

‘PAY TO WIN’

Cuando las apps de juegos se convierten en máquinas tragaperras

Los expertos advierten de la adicción que generan las aplicaciones de juegos móviles en las que algunos usuarios llegan a pagar miles de euros



Eric sostiene su teléfono móvil mientras juega (Ana Jiménez)

CRISTINA ORIOL VAL, BARCELONA

20/10/2019 08:00 | Actualizado a 21/10/2019 18:41

“No me di cuenta que tenía una adicción hasta que **un día me gasté 2.000 euros en un juego para el móvil** por querer ‘ser mejor’”. Eric tiene 30 años, una hija de tres y una mujer que lleva lidiando varios años con la enfermedad de su marido lo mejor que puede. Este joven empezó a jugar porque quería obtener una recompensa momentánea que le alejara de sus problemas reales. “Tuvimos a nuestra niña y me vinieron muchos problemas de trabajo, de pareja, económicos... Jugaba más tiempo porque no era capaz de afrontar nada, no tenía la suficiente madurez y me refugiaba en el juego”.

Eric sufre una adicción hacia los juegos para apps de móvil llamados Pay to Win —o lo que es lo mismo, pagar para ganar—. Se refiere a aquellas apps de ocio bajo el modelo Free to Play (juegos gratuitos en sus funciones básicas) donde **los jugadores que deciden pagar obtienen una clara superioridad sobre aquellos que no lo hacen**, o donde sólo es posible progresar si inviertes mucho tiempo o si se paga. Las características de cada juego son muy diferentes y posibilita que los desarrolladores puedan innovar para atraer al máximo de público posible.

“ Jugaba más tiempo porque no era capaz de afrontar nada, no tenía la suficiente madurez y me refugiaba en el juego”

Las temáticas de estos juegos van desde géneros tipo puzzle o rompecabezas cuyo objetivo es formar hileras con el mismo dibujo, pasando por los conocidos juegos First Person Shooter o ‘shooters’ en primera persona (juegos de disparos) u otros de estrategia multijugador en el que el usuario compite a tiempo real con el fin de destruir las edificaciones del rival. En todos ellos existe un ranking de jugadores a nivel mundial, por lo que muchos se esfuerzan y pagan para llegar a los primeros puestos, aunque estos pagos no garantizan ganar. Su modelo de pago —en forma de micropagos— hace que muchos jugadores decidan hacerlo para tener más posibilidades de ganar, como es el caso de Eric. Si bien es cierto, **no es necesario pagar para considerar que un jugador tiene una adicción**, sino cuando ese tiempo de juego le acaba afectando a su vida personal y entorno social.

La adicción de Eric, sumada a su otra adicción hacia las compras compulsivas, le llevó a acudir a la Asociación Catalana de Adicciones Sociales (ACENCAS) para pedir ayuda. Hace cinco

meses, Eric acudió a esta asociación y se topó con Francesc Perandreu, el presidente de la misma. Francesc tiene algo especial. **Es el único ex adicto que preside una asociación de este tipo.** “Cuando yo hablo con alguien no hace falta que me explique películas, yo también lo he pasado”, cuenta Perandreu que, en su caso, empezó a jugar a las tragaperras a partir de los 19 años.



Terapia grupal de las personas que asisten cada jueves a ACENCAS (Ana Jiménez)

No es necesario pagar en estas apps para considerar que un jugador tiene una adicción

“Un día descubro una máquina tragaperras. Le tiro una moneda y gano”. Su adicción le llevó al límite. Llegó a pesar 55 kilos, su familia le había abandonado y vivía en la más absoluta decadencia en un piso sin agua ni electricidad. **El síndrome de abstinencia le pasó factura hasta que un día decidió que lo último que le quedaba era el suicidio.** “Un día aposté mi propia vida, literalmente, en una moneda. Lancé una moneda al aire y si salía cara pedía ayuda y si salía cruz me tiraba por el balcón. Salí

cara. Esa fue la última vez que jugué y la última que gané”. La cara de esa moneda ha provocado que ahora ayude a otros a ganar también.

La adicción de Eric —como la de Francesc hace ya 30 años— hace que sea incapaz de abandonar el juego a las apps a pesar de experimentar **conductas negativas en su entorno familiar, económico y laboral**. Hace un mes se conocía el caso de un menor de Galicia que se gastó 2.672 euros de la cuenta de un familiar para adquirir y pagar en aplicaciones de juegos online. La víctima presentó una denuncia ante la Guardia Civil, en la que alertaba de un total de 57 cargos a su cuenta que no habían sido autorizados por ella. ¿Cómo es posible? El presidente de ACENCAS lo explica así: “Si yo tengo 12 años y le digo a mis padres que solo son 90 céntimos, ellos aceptan y no tiene la precaución de controlar esa cuenta, suceden situaciones como esta”.

“ Un día aposté mi propia vida, literalmente, en una moneda. Lancé una moneda al aire y si salía cara pedía ayuda y si salía cruz me tiraba por el balcón”

Cristina Martínez, psicóloga de la Unidad del Juego Patológico del Hospital de Mataró, asegura que la persona que sufre una adicción no puede dejar de jugar porque cuando lo hace experimenta el síndrome de abstinencia (sentimiento de irritabilidad, ansiedad, angustia, etc.), un estado que la impulsa a volver a jugar. “Para paliar momentáneamente la angustia, la persona no practica ese comportamiento buscando la satisfacción que le daba inicialmente, lo continúa haciendo porque el malestar que experimenta cuando no lo hace es demasiado intenso”, detalla esta experta con años de experiencia.

Pasar horas delante de la pantalla evita que pienses en los problemas reales que tienes en tu vida y **culpas a la adicción, y no a ti mismo, de lo que te pasa.**

En la Unidad del Juego Patológico del Hospital de Bellvitge aseguran que existe una convergencia entre los juegos de apuestas y los videojuegos. Estas “formas encubiertas” de juego online suponen una puerta de entrada para otras actividades como los juegos de azar o las apuestas online. De hecho, el estudio de la Dirección General de la Ordenación del Juego —con la colaboración del Hospital de Bellvitge— afirma que hasta **un 3% de los niños de 11 a 16 años** no sólo estarían pagando para mejorar en estas apps, sino también **ha empezado a jugar a actividades para adultos** como las apuestas deportivas o el póquer online.

AMPLIAR

Algunos ejemplos de aplicaciones 'Pay to win' (Archivo)

Estas “formas encubiertas” de juego online suponen una puerta de entrada para otras actividades como los juegos de azar o las apuestas online

En esta línea, un 35% de los casos de juegos de azar han empezado a practicarlos antes de la edad legal. “Desde 2005 hasta 2018 **la prevalencia de consultas en videojuegos se ha multiplicado en un 3,7%**, la edad media se sitúa en los 24 años y

el 91% son hombres”, detalla Susana Jiménez, psicóloga clínica y coordinadora de la Unidad del Hospital de Bellvitge. Y añade, “pasan más de tres años hasta que llegan a la consulta”. Esta experta asegura que la problemática de esta adicción es que los pacientes vienen desmotivados porque no son conscientes que sufren un trastorno mental y se excusan: “Hago lo mismo que mis compañeros, tengo muchos amigos en el videojuego, practico idiomas...”. Pero la realidad es que dedican más de 13h diarias y hay algunos casos en los que pierden el control del esfínter porque no pueden dejar de jugar para ir al baño.

El presidente de ACENCAS recomienda que cuando la persona tenga un problema y no sepa cómo afrontarlo debe **pedir ayuda porque sino acabará recurriendo otra vez a su adicción**. “Mi faena consiste en ayudar a madurar y afrontar cualquier situación sin necesidad de volver a esconderte en la vida”, puntualiza Francesc Perandreu, que pasa prácticamente 12 horas en la asociación para abrir los ojos a todos los usuarios que acuden.

Los pacientes vienen desmotivados porque no son conscientes que sufren un trastorno mental

En este caso, la adicción al juego en las apps es invisible. “Cuando yo tengo un problema con el bingo, voy al bingo y mi entorno puede verme. Pero **la adicción a las apps la puedo practicar desde cualquier lugar y en cualquier momento**. Es íntima, solo estás tú”, añade el presidente de la asociación. Además, en estos juegos no ves dinero físico, solo ves números, y eso provoca que seas aún menos consciente de lo que te gastas.

Eric acude dos veces por semana a la asociación. Un día a terapia individual con Francesc y otro a terapia grupal con un grupo de personas con diferentes tipos de adicciones (a la droga, a los juegos de azar, al tabaco o al sexo). “Francesc, nada más llegar, me dijo cómo era y quién era, sin saber demasiado de mí y mi adicción. Todo viene de la misma raíz. Yo no sé si es la sociedad, pero lo queremos todo ya”, reconoce este joven que aún siente el deseo de la satisfacción inmediata. **“La impaciencia es la base de un adicto”**, matiza Perandreu.

“ La adicción a las apps la puedo practicar desde cualquier lugar y en cualquier momento. Es íntima, solo estás tú”



Francesc Perandreu, presidente de ACENCAS (Ana Jiménez)

Hace unos años, Eric se pasaba tres horas diarias jugando con el ordenador o con la consola. Tenía tiempo y no tenía cargas familiares. Al cambiar su vida, lo único que le quedaba para

evadirse eran las aplicaciones. “Normalmente, pagaba en los juegos difíciles porque me suponían un reto y quería ser mejor”, confiesa. “Al principio me gustaba, pero luego no sentía nada. **Tan solo era jugar por jugar.** Micropago tras micropago sin saber que sufría una adicción. Cuando acababa el día me daba cuenta que me había pasado y luego me sentía mal, pero al día siguiente volvía a hacerlo”. La adicción de este joven le llevó a estafar hasta el negocio familiar en el que trabaja. “Un día salté y me liberé de la carga bestial que llevaba encima. **Contarlo fue una liberación**”, afirma ahora satisfecho.

La adicción al juego patológico (juegos de azar) no se reconoció como adicción comportamental (alcohol o drogas) hasta el año 2013, ya que en los años 80 estaba considerada como un trastorno del control de los impulsos. Pero para llegar a calificar la adicción a los videojuegos como trastorno tuvieron que pasar cinco años más. En junio de 2018, la OMS incluyó esta adicción, tanto en los juegos offline como online, en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11).

Las familias no son todavía conscientes de la repercusión que generan estos juegos. Expertas como Susana Jiménez y Cristina Martínez aseguran que necesitamos mucha educación en nuestra sociedad y hacer buenos usos de las nuevas tecnologías. A pesar de que muchas veces damos mensajes contradictorios utilizando el móvil en las comidas o en los momentos que estamos con la familia. Francesc alerta de los riesgos que generan las adicciones y que cualquier abuso es un peligro. “La sociedad no ve el riesgo en los móviles porque siempre les acompañan”. Por su parte, también admite que no puede volver a jugar nunca más porque podría recaer. “**Si llegase a introducir una moneda en la máquina entraría otra vez en el bucle.** Tengo pacientes que han recaído al cabo de 10 o 20 años”, sentencia Francesc, que lleva 30 años sin jugar.

“ La sociedad no ve el riesgo en los móviles porque siempre les acompañan”