanto padres como cuidadores se encuentran atrapados en una posición vulnerable, ya que desean proteger a los niños de posibles perjuicios cuando realizan un gasto en los juegos digitales al tiempo que toleran su acceso a los juegos aduciendo los beneficios sociales asociados.
 7. La manipulación de la experiencia de juego genera condiciones desfavorables para la toma de decisiones de compra, especialmente en el caso de niños y jóvenes.
-

Nuestras conclusiones

1. Los packs de recompensa deben entenderse en el contexto de las plataformas, los juegos digitales y los sistemas más amplios en los que se desarrolla la actividad.

No se puede establecer de forma clara la relación entre el uso de mecanismos basados en el azar como los packs de recompensa y otras partes relacionadas como la moneda de juego, las tablas de clasificación, los avatares y personajes, los mercados, las tiendas de objetos del juego, los inventarios, los sistemas de pago y los controles parentales. Todos ellos poseen cierta influencia en el acceso de niños y jóvenes a este tipo de packs, en su deseo de comprarlos y en sus decisiones de compra.

2. El juego y la compra de objetos en el mismo están más que nunca inmersos en la vida de niños y jóvenes.

La moneda social de los elementos digitales en los juegos digitales hace que estos elementos sean muy poderosos y atractivos para niños y jóvenes. La moneda social de los elementos genera las condiciones idóneas para una toma de decisiones impulsiva sobre las compras, lo que implica que a menudo los jóvenes gastan más dinero del que tenían previsto inicialmente. Asimismo, los niños y los jóvenes se dejan influir fácilmente por los amigos y los gamers en línea, pierden la cuenta del gasto con el tiempo y tienen problemas para convertir la moneda de juego en dinero del mundo real (y viceversa), no siempre entienden el significado de las probabilidades relativas a los mecanismos de azar y a menudo lamentan compras que han realizado.

3. Los juegos de azar en los niños suponen una realidad conflictiva para padres y cuidadores.

La percepción de la aceptación social de los mecanismos basados en el azar en los juegos y la compra directa de objetos del juego (es decir, el hecho de que los padres dan permiso a niños y jóvenes para comprarlos) oculta la realidad conflictiva de la actividad de juego de los niños para los padres y los cuidadores. La mayoría de padres y cuidadores que participaron en la investigación consideraban los packs de recompensas como juegos de azar y expresaban su preocupación por los efectos a largo plazo de las actitudes de los menores con respecto a los juegos de azar. No obstante, al mismo tiempo, padres y cuidadores toleraban el uso de objetos del juego y mecanismos basados en el azar por parte de sus menores debido a la integración social que va asociada a los juegos de azar.

4. Los sistemas de pago y control de padres y cuidadores no son adecuados.

Un gran número de padres y cuidadores se ven obligados a gestionar varias cuentas de juegos con sus contraseñas, numerosos dispositivos de juego y distintas cuentas de pago. Los padres y los cuidadores no suelen ser los usuarios principales de estos sistemas, lo que genera fricciones que provocan confusión y presión adicionales. En ocasiones esto hace que los padres y los cuidadores retiren todos los controles parentales, puesto que les resultan difíciles de gestionar y manejar. No existe un modo estándar o unificado de controlar el acceso de los niños a los juegos de azar y al gasto en los juegos.

5. Las reglas deben ir más allá de los packs de recompensa.

Las reglas de los mecanismos basados en el azar y los sistemas de recompensa de pago en los juegos digitales no se refieren únicamente a los packs de recompensa. A raíz de la valoración que niños y jóvenes hacen de todos los objetos digitales de los juegos digitales (incluido el deseo y el ánimo de coleccionarlos) y la manipulación deliberada – aunque oculta – de la experiencia de juego, las reglas deberían incluir otros sistemas de recompensa de pago en los juegos digitales, como monedas de juego y compras directas. La regulación de estos sistemas más amplios contribuiría a minimizar el perjuicio potencial para niños, jóvenes y otros grupos vulnerables en relación con el gasto en el juego.

Nuestras recomendaciones:

1. El sector de los juegos de azar debería contar con su propia entidad de regulación independiente.

Habida cuenta de la variedad, el alcance y la complejidad de los sistemas de recompensa de pago en los juegos digitales, la manipulación de la experiencia de juego a fin de aumentar el gasto del jugador en el juego y la velocidad a la que el sector puede innovar, debería haber un nuevo regulador independiente para el sector de los juegos de azar. El regulador debería encargarse de garantizar que los juegos de azar son seguros y justos para todos los jugadores y sus familias.

2. Los sistemas de recompensa de pago en los juegos digitales deben regularse.

La nueva regulación debe controlar la implantación de los sistemas de recompensa de pago en los juegos digitales con vistas a minimizar los posibles perjuicios para niños, jóvenes y sus familias. Estos reglamentos deben incluir:

- a) **La compra de objetos basados en el azar en los juegos digitales.** Todos los packs de recompensa que puedan adquirirse con dinero del mundo real deben ser artículos con limitación de edad disponibles únicamente para personas mayores de 18 años. Para esclarecer cualquier duda, los mecanismos basados en el azar incluyen los packs de recompensa a ciegas (en los que el jugador no conoce el contenido de un pack de recompensa hasta que lo ha comprado) y las versiones más recientes de dichos packs que revelan el contenido antes de la compra (por ejemplo, los packs de preestreno).
- b) **El diseño de los mecanismos basados en el azar en los juegos digitales.** Todos los mecanismos basados en el azar en los juegos digitales deben estar sujetos a pruebas independientes para determinar que son razonables y cumplen las reglas establecidas en el juego.
- c) **La moneda de pago en los juegos digitales.** Todas las monedas del juego que puedan adquirirse utilizando dinero del mundo real deben retirarse de los juegos digitales. Las monedas del juego deben sustituirse por precios de compra ofrecidos directamente en la divisa local del país, por ejemplo, la libra esterlina.

3. Deben normalizarse las cuentas de juego, los controles parentales y los sistemas de compra en el juego.

Dicha normalización de los sistemas de compra y control en los juegos digitales ayudaría a los padres a gestionar la experiencia de juego de sus hijos y el gasto en el juego en los distintos juegos y plataformas digitales. La normalización de las cuentas de juego, los controles parentales y los sistemas de compra en el juego es especialmente importante si tenemos en cuenta que los padres no suelen ser los usuarios principales de los sistemas.

4. Deben aplicarse medidas para ayudar a que los jugadores lleven un seguimiento de su gasto y lo controlen en los distintos juegos digitales y en las diversas plataformas.

Entre las medidas para controlar y gestionar el gasto pueden incluirse las siguientes:

- a) Rastreadores de gasto en el juego o multiplataforma.
- b) Medidas para limitar el gasto o la autoexclusión para que los jugadores puedan elegir no realizar el gasto dentro del juego. Estos límites y exclusiones deben ampliarse a todas las plataformas para garantizar su efectividad. El sector de los juegos de azar en el Reino Unido ofrece un ejemplo de cómo podrían incorporarse dichas medidas a los juegos digitales.

5. Análisis de los Principios de la Oficina de comercio justo (OFT, por sus siglas en inglés) para los juegos en línea y basados en aplicaciones para abordar específicamente las experiencias de niños y jóvenes con los mecanismos basados en el azar en los juegos digitales.

Habida cuenta de que la Oficina ya no existe, debería ser la Autoridad de mercados y competencia (CMA, por sus siglas en inglés) la que llevara a cabo este análisis. La CMA también debe realizar actividades continuas de control de los mecanismos basados en el azar en los juegos digitales para proteger a niños y jóvenes.