

MANUAL DE INTERVENCIÓN EN TRATAMIENTO DE TRASTORNO POR JUEGO Y VIDEOJUEGOS



Financiado por



Federación
Española
de Jugadores
de Azar
Rehabilitados

Este documento ha sido realizado por la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. Forma parte del programa **ANÁLISIS Y FORMACIÓN DE COMORBILIDAD EN TRASTORNO POR JUEGO Y VIDEOJUEGOS** financiado por la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, mediante la Convocatoria de ayudas económicas a entidades privadas sin fines de lucro y de ámbito estatal, con cargo al Fondo de Bienes decomisados por tráfico ilícito de drogas y otros delitos relacionados, para la realización de programas supracomunitarios sobre adicciones.

RESPONSABLE DEL PROYECTO:

María Virtudes Micó Valero

Trabajadora social. Secretaria Técnica de FEJAR, Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.

COORDINACIÓN DEL PROYECTO:

Juan José Lamas Alonso

Director Técnico de FEJAR, Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.

SUPERVISIÓN Y FINANCIACIÓN:

Delegación del Gobierno para el Plan Nacional Sobre Drogas

EDITADO POR:

Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados

C/ Pasteur, 30 bajo

15008 A Coruña

900 200 225

www.fejar.org

e-mail: fejar@fejar.org

A Coruña. Junio 2021

Diseño y maquetación

Simbiosystems, S.L.

Incluido en el Programa **ANÁLISIS Y FORMACIÓN DE COMORBILIDAD EN TRASTORNO POR JUEGO Y VIDEOJUEGOS**

D.L.: AS 01710-2021

Reservados todos los derechos.

Prohibida la reproducción, almacenamiento, grabación o transmisión total o parcial de esta obra por cualquier medio sin autorización escrita del editor.

RELACIÓN DE AUTORES/AS Y COLABORADORES/AS

Daniel Loren Ariño

Gamer y experto en videojuegos. Campeón del Torneo Europeo de Arsha celebrado en 2019 online y Semifinalista del mismo torneo en la GamesWeek de Madrid en el mismo año). GuildMaster de EvilutioN en Black Desert Online. GameMaster de Last Chaos en el que trabajó para la empresa Gamigo. Raid Caller del Servidor Español Bahía de Baruch en la modalidad MVM, ostentando todavía el récord de menos pérdidas de fortaleza por conteo de puntos. Co-fundador de las guilds Black-Sail y Destino.

Rubén Domínguez Fernández

Dpto. Técnico PantallasAmigas

Jorge Flores Fernández

Director PantallasAmigas

Rosana Santolaria Gómez

Psicóloga Sanitaria. Coordinadora del Departamento de Psicología de FEJAR, Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados, y Responsable de Terapia Online de FEJAR. Máster en Tratamiento Cognitivo-Conductual de las Adicciones.

María Virtudes Micó Valero

Trabajadora social. Secretaria Técnica de FEJAR, Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.

Agradecimientos: A las asociaciones y federaciones autonómicas integradas en FEJAR que ha trasladado el cuestionario a las personas afectadas por trastorno por juego integradas en sus respectivas entidades. A las personas afectadas que han accedido y cumplimentado el cuestionario volcando sus vivencias en éste y aportando un mayor conocimiento de la relación real entre Juego y Videojuegos.

ÍNDICE

RELACIÓN DE AUTORES/AS Y COLABORADORES/AS	4
PRESENTACIÓN	7
INTRODUCCIÓN	8
JUSTIFICACIÓN DEL MANUAL	10
VIDEOJUEGOS	
a) Historia y evolución de los videojuegos	18
b) Glosario <i>Gamer</i>	28
c) Clasificación videojuegos y videjugadores/as	47
d) Títulos actuales, formas de acceso	57
e) <i>Cash shops</i> y tarjetas físicas de videojuegos	59
f) Audiovisuales en videojuegos	70
TRASTORNO POR JUEGO	79
DROGAS Y FÁRMACOS EN EL USO DE VIDEOJUEGOS	81
MUJER, JUEGO Y VIDEOJUEGOS	83
OTRAS VARIABLES: ACOSO, RAGEO Y SUICIDIO EN VIDEOJUEGOS	85
ANÁLISIS DE COMORBILIDAD EN TRASTORNO POR JUEGO Y TRASTORNO DE JUEGO POR INTERNET (VIDEOJUEGOS)	86
INTERVENCIÓN	95
a) Evaluación y diagnóstico de trastorno por juego y trastorno de videojuegos	95
b) Tratamiento comorbilidad trastorno por juego – Trastorno de juego en internet (videojuegos)	101
c) Uso de videojuegos en las personas con trastorno por juego puro	102
RETOS EN LA INTERVENCIÓN COMÓRBIDA EN JUEGO PATOLÓGICO Y VIDEOJUEGOS	104
BIBLIOGRAFÍA	105
ENTIDADES INTEGRADAS EN FEJAR	106

PRESENTACIÓN

Desde hace ya varios años, el uso de los videojuegos no sólo va en aumento constante en nuestra sociedad, sino que también tiene repercusiones derivadas de la utilización que realizamos de esta actividad lúdica, y de los objetivos de los propios desarrolladores de los mismos, que poco a poco y con criterios de rentabilidad, introducen en los videojuegos “trampas” en formato de estímulos generadores de dependencia, provocando al final una tasa cada día más alta de personas con un trastorno grave adictivo con respecto a esta actividad.

Desde la evidencia científica también se alerta de la posibilidad de configurar un trastorno que conllevaría y precisaría una intervención especializada, siendo esta problemática objeto de estudio en los manuales de trastornos mentales (DSM y CIE).

En nuestra práctica clínica con personas con trastornos por juego comprobamos que, en un alto porcentaje, los/las pacientes relatan un uso abusivo de los videojuegos anterior a su problemática con los juegos de azar, y en algunos casos una vez integrados en nuestro tratamiento se mantiene ese consumo de videojuegos, con la aparición de estados anímicos disfóricos y que ralentizan su proceso de cambio en el trastorno por juego.

Todas estas consideraciones nos llevaron a plantearnos la elaboración de este Manual y su difusión entre las entidades de FEJAR, así como entre otros servicios de salud que pudieran aprovechar los resultados de nuestro trabajo.

En primer lugar realizamos un cuestionario entre nuestras asociaciones para ver la magnitud del fenómeno de los videojuegos entra la población clínica que atendemos y analizamos los resultados obtenidos que integramos en este Manual.

Al tiempo consideramos imprescindible un estudio pormenorizado de la mecánica, lenguaje, estímulos e interacción de los videojuegos que muchos/as de nuestros/as profesionales desconocían, y que a lo largo de un seminario virtual, tuvimos la oportunidad de adentrarnos en todas esas características, añadiéndolos como contenido al presente manual para facilitar la intervención y ofrecer una mejor y mayor comprensión de la materia.

Agradecemos a la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas la colaboración en este programa que posibilita su edición en varios formatos y el conocimiento de esta problemática a la sociedad en su conjunto.

Por supuesto las gracias a los/las autoras y a los/las colaboradoras que dedicaron muchas horas para completar este trabajo.

Gracias a la Junta Directiva de FEJAR, a las Juntas Directivas de las Asociaciones, a los y las profesionales de éstas y a todos/as los/as miembros de las mismas, que día a día nos enseñan algo, no solo de la naturaleza humana sino de la superación diaria.

INTRODUCCIÓN



Se me hace extraño firmar cualquier cuestión relacionada con el mundo del Videojuego con mi nombre, Daniel. Normalmente lo haría como Sylareth, pero en esta ocasión merece todo mi interés hacerlo desde la perspectiva de persona videojugadora, por la importancia que tiene todo aquello en lo que cada persona relacionada con Fejar, me ha demostrado que sabe poner cada día en su facultad y capacidad por ayudar a quienes lo necesiten, sea en este ámbito o en otro.

Me parece importante remarcar, que para mí el Videojuego ha sido mi pasión, ha sido un entorno en el que me he sentido feliz, he aprendido a disfrutar en él, pero también se ha sabido llorar cuando tocaba. Después del Curso de Comorbilidad y Trastorno por juego en videojuegos, me dí cuenta de que muchas de las situaciones que yo viví entre mis distintos roles dentro de ellos, es lo que cada persona que integra el equipo de psicólogos/as y técnicos/as de Fejar, así como su voluntariado, os encontráis cada día. Y quiero deciros que os envidio de forma sana, por ser capaces de desarrollar ese interés por ayudar a los demás, al mismo tiempo que admiro vuestra capacidad por querer entender mejor no solo a las personas que pasen por vuestras consultas o entidades, sino también por vuestro deseo de aprender más, acerca de todo aquello que pueda resultar de utilidad en el desempeño de vuestras funciones.

Como ya he dicho, en lo que fue (y sigue siendo, aunque en menor medida) mi pasión, yo supe disfrutar. Pero eso no hace que aparte la mirada del presente. El Videojuego debe verse como lo que es. Una forma de entretenimiento. Basada en un negocio por la incipiente demanda, actualmente muy fuera de juego, nunca mejor dicho. Lo que ayer hubiera sido considerado un abuso despótico, hoy se entiende y se ve con buenos ojos. Y como todo en la vida, el exceso y abuso de algo que quizá no tenga por qué ser malo en su justa medida, puede convertirse en un infierno en vida, aunque de esto sabéis mucho más las personas asistentes al curso que yo.

Os indiqué en nuestra primera jornada que se os había declarado una guerra hace tiempo, y no tengo ninguna duda de que es así. El incipiente abuso del público en general de los videojuegos está generando y seguramente generará muchos más problemas de Trastornos, quizá algunos nuevos, quien sabe. Pero lo que es seguro es que mucho más allá de necesitar gente como yo que sepa verlo y valorarlo como persona videojugadora, lo que el presente necesita es mucha más gente como todas las personas asistentes a este curso, con la motivación y la convicción de que esto es, y seguirá siendo un hecho, que si bien el porcentaje de pacientes con trastornos por estos motivos será infinitamente menor que el de gente que sea capaz de evadirlos, el hecho es que será la variable de la ecuación que aumentará de forma exponencial con respecto a la otra. Por eso sois tan importantes, porque sois las primeras personas en tener inquietud, y eso crea tendencia. Ya estáis marcando una época que tiene mucha historia por delante.

Me gustaría pensar que en algún momento recordaréis alguna definición o término, que tanto Rosana como yo compartimos con vosotros en esas largas tardes que pasamos en ese abril de 2021, y os será de ayuda. Me gustaría pensar también que no enseñamos solo lo malo, pues el Videojuego tiene su belleza también, tiene su parte didáctica incluso, y podemos experimentar emociones tan fuertes como en la vida misma. Quizá haya muchas personas para las que ese mundo virtual sea su única manera de sentirse vivo, ese último saliente que lo mantiene aferrado a la vida. Y aunque pueda parecer ambiguo o contradictorio, en ocasiones ocurre que buscamos nuestra zona de confort cuando sentimos que no la tenemos, en aquello que nos resulta más fácil encontrarla. En esos mundos fantásticos paralelos, hay tanta vida en movimiento como en esta parte en la que os encontráis, no os quepa duda.

Deseo de todo corazón que estas líneas puedan ayudaros a contemplar el contenido con una perspectiva de comprensión, animándoos a continuar con vuestro trabajo, contemplándolo desde una posición más elevada, porque nunca se puede ver “el todo” si no se comprende su totalidad.

Como gamer, he ganado y perdido cientos de veces. Como persona quizá me haya tocado perder más veces de las que he ganado, pero ha habido victorias, que valen por mil. Y para mí al menos, esta es una de ellas, gracias a todas y todos vosotras y vosotros. Ha sido un auténtico privilegio formar parte de vuestro trabajo, de vuestra comprensión, de vuestra formación. Y ha sido un auténtico honor comprobar lo cierto de ese tópico que dice: “No todos los héroes llevan capa”.

Deseo que este manual, hecho con conocimiento de causa y cariño por mi parte, y mucha profesionalidad además por parte de Rosana, sea de la mayor utilidad posible en vuestro día a día.

No me gustaría dejar de escribir sin agradecer a Fejar su interés y compromiso por este asunto, con su vista puesta en el futuro que casi ya es presente, por su honestidad y su gran capacidad dispuesta siempre a ayudar. Tenéis a vuestro alcance las claves del éxito en vuestro cometido, no solo por vuestro interés, sino por el gran equipo humano que todas las personas integrantes de la asociación formáis.

Lo mismo con todo el equipo de personas que nunca se vieron durante el curso pero estuvieron allí, haciéndolo posible.

Cuando se me planteó la posibilidad de abordar este asunto, lo cierto es que me sentí algo abrumado, aunque motivado por el reto que suponía. Después de todo, ¿qué podría aportar alguien de lo más normal, como yo, a un grupo de personas profesionales de la psicología? Pero como siempre digo: “cuando algo está mal, los que tenemos la capacidad de actuar, debemos asumir la responsabilidad de actuar.”

Así que por esta vez, miraré atrás y veré a Sylareth, pero hablaré de videojuegos como Daniel, con el máximo respeto hacia vuestro trabajo, deseándoos lo mejor en el desempeño de vuestras funciones y esperando que entre todos podamos seguir ayudando a ayudar.

Gracias.

Daniel Loren Ariño
Gamer y experto en videojuegos.

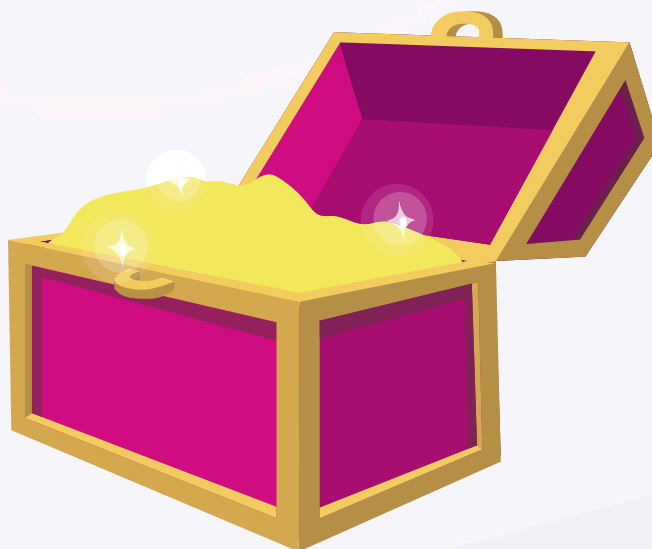
JUSTIFICACIÓN DEL MANUAL

Desde FEJAR y las asociaciones integradas, en los últimos años, venimos prestando atención a personas afectadas por trastorno por juego, que además presentan problemática asociada o comorbilidad de uso abusivo de videojuegos. Estas situaciones se han detectado desde el Observatorio de características de la Población afectada por Ludopatía de FEJAR; Además, se ha observado también el consumo de sustancias estimulantes. Se dan varias situaciones diferenciadas, tanto en padecimiento de adicciones simultáneas, como una previo a la otra/s y también viceversa en otros casos. Esta detección, nos hace plantearnos la profundización y el análisis detallado de la situación real al respecto de esta comorbilidad.

Este manual pretende favorecer la consecución de los objetivos incluidos en la Meta 1. Hacia una Sociedad más saludable e informada, del Plan de Acción sobre Adicciones 2018-2020 de la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional Sobre Drogas, concretamente en la Acción específica relativa a las "Adicciones sin sustancia", específicamente con el objetivo de elaborar guías y protocolos de diagnóstico y tratamiento para las adicciones sin sustancias, desarrollando entre sus actividades, la elaboración de un protocolo de diagnóstico para la ludopatía y trastorno por videojuegos, así como la elaboración de un documento guía de atención para la ludopatía y trastorno por videojuegos.

El DSM-5 (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales), de la Asociación Americana de Psiquiatría, en 2013 incluyó el Trastorno de Juego por Internet en su sección III (reservada a las condiciones que requieren estudio posterior). Así mismo, la CIE 11 (Clasificación Internacional de Enfermedades de la OMS, ya cuenta con el Trastorno por videojuegos (refiriéndose a juego digital o videojuegos, ya sea mediante conexión a Internet o sin ella), definiéndolo como "un patrón de comportamiento de juego tan grave como para causar un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes".

Ya en el año 2017, en FEJAR se realizó un estudio en el que se aplicó la parte del MULTICAGE CAD-4 relativa a uso de videojuegos, a una muestra de 401 jugadores, y en el que se obtuvieron estos resultados de posible abuso de videojuegos entre ludópatas, como se puede ver en la siguiente tabla.



	Frecuencia		Porcentaje		Perdidos		TOTAL
	Sí	No	Sí	No	Frecuencia	Porcentaje	
¿Dedica más tiempo del que cree que debería a jugar a la videoconsola o juegos de ordenador?	108	289	26,9%	72,1%	4	1%	397
¿Se queja su familia de que pasa demasiado tiempo jugando con la videoconsola o con el ordenador?	85	313	21,2%	78,1%	3	0,7	401
¿Le cuesta trabajo estar varios días sin usar su videoconsola o sus juegos de ordenador?	76	321	19%	80%	4	0,1%	401
¿Ha intentado sin éxito reducir el tiempo que dedica a jugar con su videoconsola o su ordenador?	46	351	11,5%	87,5%	4	1%	401

De acuerdo con los puntos de corte de este cuestionario, los resultados obtenidos fueron que el 1,7% de nuestras personas usuarias se encontraban en el punto de "Muy probable existencia del problema" y el 1,1% de "Segura existencia del problema". Si tenemos en cuenta que la gran mayoría de personas pertenecientes a esta muestra pertenecían a asociaciones en las que la prohibición de uso de videojuegos es una de las pautas del tratamiento de trastorno por juego, estos resultados deben hacernos plantear la hipótesis de que la problemática real, ya que, si no existiese esta restricción sería lógicamente mayor. Esta es una de las muchas razones que nos han llevado, en este año, a plantearnos la necesidad de analizar la realidad de uso de videojuegos de forma más específica.

La Memoria 2020 de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), manifiesta diversas aportaciones de distintos cargos políticos y de responsables de videojuegos. Algunas de ellas las consideramos muy interesantes, dadas las visiones que cada participante ha ofrecido desde su respectivo ministerio:

Dña. NADIA CALVIÑO, Vicepresidenta Segunda del Gobierno de España, Ministra de Asuntos Económicos y Transformación Digital, expone que:



Los videojuegos se han consolidado como bien de consumo generalizado, como se refleja en el tamaño del sector en España. Con casi 16 millones de videojugadores en el país, de los cuales el 46% son mujeres, España se encuentra en el top-10 mundial por tamaño de mercado, con una facturación que sobrepasa ya los 1.700 millones y que muestra un crecimiento interanual cercano al 20%. Hablamos de más de 650 empresas o estudios, la mayoría PYMEs, que generan más de 15.000 puestos de trabajo. Por cierto, las mujeres solo representan aún el 18,5% del total de trabajadores del sector. Este es un aspecto en el que hay un gran potencial de mejora para incorporar el talento y la visión del conjunto de la población.

En segundo lugar, es un momento singular porque el Gobierno ha situado la transformación digital de España como una prioridad del más alto nivel, definiendo una agenda España Digital 2025 y movilizando para este objetivo un volumen sin precedentes de inversión pública, cercano a los 20.000 millones de euros hasta 2023, que representa un tercio del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia. Recursos para movilizar la inversión privada e impulsar la digitalización, especialmente de aquellos sectores con mayor potencial tractor de nuestra economía y con mejores perspectivas de futuro, como son el sector digital y el de los videojuegos.

En tercer lugar, dentro de esta agenda digital y del Plan de Recuperación, el Gobierno acaba de presentar el Plan "España Hub Audiovisual de Europa". Un plan de más de 1.600 millones de euros para incrementar un 30% la producción audiovisual en España para el año 2025, mejorando la competitividad del sector a través de la digitalización y el apoyo del talento, atrayendo inversión extranjera y reduciendo la brecha de género.

Es importante destacar que el Plan "España Hub Audiovisual de Europa" apuesta por una concepción amplia del sector y engloba no sólo los contenidos audiovisuales tradicionales (cine, ficción, producción de

contenidos televisivos, etc.), sino también el entorno digital multimedia e interactivo, como son los videojuegos, los eSports, el desarrollo de software y contenidos transmedia, o los que incorporan experiencias inmersivas con efectos visuales o realidad virtual.

Por otra parte, **D. JOSÉ MANUEL RODRÍGUEZ URIBES, Ministro de Cultura y Deporte**, manifiesta que:

“

Nuestro objetivo es consolidar en los próximos años una red de empresas del sector que ponga en valor la calidad creativa española y apoyar su internacionalización (...) Nuestra apuesta por la creación digital y los videojuegos es nuestra apuesta por la convergencia entre cultura y tecnología.

Dª REYES MAROTO ILLERA, Ministra de Industria, Comercio y Turismo, destaca que:

“

Debemos reforzar la colaboración entre las distintas administraciones públicas y el sector privado para posicionar al sector en el lugar que se merece (...) El videojuego se ha convertido en un aliado frente a la soledad que ha supuesto el confinamiento en los meses más duros de la pandemia.

Por su parte, **D. ALBERTO GONZÁLEZ LORCA, Presidente de AEVI**, ha detallado que:

“

El videojuego ha experimentado un notable crecimiento en determinados campos, especialmente en el mercado digital, con un incremento del 32% en datos de facturación frente al año 2019 (...) Es un hecho constatado que en este año 2020, especialmente en los meses de confinamiento el videojuego ha pasado a convertirse en la opción favorita de ocio para millones de personas en todo el mundo, principalmente por su componente de producto cultural y de entretenimiento que se puede practicar desde el hogar de forma segura, así como su carácter de elemento de socialización entre amigos en la distancia y de disfrute compartido en familia. En este sentido, la propia Organización Mundial de la Salud (OMS) ha instado a jugar a videojuegos para mantenernos activos durante el periodo de confinamiento.

No obstante, a pesar del crecimiento del mercado digital y el papel del videojuego en esta cuarentena, nuestro sector también ha sufrido y se ha visto afectado a causa de la pandemia. Concretamente, hablamos del sector retail o el tejido de más de 450 estudios de desarrollo de nuestro país, gran parte de ellos pymes y micropymes sin apenas músculo financiero.

De hecho, muchos de estos estudios de desarrollo se están viendo obligados a afrontar inversiones con las que no contaban (equipos, alojamiento en la nube, etc.) a la vez que no pueden mostrar sus proyectos a inversores y distribuidores por culpa de la cancelación de eventos en todo el mundo.

Por esta razón, en AEVI hemos venido trabajando en los últimos meses con el Gobierno para trabajar en medidas que supongan un alivio para todos

estos agentes más afectados. Además, seguimos trabajando por extender el régimen de incentivos fiscales de otras industrias culturales en España, como el cine o las artes escénicas, a la producción de videojuegos. También en campañas de concienciación y en herramientas para promover el uso responsable, pues nuestro último deber es velar por el bienestar de todos nuestros usuarios.

D. JOSÉ MARÍA MORENO, Director General de AEVI, concluye que:

“

Justamente a finales del 2020, el presidente Pedro Sánchez manifestó personalmente el apoyo del Gobierno de España al videojuego, como sector puntero en la economía digital, poniendo en valor su doble vertiente cultural e industrial. De hecho, el videojuego ya figura como uno de los sectores palanca en el Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia.

En este 2020 hemos reforzado nuestro compromiso como industria en áreas como la inclusión y la accesibilidad. Prueba de ello es la firma del convenio con la Fundación ONCE, con el fin de desarrollar y difundir iniciativas a favor de la promoción de la accesibilidad universal y la inclusión de las personas con discapacidad en el ámbito de los videojuegos. (...) Estamos muy satisfechos por haber reactivado el comité de igualdad de AEVI, donde llevamos meses trabajando en la elaboración y publicación de un código ético que refleje los principios básicos que guían a la industria, así como una serie de actividades paralelas en este campo, que anunciaremos próximamente.

Desde FEJAR analizamos y profundizamos sobre distintos componentes, y valoramos la existencia de comorbilidad de trastorno por juego con trastorno por videojuegos y consumo de sustancias, estableciendo pautas de tratamiento e intervención para estas situaciones.

A nivel clínico, en el 2019, en el Manual de Prevención de Adicciones en el ámbito universitario, FEJAR manifestó que a las asociaciones integradas están llegando jóvenes, e incluso todavía menores, en los que se dan algunas de estas circunstancias:

a) Ser jugadores/as exclusivos/as de videojuegos, pero éstos les han provocado problemas: han acabado jugando muchas horas al día (puede que incluso el juego sea su única actividad); han abandonado sus relaciones interpersonales presenciales (es decir, sus relaciones sociales se limitan a las personas jugadoras con los que juegan online); están teniendo problemas moderados y/o graves con sus progenitores, presentando conducta agresiva cuando se les intenta limitar el juego; han abandonado sus estudios; etc. Incluso lo que resulta más novedoso con respecto a los videojuegos, es que algunas de estas personas jóvenes que presentan síntomas de dependencia, han gastado cantidades importantes de dinero (de sus familias) o incluso quienes ya disponen de ingresos propios, van solicitando pequeños créditos personales con los que poder comprar complementos de sus juegos preferidos. Es el mundo del *free to pay* (jugar gratis) y *pay to win* (pagar para ganar). Es decir, muchos de los videojuegos más populares del momento son de acceso gratuito (*free to pay*); sin embargo, si el jugador desea, como en el caso del **Fortnite**, obtener bailes, trajes atrayentes para otros jugadores o armas para ganar más fácilmente, hay que pagar (*pay to win*). Dicho juego, a pesar de ser gratuito, es el que más beneficios está reportando para sus creadores, de EpicGames. Por cierto, las familias deberían estar especialmente atentas y respetar las edades recomendadas para cada juego, ya que el mencionado juego, **Fortnite**, ha “enganchado” a niños y niñas desde edades tan tempranas como los seis años, cuando la edad recomendada de inicio es muy superior (12-13).

Y en este sentido, también nos encontramos con estudiantes universitarios y universitarias que descuidan o incluso pueden llegar a abandonar su carrera por caer en la dependencia de alguno de estos juegos. Por ejemplo, el **LoL (League of Legends)** también tiene alta capacidad adictiva para personas jugadoras, en especial aquellas con un perfil caracterizado por baja autoestima, quizás hayan sufrido *bullying* en el pasado... éste u otros juegos les permiten, con “entrenamiento” y adquisición de complementos, ganar más fácilmente, y las victorias son interpretadas personalmente como sinónimo de éxito social que no tuvieron en otro momento, así como de éxito personal, ya que no son capaces de ver otras de sus cualidades personales.

b) Tras el inicio temprano con videojuegos han acabado desarrollando trastorno por juego. El límite entre videojuegos en el modo *pay to win* y las apuestas o juegos de azar es difuso. Muchas personas jugadoras iniciales de videojuegos, sienten con posterioridad la curiosidad o motivación por realizar apuestas. Y la experiencia en la intervención con jóvenes con trastorno por juego nos indica que un porcentaje importante de jóvenes que han desarrollado este trastorno son también jugadores y jugadoras de videojuegos que laboralmente aspiran a convertirse en profesionales. En ambos casos (apuestas y *e-sport** o videojuego profesional) las personas jugadoras ven la posibilidad (poco objetiva) de ganar grandes cantidades de dinero en poco tiempo, objetivos que son conscientes de que nunca podrán conseguir trabajando.

*Los e-sports, según define la Asociación Española de Videojuegos, se refieren a "las competiciones de videojuegos estructuradas a través de jugadores, equipos, ligas, publishers, organizadores, broadcasters, patrocinadores y espectadores. Se puede jugar de forma amateur o profesionalizada. Otras denominaciones son *gaming competitivo, organized play, e-gaming* o *pro gaming*".

Dentro del sector del *e-sport* se manejan datos como que en 2016 existían un total de 250 millones de espectadores de *e-sports* a nivel mundial. Respecto a ingresos que promueve el sector, en España se han cifrado en 4,5 millones de euros en 2016, y la previsión es que aumente a nivel exponencial, así como el número de personas videojugadoras profesionales, que en 2016 eran 100 y se calcula que se multiplique su número hasta 2020.

Las personas videojugadoras profesionales están legalmente protegidas a nivel laboral, pueden dedicarse a esta actividad como autónomas o mediante contrato laboral, desde la edad de 16 años (los menores de edad con consentimiento parental, como para cualquier otra actividad laboral). Este "trabajo" requiere una dedicación plena, como la de cualquier deportista de élite, jugar durante muchas horas diarias y complementar el resto de la jornada con otro tipo de entrenamientos (físico, psicológico...).

Para muchos y muchas, los *e-sports* están considerados como un deporte, existiendo actual controversia entre diferentes países. España hasta el momento no ha reconocido el *e-sport* como deporte, si bien el Comité Olímpico de Corea del Sur llegó a declarar los *e-sports* "deporte olímpico de segundo nivel" entre 2015 y 2017 (posteriormente fue revocado).

Pero más allá de nomenclaturas o tipificaciones, la cuestión práctica y la realidad social que está teniendo en nuestros y nuestras adolescentes (estudiantes de secundaria) y jóvenes (universitarios/as muchos/as de ellos/as) es que no son pocos (especialmente varones) quienes anhelan, desean y aspiran llegar a ser videojugadores profesionales. Los premios o recompensas que consiguen los campeones de estas competiciones son cuantiosos, rozando los varios millones de dólares en torneos internacionales, siendo mucho menores los premios cuando se trata de competiciones femeninas.

La cuestión radica en que de la misma forma en que muchos adolescentes y jóvenes se fijan en modelos y estrellas deportivas para introducirse en las apuestas (deportivas o casinos), también muchos de ellos aspiran a convertirse en programadores de videojuegos y/o jugadores profesionales de videojuegos. Esto último está al alcance de sólo unos pocos (actualmente en España hay algún centenar), el resto de los aspirantes va a verse en la situación de necesitar jugar, jugar y jugar con el objetivo no siempre realista de llegar a ese juego profesional, dejando de lado su vida académica o laboral, social, familiar, lúdica, y, en definitiva, personal.

Sobre los *e-sports* habla **José Luis Montiel, médico y jugador profesional de FIFA** y dedicado al asesoramiento en la organización de eventos relacionados con el mundo del videojuego y *e-sports*:

“

El mal uso de los videojuegos puede desembocar en una ludopatía” “El que está de moda ahora tiene como único objetivo sobrevivir a otros jugadores en una isla. Te lo bajas de Internet, es gratis, y te puedes pasar el día jugando si nadie te pone freno. Siempre hay con quien jugar. Luego están los MOBA, que son gratuitos también. “Gratuitos” entre comillas, porque puedes comprar equipamiento y personajes visualmente más atractivos para diferenciarte de los demás. Si tú le dejas la tarjeta de crédito a tu hijo, te la puede quemar. A lo mejor la primera vez son tres euros nada más, pero tres más tres más tres...

Por otra parte, en la rehabilitación cotidiana de jugadores con trastorno por juego debemos tener presente el riesgo de “dependencia cruzada” con los videojuegos. Es decir, muchos jugadores de azar, cuando comienzan su abstinencia del juego, bien comienzan a “ocupar” ese tiempo en el que antes apostaban jugando a videojuegos o juegos de móvil, bien ya lo hacían de forma simultánea antes de iniciar la rehabilitación, y en el momento en que inician la misma se dispara la frecuencia e intensidad con que juegan a videojuegos.

VIDEOJUEGOS



a) Historia y evolución de los videojuegos

La historia de los videojuegos tiene su origen en la década de 1950 cuando, tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, las potencias vencedoras de la guerra, construyeron los primeros súper ordenadores programables. Los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico (inicialmente programas de ajedrez) no tardaron en aparecer, y se fueron repitiendo durante las siguientes décadas. Los primeros videojuegos modernos aparecieron en la década de los 60, y desde entonces el mundo de los videojuegos no ha dejado de crecer y desarrollarse con el único límite que le ha impuesto la creatividad de desarrolladores/as y la evolución tecnológica. En los últimos años, se asiste a una era de progreso tecnológico dominada por una industria que promueve un modelo de consumo rápido donde las nuevas superproducciones quedan obsoletas en pocos meses, pero donde a la vez, un grupo de personas e instituciones —conscientes del papel que los programas pioneros, las compañías que definieron el mercado y grandes personas visionarias tuvieron en el desarrollo de dicha industria— han iniciado el estudio formal de la historia de los videojuegos.

El más inmediato reflejo de la popularidad que ha alcanzado el mundo de los videojuegos en las sociedades contemporáneas lo constituye una industria que da empleo a 120,000 personas y que genera unos beneficios multimillonarios que se incrementan año tras año. El impacto que supuso la aparición del mundo de los videojuegos significó una revolución cuyas implicaciones sociales, psicológicas y culturales constituyen el objeto de estudio de toda una nueva generación de investigaciones sociales que están abordando el nuevo fenómeno desde una perspectiva interdisciplinar, haciendo uso de metodologías de investigación tan diversas como las específicas de la antropología cultural, la inteligencia artificial, la teoría de la comunicación, la economía o la estética, entre otras. Al igual que ocurriera con el cine y la televisión, el videojuego ha logrado alcanzar en apenas medio siglo de historia en un estatus en el medio artístico, y semejante logro no ha tenido lugar sin una transformación y evolución constante del concepto mismo de videojuego y de su aceptación. Nacido como un experimento en el ámbito académico, logró establecerse como un producto de consumo de masas en tan solo diez años, ejerciendo un formidable impacto en las nuevas generaciones que veían los videojuegos como un novedoso medio audiovisual que les permitiría protagonizar en adelante sus propias historias.

1960

La década de 1960 se convertiría en una época de falsos comienzos para los videojuegos. Casi todas las personas que habían explorado la idea la habían abandonado inmediatamente convencidas de que era una enorme pérdida de tiempo. El ajedrez por computadora era un campo de investigación fructífero, pero permanecía dentro del ámbito académico, lejos del campo del entretenimiento. Sin embargo la idea de que los ordenadores no podían servir para fines lúdicos tocaba a su fin.

Sin mucho éxito en cuanto a promoción y venta de este nuevo modelo de entretenimiento, por falta del avance tecnológico suficiente para plasmar la creatividad de jóvenes desarrolladores de la época, la década de los 60 sirvió para asentar los cimientos de las dos grandes compañías (Atari y Magnavox, inspiradas por el increíble trabajo realizado por alumnado universitario de Massachusetts con el desarrollo de Spacewars!) que verdaderamente revolucionarían esta emergente industria y se convertiría en un elemento cotidiano de todos los hogares del mundo.

1970

La década de los 70 sin duda, daría el pistoletazo de salida de la industria con un modelo de venta y distribución del entretenimiento en forma de videojuego completamente inesperado y que dio resultado a un estallido de éxito entre la población adolescente de la época.

Los desarrolladores Nolan Bushnell y Ted Dabney, bajo el nombre corporativo de SyzygyEngineering, crearían la primera máquina recreativa, con un importante detalle que convertiría a esta cara apuesta por la tecnología en mucho más asequible para ser distribuida en serie. Su prototipo no requería de CPU (un componente muy caro en esa época), utilizando algo tan sencillo como una televisión doméstica como conductor del software de entretenimiento que habían desarrollado.

En noviembre de 1971, Bushnell y Dabney instalaron su primera máquina arcade en el bar Dutch Goose, cerca del campus de la universidad de Stanford, con su software ComputerSpace, obteniendo un éxito inmediato entre universitarios/as y el público en general, generando rápidamente, casi como experimento social un aluvión de visitantes diarios y un elevado grado de ingresos en muy poco tiempo con una sola máquina instalada, lo que animó a los dos ingenieros a producir su idea en serie para su distribución a gran escala. Cabe destacar que, por una serie de problemas legales de derechos, tuvieron que cambiar el nombre de su sociedad por otro que daría como resultado la gran revolución de la industria, sentando las bases de lo que todavía hoy en día es respetado en este campo. La nueva compañía se llamaría Atari.

Con el nacimiento de Atari, nació la primera videoconsola de la historia, y con ella, el inmenso éxito de **Pong** en 1972, reestructuró por completo el negocio del entretenimiento. Los videojuegos eran más novedosos y

confiables que los juegos electromecánicos típicos de la época, pues carecían de elementos mecánicos susceptibles de rotura y desgaste. En 1973 quince compañías se habían lanzado al negocio de los videojuegos, un negocio que un año antes estaba exclusivamente en manos de Atari. Los videojuegos de estas compañías no dejaban de ser simples copias de Pong, mientras que la compañía que había creado el juego original seguía aportando nuevas innovaciones a este emergente mercado.

La década de los 70 no traería mucho más, salvo un elemento que revolucionaría completamente la industria. Al mismo tiempo que la industria del videojuego se expandía pese a las dificultades tecnológicas de la época, Intel empezó en 1971 a desarrollar el Intel 4004, el primer microprocesador de propósito general de la historia, diseñado originalmente para una calculadora de sobremesa.

En 1974, Jeff Frederiksen diseñó un nuevo prototipo de Pinball adaptando un 4004 a una máquina de Bally 40 (Pinball), lanzándose al mercado con el nombre de Spiritof 76, convirtiéndose en la primera máquina recreativa de la historia que incorporaba tecnología digital, revolucionando una vez más esta industria, haciendo más atractivos al consumidor el producto, al mismo tiempo que facilitaba la programación de los videojuegos y expandiendo las posibilidades gráficas de los mismos.

Mientras tanto, en Japón, Toshiro Nishikado adoptó la nueva tecnología de microprocesadores, creó para Taito **Space Invaders**, un juego que originalmente consistía en disparar contra tanques y aeroplanos, pero que, en parte por la presión de la compañía y en parte por el gran éxito que el film **Star Wars** estaba cosechando en la época, acabó adoptando su forma definitiva de batalla espacial. El juego obtuvo inmediatamente un éxito de dimensiones descomunales, fue convertido a todos los formatos importantes de la época y dio lugar a numerosas continuaciones e infinitos clones. No solo inició un género que sería la base en el desarrollo posterior de los videojuegos (el de los *shoot 'em up* o «matamarcianos»), sino que situó definitivamente a la industria japonesa en el lugar que le correspondía e impulsó definitivamente la fiebre de los videojuegos a nivel mundial, iniciando la que en la literatura especializada se conoce como la Edad dorada de los videojuegos.

1980

Década de 1980. A principios de la década de 1980, Europa se encontraba muy por detrás de Estados Unidos y Japón en lo que respecta al desarrollo de su industria de videojuegos, y desempeñaba más el papel de consumidor que de productor.

En 1981 Sinclair sacó al mercado su procesador ZX81, un modelo mejorado que incorporaba 1Kb de RAM (ampliables a 64, si bien lo habitual era encontrarlos con 16k de memoria) y que, por su reducido precio, supuso la

punta de lanza para la penetración definitiva de los ordenadores personales en los hogares europeos. Los primeros juegos para el sistema no tardaron en aparecer: Kevin Toms comercializó (vía venta directa por correo) su *Football Manager* en 1982, un juego en modo texto que daba inicio al género de los simuladores de estrategia deportiva, y Mel Croucher publicó varios títulos de carácter extraño y surrealista, como **PiMan** y **Can of Worns**, que resultarían sumamente influyentes en el desarrollo de títulos posteriores como **ManiacMiner** o **Jet Set Willy**.

En abril de 1982 sale al mercado un nuevo modelo, el ZX Spectrum que logra unas ventas muy superiores a sus rivales más directos (Commodore 64 y BBC Micro) y que se establecería como uno de los ordenadores más populares de Europa. **ManiacMiner**, uno de sus primeros títulos, definió el género de plataformas.

En 1983 la compañía británica Ultimate, publicó **Knight Lore**, el primer videojuego para Spectrum en perspectiva isométrica 3D. Las críticas fueron entusiastas, y el juego resultó un tremendo éxito, hasta el punto de que, desde su publicación es considerado como uno de los mejores y más importantes juegos desarrollados jamás para el Spectrum.

En 1984 Alan Sugar presentó su Amstrad CPC 464, un nuevo ordenador personal de prestaciones superiores, como 64k de memoria, 16 colores y un mejor chip de sonido, que obtuvo un buen nivel de ventas, pero que no llegó a liderar el mercado europeo. El hecho de que los ordenadores personales estuvieran reservados a los entusiastas de la electrónica comenzaba a disminuir: de hecho el Amstrad CPC 464 estaba dirigido a un público de masas, e incluía todo lo necesario para su funcionamiento, incluyendo el monitor, la unidad de casete y los cables y conectores necesarios. Se comercializaron varias versiones del modelo, y el éxito de Amstrad fue tal, que en 1986 compró la marca Commodore, rediseñando las nuevas máquinas de la compañía bajo el «estilo Amstrad».

Hiroshi Yamauchi había heredado Nintendo en 1949 cuando, para demostrar su autoridad, lo primero que hizo fue despedir a su sobrino —único familiar en la empresa— y a todos los directivos leales a su abuelo, de quien había heredado la compañía. En 1977 se encontraba en su despacho frente a Shigeru Miyamoto, un joven que en aquel tiempo tenía 25 años de edad y había soñado desde pequeño con dedicarse al mundo del espectáculo. Miyamoto se había dirigido a la oficina de Yamauchi buscando trabajo porque su padre tenía un amigo común con este y porque pensaba que podría ser feliz trabajando en una compañía de juguetes. Cuando Yamauchi pidió a Miyamoto que regresase con un juguete de su invención, quedó impresionado con su ocurrencia —una percha de madera que Miyamoto había decorado con figuritas pintadas a mano— y lo contrató como diseñador gráfico. Aunque sin saberlo, Yamauchi y Miyamoto estaban destinados a cambiar el mundo de los videojuegos.

Miyamoto había llegado a Nintendo en un momento crucial: en 1975 la empresa ya había efectuado su primera incursión en el mundo de los videojuegos en 1975 con EVR Race, pero la máquina resultó un fracaso. A principios de 1977, mientras la fiebre de las consolas Atari **Pong** recorría EEUU, la única consola disponible en Japón (por sorprendente que parezca) era TV Tennis de Epoch, en realidad una Magnavox Odyssey metida en una nueva carcasa, pero a lo largo de ese mismo año salieron al mercado distintas consolas basadas en la máquina de Atari de diferentes compañías. Nintendo apostó por Color TV Game 6 y Color TV Game 15, dos máquinas que resultaron cruciales en el establecimiento del mercado de videoconsolas japonés. Mientras tanto, las grandes empresas japonesas (Taito, Sega y Namco) se dedicaban al lucrativo negocio de las máquinas recreativas.

Hiroshi Yamauchi se encontraba entre los emprendedores que pensaban que el futuro estaba en la industria de los videojuegos, y así lo hizo saber a los directivos de su empresa, ordenando que abandonasen sus viejos proyectos para centrarse en la creación de videojuegos. Una tarde de 1980 Gumppei Yokoi observó a un hombre de negocios que jugueteaba aburrido con su calculadora electrónica, lo que le dio la idea de crear un videojuego portátil con tecnología LCD fácil de fabricar y fácil de transportar. El resultado fue la serie Game & Watch, unas máquinas de bajo coste y tecnología LCD que hacían las veces de reloj y que venderían 30 millones de unidades a lo largo de los siguientes 11 años. A pesar de todo, Yamauchi no quedó satisfecho con este logro y, decidido a establecer su compañía entre los más importantes nombres de la industria, e inspirado por el éxito que estaba teniendo en EEUU la Atari VCS, se decidió a comercializar una videoconsola muy superior. En este contexto Nintendo lanzó al mercado el 15 de julio de 1983 la primera versión de su Famicom un modelo muy innovador que disponía entre su catálogo de títulos varias versiones del clásico **Donkey Kong**, que dio lugar a algunas de las más famosas series de personajes de los videojuegos, y que estaba destinado a sentar las bases del mundo de las videoconsolas domésticas modernas. La consola catapultó a Nintendo al éxito, de tal manera que la compañía no pudo abastecer la enorme demanda de videojuegos que existía para la nueva máquina, y la solución de Yamauchi, absolutamente innovadora para la época, fue establecer un sistema de licencias a terceras compañías, mediante el cual se reservaba el derecho a publicar los títulos que considerase cumplían ciertos estándares de calidad, al tiempo que cobraba a las compañías desarrolladoras por permitirles publicar sus títulos para la nueva plataforma. El éxito de la idea fue rotundo, y el catálogo de juegos de la máquina creció exponencialmente, incluyendo títulos tan emblemáticos como **Super Mario Bros.**, **Tennis**, **Dragon Quest**, **The Legend of Zelda** o **Final Fantasy**.

1990

A partir de 1985 se produjo el salto de Nintendo al mercado estadounidense, que tras la crisis del videojuego en 1983 había visto cómo se desplomaba el negocio de las videoconsolas en favor de los microordenadores. La Famicom sufrió varias modificaciones, siendo rebautizada como Nintendo Entertainment System, y como punta de lanza de su catálogo de videojuegos se presentó la nueva creación de **Super Mario Bros.**, título que vendió no solo millones de copias, sino también los millones de consolas que eran necesarias para jugarlo. Para 1987 había quedado claro que el mercado de las videoconsolas había vuelto para quedarse. La industria había sentado las fuertes bases para lo que todavía estaba por llegar.

Década de 1990. Junto a la consolidación definitiva de la industria y a cierto estancamiento en la creatividad de creadores de videojuegos, debido en parte a la estabilización que habían sufrido los distintos géneros, la década de 1990 se caracterizó por el declive definitivo de los ordenadores de 8 bits y la llegada por una nueva generación de computadoras más avanzadas. Una auténtica revolución conocida con el nombre de “consolas de 16 bits”, con un mercado liderado por la consola Super Nintendo (de Nintendo) y Megadrive (de Sega).

George Lucas, director de la legendaria saga de ficción cinematográfica de **Star Wars**, creó en 1982 Lucasfilms Games, una división dedicada exclusivamente al desarrollo de videojuegos, aportando la creatividad, y por tanto la inmersión de cada trama en una auténtica obra de arte, obteniendo el apoyo de licencias cinematográficas que empezaron a incluir, gracias a la potencia de la llegada de los 16 bits, la recreación de grandes títulos de Hollywood, en la industria del videojuego, tal como los juegos **Star Wars**, **Indiana Jones and the Last Crusade**, y por supuesto, los clásicos de Disney que captaban a la perfección el interés de una franja de público que había quedado apartado hasta ahora, así como de otros estudios o compañías enfocadas al entretenimiento infantil, con títulos como **The Lion King**, **Looney Toons**, **Asterix & Obelix**, entre otros.

El videojuego en la década de los 90 pasó a ser distribuido en un novedoso formato, el “cartucho”, que permitía exprimir al máximo la capacidad de desarrollo de la consola de 16 bits, llevando la experiencia quien jugaba a un grado de inmersión sin precedentes y sentando las bases de la industria del videojuego moderna, a pesar de que mantuvo durante su prolongado tiempo de vida el respeto por quien la consumía.

Al mismo tiempo que aparecieron las consolas de 16 bits, lo hicieron también las llamadas consolas portátiles, causando una gran repercusión tanto el modelo de Nintendo conocido como Game Boy así como su competencia directa, con pantalla a color de 8 bits, producida por Sega, la Game Gear. Ahora no tener un televisor no era excusa para no poder jugar en cualquier parte, con el único inconveniente de necesitar pilas para poder jugarlas o un enchufe donde conectar la alimentación eléctrica del aparato.

Sin embargo, ningún dispositivo superó la supremacía de la consola de Nintendo de 16 bits (Super Nintendo Entertainment System) que superó los 118 millones de unidades vendidas en todo el mundo. Ahora el videojuego formaba parte de la vida cotidiana de muchos hogares, demostrando con rotundidad su deseo de continuar creciendo. Los avances tecnológicos de los sistemas de la época devolvieron la idea de llevar a cabo una de las mayores ambiciones desde los inicios de la informática moderna: la recreación de un mundo virtual en tres dimensiones en pantallas de dos dimensiones.

A principios de la década, Sony había trabajado con Nintendo para crear una plataforma de juego basado en la tecnología CD-Rom. En esa época, Sony no tenía mucha fuerza en el campo de los videojuegos, y cuando Nintendo anunció que renunciaba a su colaboración para trabajar con Phillips, el presidente de Sony, Norio Ohga ordenó inmediatamente la creación de una división de videojuegos (Sony Computer Entertainment) que se encargaría, con Ken Kutaragi a la cabeza, de la creación de una máquina rival. La primera versión de la nueva PlayStation se presentó al mercado japonés el 3 de diciembre de 1994, y el 9 de septiembre de 1995 hizo lo propio en EEUU, habiendo causado una fuerte impresión previamente en la feria E3 (mayor evento a nivel mundial de la industria del videojuego) de ese mismo año. La nueva máquina alcanzó unas cifras de ventas en el mercado estadounidense de 100 000 unidades, tan solo en la primera semana. En seis meses logró vender un millón de unidades, y en dos años el número de PlayStation en todo el mundo era ya de 20 millones. En 2001 había una PlayStation en el 30% de los hogares estadounidenses, y el éxito de Sony era total.

Todo esto, unido a la llegada de Internet, conectando al mundo desde los hogares domésticos, supuso un nuevo torrente de ideas de compañías y desarrolladores, que no sería hasta la próxima década cuando supondría una verdadera revolución, donde el avance en cuanto a calidad y velocidad del servicio de Internet doméstico tendría sin duda el mayor impacto en la industria, revolucionando el mercado completamente, al mismo tiempo que la jugabilidad, ahora no sería necesario contar con un/a compañero/a de juego para disfrutar de forma cooperativa de la experiencia de las consolas de 16 bits, ahora cualquier persona en el mundo podría ser ese/a compañero/a.

2000

Década de 2000. En el año 2000 Sony lanzó la anticipada PlayStation 2 un aparato de nada menos que 128 bits, que se convertiría en la videoconsola más vendida de la historia, mientras que Microsoft hizo su entrada en la industria un año más tarde con su Xbox, una máquina de características similares que sin embargo no logró igualar su éxito. De 2001 fue también la GameCube, una nueva apuesta de Nintendo que no consiguió atraer al público adulto, y cuyo fracaso comercial supuso un replanteamiento de la estrategia comercial de la compañía nipona que, a partir de ese momento,

dirigió su atención al mercado de las handhelds (consolas portátiles). Game Boy Advance, de 2001 fue su primera tentativa en ese terreno, pero el verdadero éxito con el que Nintendo reconquistaría parte del mercado perdido tardaría aún en aparecer.

Mientras tanto, el mercado de los PC seguía dominado por esquemas de juego que ya habían hecho su aparición con anterioridad. Triunfaban los videojuegos de estrategia en tiempo real (**Warcraft, Age of Empires**) y los primeros juegos de acción en línea (**Call of Duty, Battlefield 1942**). En 2004 salió al mercado la Nintendo, primer producto de la nueva estrategia de una compañía que había renunciado al mercado de las videoconsolas clásicas, y poco después apareció la PlayStation Portable, una consola similar que no llegó a alcanzar a la primera en cifras de ventas. En 2005 Microsoft lanzó su Xbox 360, un modelo mejorado de su primera consola diseñado para competir con la PlayStation 2. La respuesta de Sony no se hizo esperar, y pocos meses después lanzó su PlayStation 3, una consola que inicialmente no consiguió el éxito esperado. La revolución de Nintendo tuvo lugar en abril de 2006 cuando presentó su Nintendo Wii, una máquina con un innovador sistema de control por movimiento. Con esta consola, Nintendo volvió a recuperar el terreno perdido ante su competencia.

Para muchas personas aficionadas, la profesionalización de la industria trajo consigo un cierto estancamiento de la originalidad que había caracterizado el trabajo de los desarrolladores de décadas anteriores, en parte debido al agotamiento de nuevas ideas, o por la preferencia que las grandes multinacionales mostraban por la producción de títulos basados en personajes conocidos o en géneros y fórmulas de juego que ya se habían demostrado exitosas, y en parte debido a la increíble potencia que entregaban las nuevas generaciones de máquinas, estimulando el desarrollo de videojuegos de gran potencia gráfica, donde la originalidad quedaba relegada a un segundo plano. A pesar de ello, las compañías continuaron lanzando títulos que suponían un soplo de aire fresco, como Guitar Hero un juego de 2005 con un original sistema de control que abrió una lucrativa franquicia, y cuyas cifras de venta en 2009 se situaban en 32 millones de juegos vendidos. **The Sims** (2000) puso de moda los juegos de Simulación Social, un género relacionado con los videojuegos de rol en línea cuyo representante más importante fue Ultima Online, que a su vez tenían su origen en los MUD de mediados de la década de 1980. Por su parte, **Grand Theft Auto III** (RockStar Games 2001) iniciaba una serie de videojuegos que mezclaban dos de las tendencias más características de las nuevas generaciones (argumentos cada vez más complejos y libertad de movimientos y de acción) y que se convertiría en una de las series más exitosas de todos los tiempos.

2010

Otro fenómeno que ha caracterizado las prácticas de las compañías desarrolladoras en los últimos años ha sido la explotación de franquicias, series de programas basados en los personajes de un videojuego original; títulos como **Halo: Combat Evolved** (2001), **Resident Evil** (1996), **Silent Hill** (1999), **Prince of Persia** (2003), **The King of Fighters** (1994), **Final Fantasy** (1987), **Street Fighter** (1987), **Call of Duty** (2003), **Metal Gear Solid** (1998), **Medal of Honor** (2001), o las ya citadas **Guitar Hero** (2005) o **Grand Theft Auto III** (2001), dieron lugar a una interminable serie de secuelas, que en muchos casos basaban su éxito no tanto en sus innovaciones como en el hecho de compartir su nombre con el del hit original. Ahora incluso la industria del videojuego, podía devolver a Hollywood el impulso que recibió durante la década de los 90, cuando aprovechaban el tirón de grandes películas, proporcionándoles tramas y carismáticos personajes para que pudieran llevarse a la gran pantalla, como podemos comprobar con la saga Resident Evil.

Década de 2010. Con la creación de los teléfonos inteligentes, se abrió un nuevo mercado para los videojuegos, el cual tenía que demostrar que no solo era viable creativamente, sino económicamente. Varios juegos se pueden usar como ejemplo de esta posibilidad, entre ellos **Candy Crush Saga** o **Clash Royale**.

Candy Crush, creado en 2012 por King, fue uno de los primeros juegos no solo en tener éxito mundial, sino también uno de los juegos que popularizaron el modelo Freemium, en el cual la persona puede descargar y jugar de forma gratuita, pero puede pagar por cosas en el juego. Este modelo sería usado en varios otros juegos, convirtiéndose en toda una revolución a nivel económico para la industria.

Clash Royale es un ejemplo de la permanencia del mercado de juegos para móviles. Creado en 2016, en ese mismo año se convirtió en el juego de iOS que más recaudó. Esto comparándolo con su predecesor, **Clash of Clans**, el cual recaudó un billón de dólares en 2015, demostró la potencia de un mercado de 34.8 billones de dólares.

La llegada de la octava generación de consolas está formada por PS4 y Xbox One, pero también por sus versiones PS4 Pro y Xbox One X. Podemos incluir igualmente a Wii U y a Nintendo Switch, pero en términos de potencia bruta, quedan por debajo de las dos primeras, así que no definen la evolución a nivel técnico de la generación actual.

Podemos definir a esta generación de una forma bastante sencilla: Continuidad, y muy marcada además. Con la llegada de PS3 y Xbox 360 se establecieron una serie de pautas, tanto a nivel técnico como jugable que se han mantenido en los juegos de Xbox One y PS4. En 2020 estamos a las puertas de una nueva renovación. Xbox Scarlett y PS5 han llegado a mediados de 2020, y mantendrán la arquitectura de la generación actual,

HOY

mejorando, eso sí, todas sus características. Esto debería permitir el desarrollo de juegos con una mayor calidad gráfica, el uso de animaciones e inteligencia artificial más compleja, y también la creación de mundos más amplios con los que ir más allá del constante desarrollo, tipo sandbox, tan limitado que impera en la generación actual. Habrá que esperar a ver de qué son capaces realmente ambas consolas, pero en principio, parece que no volveremos a vivir un salto generacional tan grande como el que marcó la séptima generación de consolas.

Con la considerable mejora de conexión a Internet, el negocio del videojuego se ha vuelto abusivo hacia quien lo utiliza, amenazando con ser un modelo que ha venido para quedarse, como en algún momento lo hicieron las primeras consolas de videojuegos. La facilidad con la que hoy día podemos efectuar compras sin movernos de nuestro cómodo sofá, ha sido importada por las distintas plataformas virtuales de videojuegos, extendiendo esta molesta praxis para jugadores/as al contenido interno del juego, donde todo parece apuntar a que, si tu intención es jugar, ten tu tarjeta de crédito cerca. La necesitarás.

Nuevos modelos de consumo aplicados a los aspectos internos del videojuego en sí, hacen que el concepto de “pagar para avanzar” haya dejado de ser meramente un modelo exclusivo de un tipo de producto, para extenderse a toda la industria.

b) Glosario Gamer

AFK

Away From Keyboard. Término usado cuando hay que ausentarte para hacer algo brevemente durante una partida. Por otra parte está todo lo contrario. Jugadores/as que jamás abandonan su posición, haciendo incluso sus necesidades en una botella vacía, dejando de comer, dejando de salir o de atender cualquier elemento proveniente del exterior, etc. El término es también utilizado para referirse al hecho de que algunos videojuegos (MMORPG's en su totalidad) permiten dejar al avatar haciendo alguna actividad de forma automática, por lo que no es extraño dejar el juego encendido mientras el/la usuario/a duerme, trabaja, se va de fin de semana con sus amistades, etc...

Asshole

Niño rata pero a la inglesa (detallado más adelante).

Baneo

Acto de castigo ejercido por el Game Master sobre la persona jugadora, como moderación de acciones ilícitas, llevadas a cabo por quien juega, o que son contrarias a las normas de la comunidad. Los baneos pueden ser igualmente por mal comportamiento o conductas dolorosas hacia otros/as jugadores/as, bien sean a modo insultos, vejaciones o de otro tipo.

Estos castigos pueden ser temporales (1, 3, 7, 15, 30 días, dependiendo de la gravedad) o permanentes.

Battle Royale

Estilo de juego de eliminación de jugadores/as. Es un todos/as contra todos/as masivo, de hasta 540 jugadores/as (**Morheim** es un título que ofrece el doble de personas enfrentándose 1080 jugadores) y en este desafío solo puede terminar quedando un/a único/a jugador/a en pie. Su capacidad de enganchar a quien juega es muy alta, ofrece muchos recursos y la habilidad no lo es todo, juega un papel muy importante la astucia, el conocimiento de los mapas, del equipo, etc. PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds) es el actual referente de este estilo.

BM

Uno de los términos más peculiares. BM procede de 'badmanners', es decir, malas maneras o mal comportamiento. Se utiliza para describir toda actitud que va en contra del respeto entre rivales, ya sea a través de los mecanismos del juego, del chat escrito o de voz. Hacer BM es molestar al rival, impedir que juegue con normalidad o reírse de él/ella mediante emoticonos (como en el **Clash Royale**) u otros formatos.

Bot Los bots son los NPC, los *non player character*. Es decir, personajes controlados por la máquina. Algunas personas jugadoras que hacen trampas utilizan un bot dejándolo **AFK** y que vaya progresando mientras están trabajando o haciendo otras cosas.

Build En el mundo *gamer* las *builds* son todas y cada una de las combinaciones posibles que puedes construir en un videojuego. Y esta acción es aplicable tanto a personajes como a objetos que se pueden personalizar en un videojuego.

Burstear Potenciar al personaje de quien está jugando, bien ayudándole a subir rápidamente o proporcionándole equipo de alto nivel, que no podría conseguir en su estado inicial de otra forma, con la clara intención de equiparlo, al menos en nivel, al resto de integrantes de la comunidad. En juegos en los que hay diferentes tipos de clases y personajes, suele hacerse entre personajes de la misma cuenta, es decir, de un/a mismo/a jugador/a, ayudando así a expandir el abanico de opciones que podrán ofrecer más tarde a complementar mejor el equipo de una *raid*, entre otras cosas.

Buff Bono temporal que se puede aplicar a otros/as jugadores/as, gracias a los poderes de ciertas clases de pj's. Un *buff* es un atributo que le ofrece un personaje, o a un enemigo/a, un aspecto positivo y que le otorga una ventajas frente al resto. Normalmente, estos atributos o efectos positivos suelen tenerse de forma temporal.

Este es uno de los términos más utilizados en la jerga *gamer*, ya que es determinante para el transcurso de cada una de las partidas de algunos juegos, como el **League of Legends**, **Fortnite** o **Clash Royale**. Algunos ejemplos de *buff* que se le otorgan a los personajes pueden ser el aumento de la fuerza, la mejora de la vida, que posea una mayor velocidad. De esta forma se entiende que buffear consiste en la asignación de uno de estos efectos a tu personaje con el objetivo de obtener ventaja en una partida. Si en algún momento estás perdiendo la partida, o crees que se dan las condiciones exactas, puedes buffear a tus personajes para ser superior a los demás contrincantes.

En algunos videojuegos existen buffs muy populares y conocidos, en el caso de **League of Legends** los buffs rojo y azul de la jungla son muy disputados entre ambos equipos.

Camper Término usado en los *shooters* para determinar el abuso indebido de armas de largo alcance (francotirador) desde una posición oculta sin posibilidad de

defenderse. quien abusa de esto es un "campero". Del inglés, *camper*, que acampa. Campero es un peyorativo utilizado en juegos de tiros para referirse a los/las jugadores/as que, en vez de moverse por el terreno de juego, se quedan estáticos/as (acampados/as) en un punto estratégico desde el que eliminar al resto sin poder ser abatido/a. Es muy habitual en los **Call of Duty** o el **Fortnite Battle Royale**, un juego que premia el frenetismo y la rapidez en los combates. No obstante, el término no es tan válido (aunque aplicable) en otros *shooters* como el **Rainbow Six Siege** o los **Battlefield**, puesto que estos títulos persiguen la estrategia y un modo de juego más pausado.

Cash Shop

Tienda virtual de los títulos que ofrecen compras dentro del juego. Por norma general se adquiere dinero virtual mediante el intercambio de dinero real, con el fin de comprar diferentes tipos de bienes. Esta oferta es habitualmente engañosa, incluye ofertas y descuentos especiales, haciendo gala y uso de la poderosa y agresiva estrategia de venta dentro de los juegos online.

Carrilear

Este término se usa solamente en juegos MMORPG's en los que existe un rango de poder llamado Nivel, el carrileo consiste en poner a un/a jugador/a de nivel 1 en el nivel máximo posible en poco tiempo con ayuda de otros/as jugadores/as más poderosos/as de alto nivel. En muchas ocasiones esto supone pasar de nivel 1 a nivel 100 (suponiendo que sea el máximo) en apenas 10 minutos. La contra de este ejercicio es que la persona que juega sube de forma tan rápida, que no aprende durante su subida a manejar las diferentes habilidades de su personaje, haciendo que le exija un tiempo adicional para controlarlo debidamente.

Carry

To carry significa llevar, cargar consigo. Por tanto, un *carry* es el/la jugador/a que lidera la puntuación del equipo y, en muchos casos lo lleva a la victoria. Se puede utilizar de forma peyorativa si se pretende menospreciar el papel de un/a jugador/a en concreto. También se puede utilizar para referirse a un/a jugador/a en sí, si este/a destaca en el marcador.

Cheater

Jugador/a que usa trucos para obtener beneficios dentro del juego, oro, madera, piedra, etc. el cheater utiliza códigos predefinidos o la consola de comandos de los desarrolladores para ello.

Chetado

Dentro del mundo de los videojuegos existen 2 significados para chetado: uno de ellos está relacionado con el/la jugador/a y el otro con los elementos que forman parte del juego:

En el caso de la persona que juega: chetar consiste en usar chetos, que quiere decir trucos, para obtener ventajas en el juego. Alguien ha chetado en un videojuego cuando recurre a programas externos al juego o modificaciones en el mismo para vencer a sus adversarios. Esta es una mala praxis que está muy mal vista dentro del mundo de los videojuegos online. De hecho, chetar

en un videojuego conlleva represalias con quien haya chetado, además de que estos/as jugadores/as suelen ser acusados/as de *lamer* (ignorante, que hace trampas) en el videojuego.

En el caso de los elementos del videojuego: chetado quiere decir que un personaje, un objeto, una habilidad... contiene un potencial tan extraordinario y que ofrece tanta ventaja sobre el resto que puede considerarse como desequilibrado en comparación con el rival.

El chetado no sólo está mal visto por quienes juegan, sino que los propios fabricantes de videojuegos en línea rechazan, persiguen y señalan a jugadores/as que chetan mediante programas anticheats que instalan en sus servidores del videojuego.

Chino Farmer Se trata de un término bastante despectivo, e incluso racista, por lo que se recomienda no hacer uso de él. Se utiliza para hacer referencia a personas que dedican muchísimas horas a jugar a juegos online a cambio de compensaciones. Lo más normal es que suban personajes de nivel o que farmeen y después vendan las cuentas a otras personas que no disponen de el tiempo necesario para poder hacerlo. Algo, que además, no es legal.

Crowd Control El término *crowd control*, traducido del inglés viene a ser algo así como el control de masas, por lo que también es frecuente observarlo abreviado bajo las siglas CC. El significado de crowd control es una habilidad de ataque sobre el enemigo, que se produce de forma específica en aquellas batallas o combates en los que hay más de dos enemigos, o al menos un grupo de enemigos considerables. Un ejemplo donde sería habitual este concepto es en **League of Legends** y se determina el control que se tiene sobre el resto de enemigos.

Curva de aprendizaje El término curva de aprendizaje hace referencia a la forma en la que avanza la persona que juega respecto a la dificultad que el juego le aporta. Para que una curva de aprendizaje o curva de dificultad sea buena ha de ser equilibrada y seguir una progresión adecuada. La persona jugadora ha de sentirse retado/a pero avanzar en el juego. No ha de parecer algo imposible.

Delay Retardo en la llegada de la información, tanto del chat, de la respuesta general del juego, o de los mensajes de voz del equipo. A pesar de ser un concepto que comparte completamente la definición del término *lag*, el motivo es totalmente disinto, ya que se produce por una disfunción microtemporal de la respuesta de los propios servidores del juego, ocasionando una respuesta similar a la que provoca sufrir lag durante la partida. En los emparejamientos aleatorios como los que podemos encontrar en los MOBA o Battle Royale, es un efecto que termina desconectando a quienes juegan de la partida y por tanto, haciendo que la información de las puntuaciones de la misma queden anotadas como derrota o sumando lo suficientemente poco en los sistemas de incremento de ranking.



Discord
y programas
de voz más
usados

Los programas de voz son especialmente utilizados por jugadores/as de PC. En ellos se basan y centran comunidades, se organiza la información de las mismas y se actualiza el estado y estatus de cada integrante. Por norma general, es el centro neurálgico del *cyberbullying*, y queda totalmente exento de la mayoría de "leyes" (entre muchas comillas) relacionadas con el buen comportamiento, respeto y educación. A pesar de todo, estas comunidades establecidas por Clanes o Guilds, suelen estar regidas por un/a líder de la comunidad y un grupo de mando que tratan de asegurar que estos comportamientos dañinos no se produzcan, aún así, ocurren. Entre los programas más usados, ordenados de mayor a menor uso, podemos encontrar: **Discord**, **TeamSpeak**, **Ventrilo**, **RaidCall**, **Vulcano**, **Skype**.

En la plataforma de consola, los accesos desde PlayStation Network y Microsoft, están todavía más exentos de ningún tipo de "legislación" por líderes de comunidad. Cualquiera puede comunicarse con quien se está compartiendo partida, lo que facilita la posibilidad de que el acoso por una mala partida, e incluso que el insulto se produzca de forma rápida y espontánea.

DPS

Es la clase final de la **trinidad**. El/la **tanque** llama la atención, el/la **healer** cura al/a la tanque, y cuando esta cadena comienza entra el DPS (*Damage Per Second*), su misión es infligir daños altos al rival hasta acabar con él/ella. Si una de las 3 piezas clave de la trinidad cae en combate, el resto del grupo muere al completo.

DPS Glass
Cannon

Un estilo de manejo muy avanzado de DPS. Su daño por segundo es excepcionalmente alto, a cambio, su resistencia al daño es excepcionalmente baja, haciendo que requiera una habilidad en su manejo especialmente grande para evitar ser dañado.

E-Sports

Los *e-sports* son ligas o torneos en los que jugadores/as de videojuegos compiten por ser el/la mejor. De hecho, los *e-sports* representan el ámbito más competitivo de los videojuegos y se pueden celebrar tanto si se es amateur o profesional. Además, los *e-sports* gozan de tanta popularidad que se han convertido en grandes eventos dentro del mundo de los videojuegos, hasta el punto de contar con patrocinadores como las competiciones deportivas reales de fútbol, baloncesto... Aún así existe todavía controversia a la hora de considerar los *e-sports* como una competición deportiva en sí misma.

Easter Egg

Easter egg o **huevo de Pascua** en su traducción al castellano es como un mensaje incógnito que posee un juego. Dicho mensaje no está disponible en un primer momento o al menos es ocultado a los/las usuarios/as. Este concepto es uno de los imprescindibles en el diccionario de los videojuegos, puesto que solamente aquellas personas experimentadas o expertas en el videojuego serán capaces de encontrarlos, tanto, que en algunos casos es frecuente encontrarnos con jugadores/as que se dedican de forma exclusiva a encontrar dichas funcionalidades, mensajes u objetos.

Endgame

Este es uno de los términos de los videojuegos por excelencia. Puede ser a partes iguales tanto positivo como negativo. Si se llega al objetivo final, entonces el *endgame* es positivo, pero en caso contrario, se ha perdido y es negativo.

Traducido al castellano *endgame* es el **final del juego**, su fase final, pues es el tiempo en el que se da por finalizada la partida. De forma particular, por lo que respecta a los juegos MMO, en esta ocasión el concepto de *endgame* explica la situación en la que quien juega ha llegado a la meta final. No hay evolución mayor y en este sentido ha alcanzado el máximo desarrollo posible.

Fanboy

Contraposición al **hater**. Ama lo que desarrolle esa compañía, ama la franquicia, ama la saga del videojuego en cuestión, etc. No importa que tenga problemas o sea malo el producto, su amor es incondicional. Primera línea de enfrentamiento hacia los *haters* o aquellas personas que vayan en su contra, verán virtudes en todos los aspectos del juego, y no cesarán en su intento de tratar de convencer al resto, incluso cayendo fácilmente en incongruencias o argumentos sin sentido.

Farmear

Farmear hace referencia a todas aquellas acciones que se realizan de forma repetida con el objetivo de atacar a los/las rivales para obtener puntos, experiencia, salud, o cualquier otro tipo de aspecto positivo para el personaje. Este es un concepto que se utiliza sobre todo en los juegos de rol o RPG's.

Este concepto, proviene del término inglés *farming*, que significa agricultura. Anteriormente se utilizaba cuando un/a jugador/a realizaba actividades o recogía objetos como hierbas u otras para mejorar la vida. Era muy común cuando después de una batalla se había quedado dañado y se iba enseguida a por el objeto que permitiera mejorar el estado de salud o resistencia para las próximas batallas. Sin embargo, ahora se utiliza para referirse a todas aquellas acciones repetitivas que se realizan para sacar ventaja del contrario, como matar enemigos o realizar pruebas que le reporten cosas al personaje.

Es muy común también, confundir los términos *farmear* y *grindear*, ya que son muy parecidos.

Flamear

El término *flamear* (del inglés *to flame* o *flamer*, que en español se traduce como *incendiar*) y que se emplea generalmente en la jerga *gamer* para referirse a la acción de abusar del lenguaje ofensivo a otras personas que juegan y a todo aquel comportamiento dirigido a molestar a uno/a o varios/as contrincantes.

FPS

El término FPS, es el acrónimo del concepto *frames per second*, que en español significa fotogramas por segundo, aunque también se puede conocer como *framerate*. Consiste en la velocidad a la que un videojuego o vídeo muestra los cuadros o fotogramas, decir, el número de imágenes que muestra por segundo.

Para entenderlo fácilmente, debemos saber que un videojuego es una consecución de imágenes juntas que se colocan una detrás de otra. Cuanto más rápido se coloquen estas imágenes mayor será la calidad del videojuego que se esté visualizando.

Los videojuegos suelen reproducir a 30 o 60 frames por segundo. Sin embargo, puede llegar a reproducirse hasta 100 frames por segundo. Este concepto también se aplica al cine, o a cualquier sistema de captura de vídeo, como las cámaras.

Por último, es importante saber que el concepto FPS en videojuegos además tiene otro significado. FPS también se conoce como el acrónimo de *First Person Shooter* que en castellano significa videojuegos de disparos en primera persona. Es la modalidad de videojuego de batalla en que tan solo se ven las manos o el arma, como por ejemplo, el **Call Of Duty** o **Counter Strike**.

Free to Play (F2P)

Modelo de juego (no de estilo sino de gestión) en el que se accede a la descarga del juego gratuitamente. Se puede jugar gratis indefinidamente, pero nunca se mejorará si no se compra lo necesario una vez que se hayan alcanzado altos niveles. Es por esto que se vuelve literalmente imposible avanzar, llegado a cierto punto, sin hacer un gasto que se exige de forma más constante. Suele estar ligado al **P2W (Pay to win)**.

GG

Pronunciado como se haría en inglés ("yi yi"). Muy habitual al final de una partida. Lo más probable es que mientras se pronuncia, la persona que juega se acomode en su asiento preparándose para la siguiente ronda. *Good game*, del inglés buena partida, se simplifica con un universal "gg" y se dirige tanto a los/las compañeros/as de equipo como a sus rivales.

Gambling

Concepto de micropagos basados en "apuestas". Consiste en comprar cajas de **loot** aleatorio con dinero real, con la esperanza de obtener objetos de mejora únicos o exclusivos que no están siempre garantizados.

Game Master (GM)

Persona física con avatar digital dentro de un juego que regula y asegura el cumplimiento de las normas de la comunidad y del propio juego. Puede ser remunerado por la empresa que explota el negocio y que gestiona *in-game* el servicio de atención al cliente. Jueces y verdugos dentro del propio juego con carácter "policial", evitando hackeos o cheaters que intenten ejecutarles. Moderadores de la comunidad y ejecutores de los conocidos baneos a las personas que juegan.

Gear o GS (Gear Score)

Equipo del personaje dentro del juego. Según el tipo del juego, conseguirlo es infinitamente costoso en tiempo y dedicación, por lo que el *gear* se convierte en lo máspreciado por la persona que juega. De forma habitual, no es difícil encontrarse algunos títulos cuyo castigo por la muerte del avatar sea permitir al vencedor lootear el cadáver del caído y apropiarse de todo su equipo, en **Albion Online**, por ejemplo. Este tipo de modelos de pérdida, puede generar frustración y desesperación muy grandes en quien juega, debido a que debe volver a empezar prácticamente de nuevo su personaje.

Grindear Consiste en matar o eliminar adversarios de forma repetida para conseguir experiencia, armaduras, o cualquier tipo de material concreto. Es diferente de **farmear**, que se utiliza para cualquier acción repetitiva ya sea matando adversarios o realizando otras acciones como construir o recolectar otros objetos.

Guild El término *guild* un concepto muy utilizado en la jerga *gamer*, especialmente entre los/las fans de los juegos multijugador en línea. Procedente del término inglés *guild*, que en español se traduce como "gremio", la finalidad de esta palabra no es otra que la de caracterizar a ese grupo de jugadores/as organizado que juega de manera cooperativa, a modo de gremio, por así decirlo.

Una gran parte de los juegos en línea permite crear internamente el gremio o guild, lo cual añade y modifica diferentes aspectos de la partida, como por ejemplo, que el dinero de un/a jugador/a influya de manera determinante en la experiencia de todo el grupo, o bien, que la estrategia de cada componente repercute en el devenir del gremio.

Asimismo, existe la posibilidad exclusiva de participar en misiones específicas para gremios o guilds, como puede ser tener un enfrentamiento con otros gremios rivales.

Hacker Jugador/a que vulnera la seguridad del juego, especialmente online, así como proceder a la modificación del código fuente o *script* en su propio beneficio. Con esta práctica puede modificar sustancialmente el desarrollo de su personaje al igual y parámetros tales como la velocidad, la fuerza, disparos automáticos a la cabeza, etc. Ser pillado en el uso de esta práctica conlleva normalmente baneos automáticos.

Hack'nSlash Juegos generalmente *soloplay* con toques online. Suelen ser juegos de dificultad extrema que requieren una gran habilidad, repletos de desafíos imposibles y secretos, así como retos muy atractivos para quien juega. La mayor saga de la historia de este tipo de juegos es la legendaria **Dark Souls**.

Hater Jugador/a que por cualquier motivo, odia sistemáticamente un producto. Ya sea por estilo, por sistema, o por la compañía que lo desarrolla. Nunca reconoce la calidad de un producto, ni está de acuerdo con la política, las formas, el modelo, etc, que ofrezca la empresa desarrolladora del videojuego en cuestión. Suelen ser generadores de toxicidad en las propias comunidades porque, por mucho que puedan odiarlo, lo juegan igualmente (quizá porque alguna de las cosas que critican constantemente en realidad no son tan malas).

Healer Clase sanadora, su unico objetivo en el juego es mantener a los miembros del equipo con vida, a pesar de que no "mata enemigos" su rol es tan importante que sin *healer* no se va de *raid*. Un buen healer es una de las clases de jugadores/as más demandadas dentro de una *raid*. No es nada fácil, e igual que se puede llevar el mérito de un éxito, puede ser el más linchado

por su comunidad si no lo hace bien. En el desarrollo de videojuegos es muy importante identificar diferentes clases de personajes o roles. El *healer* tiene una capacidad que puede ser muy útil en las partidas. A continuación se exponen todos los detalles sobre el personaje *healer*, su significado y todo lo que implica este rol.

Cuando se usa el término de *healer* en la jerga *gamer*, se utiliza para hacer referencia a una clase de personaje cuya capacidad o función principal es curar a otros miembros del mismo bando o revivirles. También recibe el nombre de sanador/a dado que también puede ofrecer protección, objetos de mejora o munición.

Según el género del videojuego, el/la *healer* puede recibir otros nombres como por ejemplo "clérigo" en los juegos de rol o "médico". Suele usarse este tipo de personaje más en los juegos multijugador y no tienen ataque o defensa, aunque sí vida.

High End

Existen muchos juegos donde para empezar el verdadero reto del juego, primero se debe completar su historia. Tras esto empieza lo divertido y lo difícil también. Muy usado en cierto tipo de juego, como algunos **MOBA** o **MMORPG's**.

Holdear

Derivado del verbo inglés *hold*, es una acción que se puede realizar mientras se juega.

En inglés *hold* significa esperar, resistir, contener o conservar. Se ha verbalizado dicho término y holdear es una acción que realiza el personaje cuando está dentro de un juego de rol o de acción.

Si un personaje va a holdear significa que va a esperar en una posición concreta del juego, no se va a mover y por tanto va a conservar su posición. Suele suceder en momentos de espionaje donde el personaje ha tomado una posición relevante y observa todo lo que sucede.

Hype

Generar un estado de impresión sobrevalorada de la realidad futura de un título concreto por parte del equipo de marketing de la compañía que ofrece el producto. Con elevada incisión en el apartado emocional y sensitivo del espectador/a, generado comúnmente por medio de espectaculares cinemáticas, con material audiovisual del contenido con la clara intención de generar la necesidad de hacerse con el producto el día de su lanzamiento.

Kickear

Españolización de *kick out* (expulsar en inglés). Se usa cuando se echa a un/a jugador/a de una partida.

KS (Kill Steal)

Muerte robada. Una de las expresiones más usadas. Muestra la disconformidad ante una muerte que se debería haber otorgado a ese/a jugador/a. Si un/a jugador/a está quitando toda la vida a un personaje y otra persona le da el último toque de gracia se verá enseguida un "KS" en el chat.

Lag

Estado de error en la conexión por el que el juego online y la experiencia se ven altamente deterioradas ocasionando retardos en la recepción y respuesta de las acciones de quien está durante una sesión. Siempre que ocurre, implica una enorme molestia para quien lo usa e incluso en determinadas ocasiones, la molestia es de tal magnitud que el estallido de ira es una respuesta típica y habitual.

Launcher

En ocasiones, antes de que se ejecute el videojuego al que queremos jugar, es necesario activar una aplicación que "lance" dicho juego. Esta aplicación, que se conoce por el nombre de launcher, es capaz de reproducir distintos juegos en distintas plataformas digitales (como puede ser Steam, Origin o Blizzard, por poner algunos de los ejemplos más representativos).

Aunque estos "lanzadores" comenzaron a usarse hace relativamente poco, lo cierto es que no hay ningún videojuego que pueda ejecutarse sin el launcher correspondiente.

Como ya se ha adelantado, el launcher de un videojuego es el archivo que arranca dicho juego; es decir, la aplicación que lo ejecuta y archiva. Dado que prácticamente cualquier plataforma de juegos online cuenta con su propio launcher, es muy común que, si se juega con varios juegos que pertenecen a plataformas diferentes, se tenga que echar mano de varios launchers a la vez.

Levelear

Uno de los principales objetivos de quienes juegan *hardcore*, es decir, quienes prefieren los videojuegos de gran complejidad y que destinan varias horas del día al perfeccionamiento de su técnica, es conseguir subir de nivel y, si es posible, lograr más vida para el personaje. Este es, ni más ni menos, el significado de los conceptos *levelar* o *levelear*, que provienen del inglés *level*.

Siempre que se habla de *levelear* o *levelar* en la jerga *gamer* hace referencia a "trabajar" y "entrenar" con el único fin de subir de nivel a los propios personajes. Como norma general, cuando se alcanza cierto nivel se pueden desbloquear nuevas misiones, universos, escenarios, fases e incluso enemigos.

**Log,
loguear,
o log in**

Datos de registro de entrada a un videojuego (siempre online). Exige un registro previo en la base de datos del videojuego, así como estar en posesión de un **nick** propio y una contraseña personales previamente establecidas.

Loot

Recompensa dejada por un enemigo/jefe cuando es derrotado, en muchas ocasiones y especialmente en los MMORPG's, este tipo de *loot* especial permite a quien juega acceder al equipo **High End** con el que poder acceder a los desafíos más complejos del juego.

Lootear *Loot* quiere decir *botín* o *recompensa* y hace referencia a todos los ítems que se pueden encontrar al azar en un juego (monedas, armas, equipamiento, etc.), ya sea tras eliminar a un enemigo o al superar un nivel.

Por consiguiente, se usa el verbo *lootear* para definir la acción de explorar y encontrar objetos que pueden ayudar a conseguir el objetivo dentro del juego (abrir cofres, destruir cajas, recolectar ítems que suelten los enemigos, etc.).

Lucky Término peyorativo, muy habitual en juegos deportivos y especialmente en el **Rocket League**. *Lucky* significa *afortunado*, y decir o escribir dicha palabra es la manera más directa de menospreciar la habilidad del rival, dando por hecho que el resultado (o el gol) no ha sido por habilidad.

Matchmaking Es el sistema encargado de los emparejamientos de jugadores/as en las partidas online.

Así se escogen las parejas de los videojuegos online: Cada juego tiene un sistema de *matchmaking* donde evalúa a cada jugador/a y determina las parejas de cada ronda. Se trata de un sistema que organiza las diferentes partidas de los juegos online. Para determinar jugadores/as que van a competir, o los equipos que se van a enfrentar, el juego tiene un sistema que analiza las estadísticas de cada uno y empareja en función del rango al que pertenecen. De este modo se intenta que las disputas estén igualadas y no haya injusticias.

Las parejas hacen *match* porque tienen afinidad y todo apunta a que van a ser el uno para el otro. En los videojuegos es igual, el *matchmaking* evalúa a cada jugado/a o equipo y lo empareja con su match. Valora la puntuación del jugador/a en las anteriores partidas, la experiencia que tiene, las horas de juego, la habilidades que demuestra... y tras evaluar todos estos factores el videojuego a través del *matchmaking* encuentra al rival que más se adecúe.

Micropagos Sistema de compra online en la que se obtienen paquetes de objetos o beneficios para la cuenta de quien compra por pequeñas cantidades de dinero, algunas no tan pequeñas (llegando a los 50€). La oferta es suculenta en la comunidad por sus bajos precios, aunque repudiado este sistema por la comunidad en general.

MMORPG *Masive Multiplayer Online Role Playing Game*. Un estilo de videojuego online.

Centrado en las comunidades masivas de jugadores. El mayor referente sería el **WoW (World of Warcraft)**, un título legendario que cuenta con más de 37 millones de jugadores/as en todo el mundo. Este tipo de juegos son muy inmersivos, exigentes y estimulantes a la vez que atractivos para el usuario. Permiten crear una vida alternativa en el mundo online, tener tu propia casa, hacerte granjero/a, herrero/a, carpintero/a, etc, además de ser un increíble guerrero/a, mago/a, asesino/a, etc. Algunos incluso cuentan con sistema de matrimonios. Podría decirse que son los más

adictivos/obsesivos desde la perspectiva de quien juega. Actualmente el gran referente sigue siendo el anciano **WoW**, aunque otros títulos como **Guild Wars 2** y **Black Desert Online** están haciéndose hueco en la enorme brecha que marca su protagonista.

MOBA

Multiplayer Online Battle Arena. Estilo de videojuego online en el que los objetivos del mismo consisten en capturar puntos de control o supervivencia rivales. El equipo que consiga destruir todos los puntos tiene acceso al núcleo del equipo contrario, una vez destruido, termina la partida. Los MOBA se caracterizan por ofrecer partidas rápidas al usuario (entre 15' y 30') con grandes dosis de intensidad durante la partida. Requieren mucho más que mero conocimiento de los controles para poder ser un/a jugador/a de renombre. Este tipo de estilo de juegos son los que actualmente representan el icono de los *e-sports*. **League of Legends** es actualmente el máximo exponente.

Nerf

La actualización es vital en el desarrollo de los juegos, y más en ciertos parches, que mejoran la calidad y las funcionalidades de algunos videojuegos oficiales. Si ya se vio que el *buff* es un atributo que mejora las cualidades de algún personaje (con el fin de darle más ventaja competitiva en según qué partidas) el concepto de *nerf* (también conocido como *nerfear* o *nerfeado*) es justamente lo contrario: "empeorar" las cualidades del personaje.

Cuando se introducen mejoras y novedades en las funcionalidades de un videojuego (los personajes, habilidades, escenarios, items, etc.) es muy habitual que otros aspectos del juego se queden "a la cola" (es decir, que queden desajustados respecto a las mejoras introducidas). Para que esto no ocurra y que todos los detalles de un videojuego estén equilibrados (tanto en funcionalidad como en calidad) es muy frecuente que los desarrolladores "rebajen" ciertas mejoras para que el desnivel entre unas y otras características no sea tan acusado.

Si, por ejemplo, se tiene un objeto que da 300 puntos de vida (frente a otros que solo dan 200 puntos), al aplicarle un nerfeado tendremos un objeto que dará 250 puntos de vida. De esta manera, aunque siga habiendo ítems mejores que otros, el equilibrio será mayor entre todos ellos. También es posible que los personajes y sus habilidades de clase sean nerfeados.

**Nick o
nickname**

Nombre de usuario/a virtual. Aunque pueda variar, suele ser la principal seña de identidad de toda persona *gamer*, que seguirá utilizando incluso aunque cambie de juego o plataforma, siendo el indicador referente de la posible fama obtenida profesionalmente por el/la mismo/a *gamer*, como los casos de los españoles Ocelote (**World of Warcraft**) o Ayrenzz (**League of Legends**), entre otras muchas personas.

Niño rata

Término usado para catalogar a jugadores/as poco comprensivos/as y/o que pertenecen a una comunidad a la que no sirven adecuadamente (según la comunidad). Es un término exclusivamente español y se usa para referirse

a todo tipo de jugadores/as sin importar su edad, por situaciones que tengan que ver con la poca predisposición a ayudar y aportar con su tiempo dedicado a la comunidad a la que pertenezcan, eso sí, pidiendo siempre en primer lugar al resto.

Noob

Se usa en tono despectivo para referirse a jugadores/as novatos/as.

OP

Similar a **cheto/chetado** (ver definición). OP viene de siglar *overpowered*, que significa sobrepotenciado.

Pay to Fast (P2F)

Modelo de juego (no de estilo, sino de gestión) en el que se puede decidir invertir dinero para que la progresión dentro del juego sea mucho más rápida. No afecta a la meta hasta donde se puede llegar, sino solo al "cómo de rápido se puede hacer". Una persona jugadora, sin hacer estos pagos, puede llegar algún día mucho más tarde que otra que sí los haga a este mismo nivel con una diferencia de tiempo clara y evidente. Modelo unido al **P2P** sin cuota de suscripción de acceso mensual.

Pay to Play (P2P)

Modelo de juego (no de estilo, sino de gestión) en el que se compra el juego y además se somete a un pago al mes para acceder a los servidores, a cambio, no hay micropagos dentro del juego. La mayoría de la comunidad *gamer* prefiere este sistema a otros, a la larga sale mucho más barato.

Play to Win (P2W)

Modelo general de juego (no de estilo, sino de gestión) en el que prima y se beneficia claramente a jugadores/as que invierten su dinero en comprar cosas dentro del juego que sí afectan al rendimiento del personaje y jugador/a.

PEGI

Pan-European Game Information. Edad mínima recomendada para el uso y disfrute de un producto, según clasificación europea. Es una recomendación, no una norma al uso. Dependiendo de las clasificaciones se puede tener una idea del rango de edades que se recomiendan para evitar la exposición de cierto contenido inapropiado o demasiado explícito para menores de edad que pueda contener cada título. Al mismo tiempo, ofrece mediante una serie específica de símbolos, una idea del contenido que posee, permitiendo de esta misma forma, que cualquiera pueda evitar contenidos explícitos. La realidad sobre el PEGI, es que prácticamente ninguna persona videojugadora le presta atención o no la que debería, ya que es un hecho que el *hype*, esté por encima de la recomendación o la advertencia.

PK

Player Killer. Jugador/a peligroso/a en una comunidad por ser asiduo a matar a otros/as jugadores/as sin sentido, por mera diversión y en entornos que no son los habituales para los enfrentamientos (fuera de arenas o escenarios diseñados para ello). Especialmente molestos por su habitual práctica de repetir y acosar a sus víctimas, en ocasiones durante demasiado tiempo, tanto, que la declaración de caza puede resultar permanente.

Pushear o rushear

Opción ofensiva. *Push* significa empujar, *rush*, prisa. Sus adaptaciones al castellano 'pushear' y 'rushear' implican por tanto aumentar los esfuerzos de ataque, muy utilizados en juegos de disparos o de enfrentamientos por equipos en una misma arena como **League of Legends**. Es una forma de indicar a sus compañeros/as que avancen, que ataquen o que traten de llegar al objetivo, muy habituales en momentos de furor cuando el reloj se acerca al final de la partida.

Player vs Environment (PvE)

Modo de juego en el que quien/es juegan desafían lo establecido por el propio juego (misiones, desafíos, etc.). Es una forma de disfrutar de cualquier juego ajeno a la necesidad de pasar por la comunidad y su ayuda, salvo con la excepción de las mazmorras que requieren grupos de acción. En la mayoría del tiempo empleado en este estilo, se permite jugar con suficiente tranquilidad, sin agobios y sin límites de tiempo, por lo que es un estilo de juego muy utilizado por jugadores/as *chill* o *casual*.

Player vs Player (PvP)

Modo de juego en el que quienes juegan se enfrentan en duelos a muerte entre sí, bien en arenas 1 vs 1 o por equipos con mayor número de jugadores/as. Todo **MOBA** o **Battle Royale**, están enmarcados en un sistema constante de PvP, ya que el estilo que define a estos juegos, consiste en el enfrentamiento directo de jugadores/as de ambos equipos claramente definidos. Altas dosis de adrenalina y sensaciones a flor de piel por cada victoria y/o derrota. Implica un conocimiento amplio del propio sistema de juego, así como del manejo del personaje empleado y combinación de habilidades, y ofrece altas dosis de competitividad entre usuarios/as.

Raid

Se considera *raid* a un grupo de jugadores/as que componen un grupo o equipo cuyo objetivo es complementarse para alcanzar una misión claramente definida. Cada miembro integrante de la *raid* tiene completamente marcada su posición dentro de la misma, siendo, dentro de su papel a llevar a cabo, imprescindibles en cuanto a la actuación que deben realizar. El mayor ejemplo de *raid*, se puede encontrar en las denominadas "Mazmorras" típicas de los MMORPG's. El número máximo de participantes puede llegar a las 48 personas.

Ranked / Rank / Casual / Ladder

Tipología de partidas. Muchos videojuegos competitivos ofrecen dos modos diferentes, uno de ellos causal y otro con puntuación y listas nacionales e internacionales. Estas últimas se denominan *rankeds* o *rank*, del inglés clasificación y clasificado. Además, al entorno virtual en el que se disputan esas partidas, en las que ganar da una puntuación que hace subir o bajar en el marcador global, también se le llama *ladder*, del inglés escalera.

Report

Acción mediante la que quien juega denuncia a moderadores/as y desarrolladores/as de un juego en el que otra persona jugadora está llevando a cabo acciones contrarias a las normas de la partida, ya sean trampas o comportamientos tóxicos.

RNG

RNG procede de la expresión *Random Number Generator* que significa "generador de números aleatorios".

El RNG suele estar muy presente en los juegos de *e-sports*, no solo en los juegos de cartas como el póker o el blackjack, sino en aquellos que en principio se premia las habilidades y la competitividad de quien juega. Se puede ver RNG en juegos como **LoL** o **WoW**, ya que el escenario no es siempre el mismo para todas las personas que juegan, la disposición de las plantas, objetos, o incluso el dragón, todo se genera mediante RNG. Se varía la entrada y salida de los escenarios para que el juego sea rico en matices y no siempre esté exactamente igual.

Muchos/as críticos/as consideran que el RNG desestabiliza las partidas, ya que quien juega no solo tiene sus habilidades para ganar, sino también una buena dosis de suerte o RNG. Pero otros/as consideran que sin el RNG las partidas serían planas y siempre iguales.

Scamteo

Víctima del timo por parte de un **scammer**. Ser scammeado, supone la pérdida por timo de todo el equipo, o de una parte importante del mismo, lo que genera enfados, algunos demasiado grandes incluso, con frecuentes salidas de tono, pérdida de la educación en la interacción, mofa, insultos, etc.

Scammer

Término recientemente empezado a usar por la comunidad *gamer*, asociado a timadores/as dentro de un juego cuyo objetivo es apropiarse, mediante el engaño a otros/as jugadores/as, de todo su equipo. Generan enfados monumentales y existen verdaderos maestros de este tipo de "estafa" dentro del videojuego, que a su vez y por norma, permite estos títulos, por lo que se puede decir que persigue de alguna forma el enfrentamiento directo de jugadores/as.

Shooter

Los videojuegos de disparos, tiros o *shooters* conforman un género que engloba un amplio número de subgéneros que tienen la característica común de permitir controlar un personaje que, por norma general, dispone de un arma (mayoritariamente de fuego) que puede ser disparada a voluntad. Pertenecen al género de acción.

Quien juega puede ver disparos en primera persona (*first person shooter*) o desde una cámara que sigue al personaje por la espalda a una cierta distancia y elevación (tercera persona). También es posible (aunque poco frecuente en el género) encontrar juegos que disponen de una cámara fija.

Los juegos que hacen uso de elementos "realistas", como pueden ser armas que existen en la realidad, o la simulación del daño del personaje, se suelen llamar *shooters* tácticos. Aquellos que permiten más libertad respecto a escenarios, objetos, o la física del juego, son conocidos como *shooters arcade*. No hay una clara distinción entre ambos tipos, estando la mayoría de los *shooters* en un abanico entre ambos.



Mientras que la mayoría de los *shooters* se juegan con un solo personaje, algunos ofrecen la oportunidad de controlar un grupo de personajes; generalmente manejando a uno y dando órdenes a los demás. Los juegos en los que aparece un grupo de personajes ayudando al principal, pero que no son manejables, no se consideran juegos en grupo.

Esta es la característica principal que hacen de este tipo de juegos más populares en los últimos tiempos. Si el *shooter* hace uso de internet, se puede catalogar en una serie de divisiones: Los juegos en equipo son aquellos en los que cada jugador/a es asignado/a a un equipo entre varios (2 o más) para conseguir un objetivo. Para ello, quienes juegan participan en el mismo equipo pero cada uno/a tiene su puntuación. Los juegos cooperativos tienen a numerosos jugadores/as jugando en compañía para conseguir unos objetivos y puntuación conjuntos. En los juegos individuales todos los/las jugadores/as compiten contra el resto. Algunos juegos permiten elegir el modo de juego al que se desea jugar entre estos tres tipos.

Es una manera opcional de clasificar un *shooter*, pero en ocasiones es necesaria para distinguirlo. Un *shooter* puede estar enfocado a la infiltración en lugar de la acción. Otros pueden tener elementos de terror.

Santísima Trinidad o simplemente Trinidad

En determinados juegos, se refiere al rol de cada uno de los personajes, siendo 3 de uso obligatorio para superar las barreras u obstáculos del propio juego. La trinidad la forma un/a **healer**, un/a **tanque** y un/a **DPS**. Existe una cuarta que sería el **support**, que es prescindible. (Adicción generada y vínculo muy fuerte)

Skill

Habilidad. Es la respuesta más habitual cuando el rival emplea el término *lucky*, ya que da a entender que no ha habido azar alguno en la jugada.

Skins/Outfits

La *skin* hace referencia a la apariencia de un personaje de videojuego o sus armas. En muchos de los videojuegos tenemos la posibilidad de cambiar la vestimenta de nuestro personaje a nuestro agrado para hacerlo diferente a los demás. Concretando, la *skin* el aspecto físico que tiene un personaje del videojuego.

Es fundamental conocer que la *skin* solo se refiere a la parte física y, que todos los cambios que se hagan no afectan a la fuerza o a las habilidades que tienen los personajes. Sin embargo, para muchos/as *gamers* es muy importante cambiar la *skin* de sus personajes para hacerlos como ellos quieran y que sean diferentes a los de los demás.

Las *skins* son muy comunes en juegos como **League of Legends**, **Overwatch** o **Fortnite**. Existen muchos tipos de *skins*, de las normales, de las legendarias y, además, hay algunas muy exclusivas. Es importante tener en cuenta que en algunos videojuegos son gratis, pero en otros juegos hay que pagarlas. Suele ocurrir que en los juegos **F2P**, es decir, los que son gratis, haya que pagar por las *skins*, puesto que al ser gratuito, es la única fuente de ingresos que poseen las empresas.

Spammer

El término *spammer* proviene como la mayoría de las palabras de la jerga *gamer* del inglés *spam* y significa como tal mensaje basura o correo basura. Sin embargo, en el mundo de los videojuegos se usa para describir varios tipos de jugadores/as, a continuación se explican algunos de ellos:

Spammer implica a un/a jugador/a que envía de forma masiva mensajes a través del chat de texto de un juego.

Por otro lado, cada persona que juega puede identificarse con un jugador/a *spammer*, porque en un juego de *shooters* dispara sin filtro, es decir, que dispara de manera aleatoria para tratar de acertar sin tener una estrategia buena.

Al igual que en el caso anterior, se puede ser un/a jugador/a *spammer* si en los juegos de lucha, como por ejemplo en la saga de **Tekken**, continuamente se aplican los mismo trucos, el mismo ataque o el mismo combo para ganar. Así que para evitar ser un/a *spammer* se deben aprender nuevos movimientos, estrategias y hacer que el personaje evolucione para evitar usar siempre los mismos ataques o disparos.

Support

Clase de personaje comodín. Si está, todo se hace más fácil, pero si no está, igualmente se puede hacer. Es una clase elegida por principiantes para cargar con una menor responsabilidad dentro de una *raid*. Un *support* experto es todo un espectáculo, llegando a hacer lo imposible verdaderamente fácil. Si se tiene en cuenta que el origen de este rol es la palabra inglesa *support*, que quiere decir apoyo o soporte, se entienden mejor las funciones del *support* en un videojuego. Esta clase de personaje se dedica a supportear al resto del equipo mediante diversas habilidades entre las que destacan:

- > Curar compañeros/as.
- > Revivir a los miembros del equipo que mueren.
- > Proteger y defender a compañeros/as con múltiples competencias, desde munición hasta objetos, pasando por conjuros...

No obstante, el *support* tiene una función más específica en los juegos de la clase **MOBA**, muy habitual en los *e-sports*, donde su misión es garantizar la protección del **carry** para que este personaje o jugador consiga todo el oro o el poder que pueda.

Tanque

Clase principal de la trinidad, su rol es el de aguantar daño y *agrear* o ganar el *agro* de las criaturas. Esto quiere decir, llamar la atención de los ataques enemigos y soportarlo, apoyado por las curas del *healer*. No hace daño, pero es el héroe de la *party*.

Un tanque o *tank* es un tipo de personaje que tiene unas habilidades muy concretas, iniciar las batallas para recibir todos los ataques posibles. Porque es fuerte y está capacitado para aguantar los ataques. De este modo, su misión es proteger al resto del equipo como por ejemplo al *carry* que ocasiona mucho daño pero que apenas tiene defensas. El tanque al iniciar el ataque consigue captar la atención de su rival, de este modo es el blanco perfecto, mientras está recibiendo, sus compañeros/as planean el ataque, pues está actuando como una armadura.

Como se ha detallado, un tanque es un personaje con habilidades de resistencia, de fortaleza y de ataque. Estas serían sus principales características:

- > Inicia la pelea en el campo de batalla.
- > Tiene una habilidad magnífica de resistencia a los ataques.
- > Preparado para recibir los golpes más fuertes.
- > Posee una buena armadura.
- > Aunque resiste bien no tienen la habilidades de ocasionar mucho daño.

Como vemos los tanques no están preparados para conseguir muertes, sino para dar apoyo a sus compañeros/as que sí lo harán como son el/la asesino, el/la luchador/a o el/la *carry*.

Tauntear

Este concepto tiene su origen en el término inglés *to taunt*, que en español quiere decir "burlar". De hecho, un personaje que tauntea, lo que quiere es provocar al rival mediante movimientos y gestos de burla. De esta forma, al tauntear busca que el contrincante haga algún movimiento de ataque y poder así sacarle ventaja o acaba con él. Precisamente, debido a esta naturaleza de provocación y ataque, el taunteo suele ser una acción habitual en los videojuegos de lucha.

Toxic

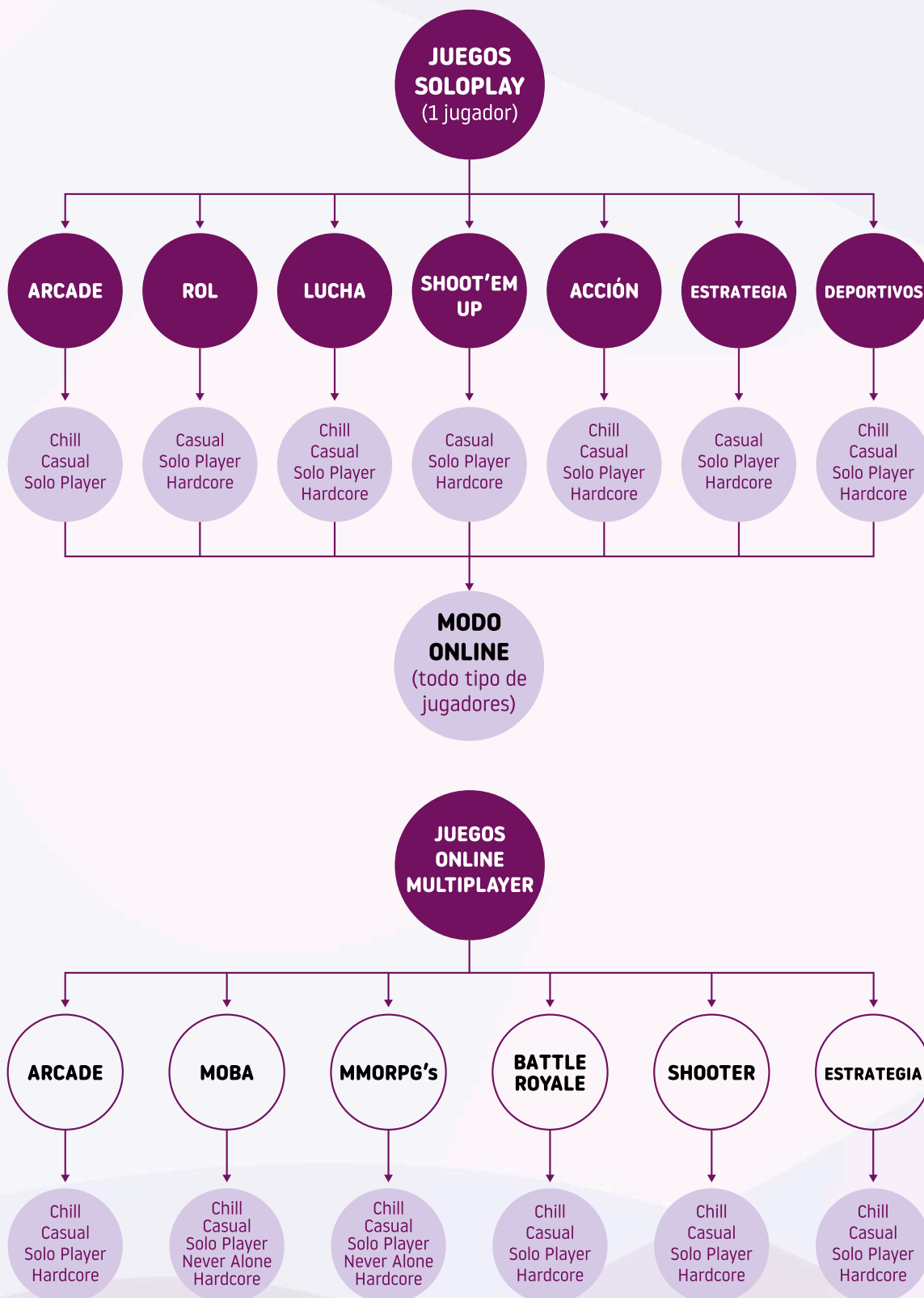
El término *toxic* está estrechamente conectado con BM (*Bad Manners*). Se emplea para acusar a algún/a jugador/a de que su actitud no es la correcta, generalmente cuando busca provocar al resto mediante mensajes rápidos, gritos, comentarios ofensivos o similar. Lo habitual es que se utilice por el chat de texto.

Total Party Kill (TPK)

Muerte de todo el equipo de jugadores que componen una *raid*. Acción producida por medio de un efecto dominó entre integrantes de la *raid*. Cuando uno de los papeles clave de acción cae, su muerte hace caer al siguiente, ésta a la otra y así sucesivamente hasta que la potencia de combate de la *raid* es insuficiente para completar el desafío al que se esté enfrentando. En ocasiones, una *party* o *raid* lo suficientemente hábil y experta, puede resarcirse de la pérdida parcial de miembros en combate si se actúa de forma rápida y precisa, en caso contrario, una vez todos los integrantes hayan caído, deberá empezarse nuevamente el desafío.

- Troll** Hace referencia a jugadores/as tóxicos/as que crean una mala experiencia de juego.
-
- Wipe** El *wipe* es un concepto que se usa sobre todo en los juegos online tipo MMORPG, y hace referencia a los momentos en los que todos los miembros de un grupo han fallecido y es necesario volver a empezar la misión o partida. Esta expresión es muy típico escucharla en el juego **World of Warcraft** para aquellos momentos en que ya no se puede hacer nada. Cabe destacar, que si mueren quienes integran el grupo en su totalidad, pero este no puede resucitar a los que han caído, también se considera *wipe*.
-
- WP (Well Played)** Es habitual escuchar este término acompañado del descrito anteriormente. *Well played*, bien jugado en inglés, se emplea para indicar a compañeros/as de equipo o rivales que la victoria no ha sido fruto del azar sino de un esfuerzo o jugada espectacular. Se suele combinar con el término GG: *GG Well Played!*



c) Clasificación videojuegos y videjugadores/as

Clasificación de los videojuegos

Actualmente, el estado evolutivo del videojuego está en un momento verdaderamente complejo en cuanto a clasificaciones y estilos. En algunos casos, no demasiados, dependerá incluso si el juego se juega en "modo campaña o modo historia" (un/a solo/a jugador/a, sin necesidad de acceder a los servidores del juego para hacer uso de su modalidad online), véase cualquier título de los denominados *shooter* (juegos de guerra, o enfrentamientos con armas de fuego), dónde, si bien se podría considerar un juego de "acción en primera persona" en su formato historia o campaña, adquiere el rango de *shooter* que además en su modalidad online sería considerado bien un *Battle Royale* (lo más habitual) o incluso, dependiendo del título o la modalidad que sea practicada, incluso un *MOBA*, en el caso de jugarlo en escenarios con objetivos de "Captura de la bandera/puntos de control/zonas de puntos".

Con esto se intenta facilitar la comprensión de que en la actualidad **la clasificación depende de muchos factores, no solo del propio juego**, como los/las lectores/as habrán podido comprobar.

Dejando esta serie de condicionantes a un lado y atendiendo al concepto básico, y el principal a la vez, de algunos de estos títulos, **centraremos la clasificación a la reducción en el concepto más simple** de cada estilo actual, de los cuales cabe en todo momento la posibilidad de que se puedan dividir en subfamilias o subtipos dentro del mismo estilo.

A partir de esta clasificación básica, se puede comprender con mayor precisión qué tipo de niveles de exigencia o compromiso se adquirirán por las personas usuarias bien desde un primer momento (generalmente sucede este hecho entre "Personas videojugadoras con mayor experiencia"), o bien durante su proceso de aumento del entretenimiento y/o interés por cada estilo de juego ("Personas videojugadoras nuevas o veteranas que no son expertas en determinadas clases de estilo de juego").

En la modalidad *online*, la clasificación queda claramente dividida en este pequeño número de modalidades que bien podrían ser suficientes para abarcar casi todos los juegos a día de hoy:

LUCHA

Este tipo de juegos han revivido con fuerza el género de los denominados durante la década de los 90's "videojuegos agresivos o violentos". Con la llegada de la renovada potencia de conexión online, especialmente en consolas (debido a su complejo manejo en PC por ejemplo, debido a la ausencia de mando), este género ha experimentado una fuerte revitalización, ofrece partidas muy rápidas contra personas jugadoras de todo el mundo, con tablas de puntuación y *ranking* internacional y que además puede incluso ser una forma de acceder con la suficiente habilidad al *hall of fame* de estos títulos sin necesidad de un equipo con el que acceder a competiciones profesionales. La agilidad y poco tiempo requerido para sencillamente "echar una partida" hacen del género una posibilidad muy aceptada y usada por millones de personas usuarias en todo el mundo. Son juegos jugados por todo tipo de jugadores y jugadoras, simplemente por diversión, por ser juegos de sagas legendarias que siempre son dignos de disfrutar (ej. *Street Fighter* de Capcom), por ser el tipo de juego preferido por la persona videojugadora, etc.

Si bien no exigen un tiempo de juego excesivo para sencillamente disfrutarlos, sí pueden requerir una gran dedicación si se pretende llegar a lo más alto.

Apenas generan interacción entre los miembros de la comunidad que los representa, aunque pueden compartirse en foros oficiales información de utilidad e interés general, como combos de habilidades útiles, o grupos de personajes del juego que tiendan a generar poderosas sinergias, etc.

Títulos actuales de este género:

Street Fighter, Dragon Ball Z Fighters, Tekken, Mortal Kombat, entre otros.

MOBA. Multiplayer Online Battle Arena

Este género fue creado a partir de una modalidad de juego propia de los *shooter online* (Battle Royale), que consistía en enfrentar a dos equipos con el objetivo de tomar control de varios puntos del campo de batalla hasta poder asaltar la fortaleza o base principal del equipo rival.

Con la llegada del actualmente soberano indiscutible del género: **League of Legends**, empleando un modelo totalmente innovador de este concepto de *shooters*, el género denominado MOBA adquiere una posición de peso y repercusión entre la comunidad *gamer* verdaderamente grande, sentando las bases de un estilo que prolifera y es mayoritariamente uno de los preferidos de las personas videojugadoras. Las partidas están limitadas por tiempo normalmente, lo que hace que la persona que juega sea consciente del tiempo que empleará en el videojuego, además suelen ofrecer un sistema verdaderamente complejo de *ranking* que es lo que realmente exige una cantidad de tiempo grande a la persona videojugadora si su intención es estar en la cúspide de la clasificación.

Sus emparejamientos son aleatorios, lo que el ganar o perder dependerá no solo de la habilidad que posea la persona, sino también de la de los demás integrantes del grupo de cada partida jugada. Es un estilo que debido a su repercusión en el escenario profesional, es jugado mayoritariamente de forma competitiva por las personas que lo juegan.

Poseen una interacción entre los/las integrantes de la comunidad desde los foros de la web del juego, donde se debaten asuntos exclusivos del juego tales como la funcionalidad de su sistema, estrategias habituales, posibles *bugs* o errores, hasta quejas (si las hay) a los desarrolladores y desarrolladoras del videojuego por diversos asuntos. Pero no favorece a la interacción social de las personas usuarias en el concepto social más íntimo del concepto comunidad. Las interacciones entre los/las integrantes del equipo tras cada partida o bien son especialmente breves (simplemente felicitando la actuación del grupo), o por otro lado excepcionalmente tóxicas y desagradables si algo no se ha hecho de acuerdo con lo esperado, resultando habitualmente en un intercambio de insultos de toda clase que supondrán un efímero momento de enfado, ya que la siguiente partida, será compartida con jugadores diferentes.

Títulos actuales de este género:

League of Legends (LoL), Smite, Dota 2, Heroes of the Storm, entre otros.

BATTLE ROYALE

El formato original del videojuego en su modo competitivo profesional, inicialmente fue el de Battle Royale, que se enfocaba principalmente en los videojuegos de temática *shooter*. Podría decirse que en el modelo de juego competitivo online facilitó la formación y disposición de las bases de lo que hoy conocemos como competiciones de *gaming* profesionales, entre las que todavía hoy tiene un gran impacto manteniendo un gran número de personas jugadoras adeptas de esta tipología de videojuegos.

Sus principales características definitorias son la temática predominante de combates encarnizados, verdaderamente realistas, en situaciones de combate o escenarios bélicos. Capaces de recrear a la perfección guerras del pasado reciente de la humanidad (Primera y Segunda guerras mundiales, la Guerra del Golfo Pérsico, etc), así como algunos de corte más futurista o de ciencia ficción, generando una sensación verdaderamente excepcional de inmersión a las personas usuarias. Además de permitir enfrentamientos multitudinarios en cada partida (hasta más de 50 jugadores/as por bando).

Suelen ofrecer diferentes tipos de partidas en función de los objetivos o configuración de los/las jugadores/as del tipo de partida, compartiendo o incluyendo el modo de "captura de la bandera" o "control de posiciones estratégicas", lo que lo asimila en este tipo de opciones de alguna forma

con un MOBA. Suele basarse en partidas en las que la eliminación total del equipo rival siempre es una opción, incluso no llevando a cabo los objetivos marcados por la configuración de la partida seleccionada. Si el equipo rival es completamente aniquilado durante la partida, se puntúa.

Su estilo frenético, la inmersión por su desarrollo en primera persona (no puede verse al personaje, solo sus manos, armas, etc.) aseguran unos niveles de intensidad y adrenalina que suponen el ingrediente principal y elemento más atractivo de quienes prefieren este estilo. Las elevadas dosis de estrategia, posicionamiento y dominio del entorno hacen que la habilidad deba complementarse por la intuición y astucia de cada persona usuaria, añadiendo una dosis de personalidad a cada título de este tipo.

Su comunidad suele ser de interacción relativamente baja entre sus miembros, aunque como en otros modos con comunidades sin apenas interacción entre sus usuarios/as, permite la comunicación general a través de los propios foros del juego.

Títulos actuales de este género:

Fortnite, PUBG, Call of Duty, Battlefield, entre otros.

MMORPG'S.**Masive Multiplayer Online Role Playing Game**

La irrupción con mayor fuerza de este género se produjo en un momento podríamos decir precario para el género, con una tecnología de conexión en red todavía terminando de emerger, mucho antes de la irrupción de la fibra óptica y las altas velocidades de ADSL doméstico. Sin embargo, aún a pesar de lo precario de su requisito fundamental (la conexión de sus usuarios), en el año 2004 se lanzaría **World of Warcraft**, un MMORPG que revolucionaría la necesidad de unir bajo un mismo techo a miles de millones de jugadores y jugadoras en todo el mundo. Su estética innovadora para la época, el magnífico desarrollo de la compañía que lo hizo (Blizzard Entertainment), así como el servicio de atención al cliente impecable de este título, hizo que todo lo que durante tanto tiempo parecía llevar en la forja, empezase a cobrar forma y sentido, convirtiéndose en un formato muy aclamado y disfrutado por, quizás, demasiadas personas jugadoras.

Los MMORPG's se caracterizan por contar con universos únicos, atractivos y envolventes, que atrapan, motivan y seducen a la persona usuaria desde el primer momento, con un sistema de clases único, así como reglas y sistemas exclusivos de cada título, hacen que el jugador o la jugadora se decida a disfrutarlos en absoluta profundidad desde el primer minuto de juego.

Sin duda alguna, su mayor virtud reside en la poderosa atracción de la comunidad que lo disfruta, siendo en este tipo de juegos donde la interacción es más real, humana, directa, y en muchas ocasiones, incluso, excesivamente cercana. Esto da como resultado la creación de un vínculo adicional y estrecho a ese entorno, donde para sobrevivir, progresar, mejorar, se debe, de manera casi obligatoria, interactuar con el resto de jugadores/as y participar de cada evento y posibilidad del juego con la compañía de otros/as usuarios/as.

Añadido al propio chat que ofrece el juego, se suelen utilizar por las comunidades agrupadas en clanes, hermandades, casas, alianzas, etc, programas de voz externos, donde la interacción termina de formarse, aportando un extra mucho mayor a la experiencia.

El grado de exigencia de estos juegos es elevado, por no decir en algunos casos, exagerado. Llegando a la circunstancia de que, incluso aun habiendo perdido el interés por seguir jugando al juego en sí, el "entrar cada día por la gente del clan" es una posibilidad muy común. Por estas cuestiones podemos entender que el riesgo de posible trastorno o adicción sea "fácil" en un porcentaje relativamente elevado de personas jugadoras, al menos comparado con otros tipos de juego mencionados.

La comunidad de este tipo de juegos está completamente viva, interactúa entre sí en todo momento. Se pueden forjar amistades, odios, guerras, treguas, paces, y llevarse a cabo verdaderas hazañas increíbles por la fuerza de la comunidad, independientemente de lo que ofrezca el propio juego. Además de permitir la funcionalidad de verdaderos sistemas de fluctuación de mercados a nivel monetario (en términos de la moneda del propio juego, no la comprada con dinero real), intercambios entre personas jugadoras, transacciones por la compra de ciertos bienes, etc.

Títulos actuales de este género:

World of Warcraft, Black Desert Online, Final Fantasy XIV, Guild Wars 2, The Elder Scrolls Online, entre otros.

ESTRATEGIA

Este estilo de juego, aunque todavía mantiene una buena cantidad de personas usuarias que lo siguen disfrutando, ha ido perdiendo poco a poco su hueco en el mundo del videojuego, a pesar de ser uno de los más comunes estilos de las compañías desarrolladoras durante los últimos años de la década de los 90 y la primera década del nuevo milenio.

Lo cierto es que la tendencia general de las personas videojugadoras se ha ido dirigiendo más hacia ese tipo de videojuegos que ofrecen la posibilidad de disfrutarlos a través de partidas o enfrentamientos que no exijan demasiado tiempo, aunque pueda llegar igualmente a abusarse del tiempo de juego empleado en ellos.

Lo cierto es que las partidas (tanto online como *soloplay*) de los juegos de estrategia, requieren una cantidad de tiempo bastante superior a la de otros formatos, por lo que eso, unido a la complejidad de la que se caracterizan este tipo de juegos, ha hecho que sea menos habitual entre las nuevas generaciones de personas videojugadoras.

Sin embargo, todavía quedan pequeños reductos, especialmente entre los títulos legendarios del modelo de juegos de estrategia, que siguen acaparando la atención de la competición, y de nuevas personas jugadoras atraídas por éste género. Si bien no será, al menos de momento, un modo del que se prevea vaya a marcar tendencia, seguirá siendo un clásico de culto por muchas personas usuarias.

Este tipo de juegos se basan en el conocimiento del entorno de la persona jugadora sobre el título jugado, así como en el cálculo preciso de *timings* y diferentes estrategias que puedan usarse. Se basan en enfrentar a un/a jugador/a contra otro/a, a partir del desarrollo de una civilización, al mismo tiempo que se recolectan los recursos necesarios y se crean ejércitos, hasta acabar completamente con el/la jugador/a rival.

No poseen comunidad, ni siquiera en ocasiones cuentan con servidores propios, la búsqueda de partidas se hace a través de un buscador interno en el propio juego y los PC's de las personas jugadoras (la plataforma preferida para jugar a estos juegos) hace de servidor entre ambos durante la partida. La interacción entre las personas jugadoras enfrentados se hace a través del propio chat interno del juego, únicamente en caso necesario y suele hacerse de forma educada y respetuosa.

Títulos actuales de este género:

Saga Total War, Age of Empires, Stronghold Kingdoms, entre otros.

DEPORTIVOS

Este tipo de videojuegos también se han revalorizado desde la llegada del juego online. Normalmente tienden a ser casi simuladores de diferentes deportes, Fútbol, Baloncesto, Fórmula 1, etc, los cuales cuentan con las licencias de imagen necesarias para hacer sentir a la persona jugadora su total control sobre su equipo favorito del deporte que más le apasiona.

En su modalidad online, las ligas y torneos son algo que no podían faltar. La competitividad es elevada, y aunque no permita en muchos casos partidas tan rápidas como en los juegos de lucha mencionados antes, si comparten una gran parte del concepto general de uso y participación de sus personas usuarias, generando a su vez, un estado plenamente competitivo, motivador una vez se maneja con cierta soltura el control del sistema, que anima progresivamente a continuar disfrutando del videojuego. La facilidad de encontrar personas jugadoras de cualquier parte del mundo, y la relativa rapidez de cada partida, sumado a la sensación de estar controlando a tu jugador/a favorito/a de fútbol, o a tu piloto de Fórmula 1, generan una sensación estimulante en el colectivo *gamer*.

No cuentan con comunidades demasiado sólidas, reduciéndose éstas a comentarios entre personas jugadoras en el propio chat del juego o en el apartado de comentarios de la zona de información del título en cuestión. Apenas hay interacción durante los "encuentros" disputados por las personas jugadoras, quedando, como se ha mencionado con anterioridad en la descripción de los juegos de lucha en su modalidad online, relegada la interacción a simples "felicitaciones" por un buen juego, de forma tan deportiva como en la vida misma.

Títulos actuales de este género:

FIFA, NBA 2K, Grand Turismo, Fórmula 1, entre otros.

Comentarios de la reseña

En cuanto a riesgo de abuso o posibilidad de adicción, podemos considerar especialmente peligrosos a los MMORPG's por la enorme inmersión y tiempo de dedicación diaria que exigen, sin olvidar que es uno de los géneros que más usuarios aún bajo su sombra, haciendo crecer la variable de porcentaje que podrían terminar sufriendo cualquier tipo de trastorno relacionado con un uso indebido del videojuego.

Pero, independientemente del modo de juego, o las motivaciones de la propia persona jugadora, cualquier persona usuaria puede abusar de cualquiera de ellos por diferentes razones. Algunas pueden relacionarse con la ambición de llegar a lo más alto en los modos competitivos, otras pueden producirse por la sensación de ser especialmente "bueno/a" jugando a ese juego o tipo de juego, otras están relacionadas estrechamente con el intercambio social o la sensación de no jugar solo. Sea como sea, en cualquiera de ellos, se puede encontrar el riesgo siempre que el abuso o uso indebido lo acompañe.

Clasificación de los/las videojugadores/as

Existen diferentes tipos de personas *gamer*, seguramente más de las que podemos explicar en este manual. Todas comparten ciertos rasgos, aunque no coincidan categóricamente en todos, de la lista que exponemos a continuación. Y aunque si bien es cierto que cada persona videojugadora es tan única dentro como fuera de la forma de entretenimiento que tratamos, se comparten y repiten varios patrones en el comportamiento y personalidad de personas *gamer* que pueden considerarse "tipos de videojugadores/as" o "tipos de *gamers*".

La clasificación de videojugadores/as depende en gran medida del tipo de videojuego al que dediquen su tiempo, un *gamer* de estilo *hardcore* en un MMORPG no necesariamente tiene por qué serlo también en un MOBA, aunque el estilo de juego es algo impreso en la persona la mayoría de veces, por lo que puede comenzar en un tipo distinto de videojuego con la idea de "voy a jugar para pasar el rato sin preocuparme demasiado", pero no le resultará difícil importar ese estilo propio a cualquier otro juego que decida usar.

Indistintamente del posible cambio de estilo que pueda producirse por distintas razones en cada persona videojugadora, no es difícil clasificarlos en función de los rasgos distintivos de la siguiente manera.

CHILL

Un/a jugador/a *chill* es el/la que verdaderamente se toma el tiempo empleado en los videojuegos como una forma de "matar el rato". No se agobia si no consigue alcanzar los objetivos o metas propuestas por sí mismo/a, ni por las impuestas por el propio juego. En la modalidad de *soloplay* (jugador/a vs historia/campaña del juego), se tomará su tiempo para avanzar, sin importarle nada más que el completar los objetivos mínimos, dejando incluso juegos sin completar por desapego de interés en el mismo pasado un tiempo de juego. No invertirá en títulos recién salidos (con elevado precio), sino que esperará pacientemente a la bajada de los títulos de mayor renombre. No suelen tener un tipo de videojuego favorito, sino que juegan a "un poco de todo". Suelen evitar interacciones muy directas en juegos con comunidades (MMORPG's) aunque de hacerlo, se muestran motivados hacia los integrantes de la comunidad, eso sí mientras jueguen a ese juego antes de saltar al siguiente. No necesitan ponerse límites, porque, sencillamente, nunca abusarán en su tiempo de juego.

CASUAL

La persona usuaria *casual* tiende a jugar a juegos que no le exijan una atención constante, no juegan por gloria o renombre, se decantan más por disfrutar de cada juego plenamente a su libre albedrío, sin ataduras ni condiciones que les exijan más de lo que están dispuestas a ofrecer por sí mismas. Suelen jugar a varios juegos a la vez e incluso en ocasiones en las que un juego les resulte especialmente atractivo, pueden ser capaces de involucrarse de una forma más estrecha con él.

Suelen tener como cualidad la honestidad de proclamarse "jugador/a *casual*" que ni busca ataduras, ni obligaciones que sometan el tiempo dedicado a su entretenimiento. Pueden formar parte de una comunidad, y ayudarán siempre que estén conectados/as a la misma. No exigirán a esta comunidad más de lo que sea capaz de ofrecerle por sí misma, y suelen ser personas usuarias colaborativas que disfrutan en su firme creencia de ser capaces de obtener los mismos resultados dedicando menos tiempo al juego que otros/as jugadores/as con mucha más dedicación. Controlan perfectamente los límites impuestos de forma personal, permitiéndose el exceso en pocas ocasiones, solamente cuando sienten gran interés por el título que estén disfrutando en ese momento.

SOLO PLAYER

La persona usuaria *soloplayer* (no confundir con el término *soloplay*) es un tipo de *gamer* que no se sentirá motivado por compartir su tiempo de juego con los aspectos sociales que pueda ofrecer el mismo. Su estilo le empuja a jugar solo marcándose retos personales, en ocasiones, verdaderamente difíciles de alcanzar, por los que hará todo lo posible para alcanzarlos. En juegos con fuertes dosis de interacción social (MMORPG's por ejemplo), su meta será llegar a los estados finales del juego sin ninguna ayuda o prácticamente ninguna, uniéndose únicamente a algún grupo si no tiene más remedio.

Una de sus mayores aficiones en este tipo de juegos consiste en abusar en función de sus capacidades, de aquellas personas jugadoras más débiles, hasta el punto de llegar a extremos como la humillación o el abuso, incluso la mofa o burla hacia sus víctimas.

Suelen ser personas jugadoras que comparten mucho con los llamados *hardcore* (explicados más adelante), debido a que sus retos auto impuestos exigen de ellas un esfuerzo mayor que si tratasen de alcanzar sus objetivos rodeados de una comunidad o grupo. Si en algún momento llegan a unirse a una comunidad de jugadores/as, suelen mostrar personalidades fuertes, sin permitir someterse por las normas de la comunidad, llegando a ser generadores de problemas entre sus miembros.

Suelen dedicar una gran cantidad de tiempo a jugar, en la mayoría de casos demasiado, siendo especialmente propensos a abusar demasiado de su tiempo de juego, de forma incluso obsesiva en ocasiones. Altamente competitivos. Especialmente exigentes.

NEVER ALONE

La persona usuaria *never alone* destaca por el aspecto social de la personalidad de estos/as jugadores/as. Nunca desean estar solos/as y consideran una comunidad o interacción con la misma fundamental para sentirse satisfechos/as dentro del juego. Buscarán la forma de estar en todo momento en compañía de alguien, bien sea un miembro de la comunidad de la que forme parte o bien sea un/a jugador/a con el que comparte su tiempo de juego. Pueden pasar largos espacios de tiempo conectados/as, siempre que no les falte la sensación de "estar acompañados/as", consiguiendo crear en muchas ocasiones vínculos verdaderamente estrechos si el tipo de comunidad lo permite. Son personas participativas, colaboradoras con sus compañeros/as y leales mientras no se interfiera en sus intereses como jugador/a, momento en el cual suelen responder con dureza, sin dudar emitir una queja del modo o forma que sea (mostrando pasión, agresividad, pérdida de control de las formas, etc.).

Suelen pasar mucho tiempo jugando, perdiendo la noción del mismo en ocasiones, aunque siempre se muestran satisfechos con ello, tendiendo a alardear del tiempo que son capaces de dedicarle a un título. A pesar de esto, no son personas especialmente competitivas, prefieren centrar su esfuerzo en cooperar con su comunidad en todo momento e incluso con cualquier otro/a jugador/a que precise ayuda.

HARDCORE

La persona jugadora *hardcore* es la más abusiva de todas con diferencia. Sus metas y expectativas están marcadas desde el inicio de su paso por cada nuevo videojuego por una necesidad/ambición de estar lo antes posible en el *top* de personas jugadoras, que por supuesto no dejará que ese resultado se desvanezca en ningún momento. Por ello y para ello, será capaz de dedicar su vida, literalmente, a dedicarla enteramente en alcanzar esos objetivos claramente determinados. En la jerga *gamer* se suele hacer referencia a ellos/as como "jugadores/as 24/7". Son excluyentes con cualquier otro tipo de personas jugadoras que no compartan sus metas u objetivos, aunque se agrupan en comunidades exclusivas de jugadores y jugadoras con este perfil para colaborar juntos por la consecución de esos objetivos.

No les importará dejar su vida personal atrás en cualquier momento si con ello avanzan un centímetro en pos de su meta. Tienden a ser *gamers* respetados/as y/o temidos/as por el resto dada su progresión desmesurada en comparación a la media del resto de personas jugadoras, y no permitirán nunca que su tiempo de juego se vea interrumpido por nada que no sea progresar de forma obsesiva en todo momento para conseguir saciar ese deseo interior.

Rehuyen las interacciones sociales con jugadores de distintas motivaciones a las suyas, considerándolo una pérdida de tiempo la mayoría de ocasiones. Altamente competitivas, con objetivos muy marcados y perfectamente claros. Poco sociales (a excepción de con sus iguales). Abuso extremo de tiempo dedicado al videojuego.

d) Títulos actuales, formas de acceso

Existe una gran variedad de títulos que podríamos catalogar de actuales, aunque por actuales, no necesariamente signifique "nuevos", sino que en algunos casos, como es en su totalidad cada título del género MMORPG o ciertos juegos con un elevado contenido Online, conste de títulos lanzados en algún momento y que todavía hoy siguen siendo disfrutados por los usuarios y usuarias. Véase el caso de **World of Warcraft**, que dentro de dos años, celebrará su 20 aniversario.

Teniendo este aspecto en cuenta, pasaremos a citar los títulos más jugados en la actualidad, centrándonos en aquellos de aspecto más competitivo y de juego online, dejando por contra los títulos *soloplay*, cuyo consumo es más esporádico y aleatorio (en función de los gustos de cada persona videojugadora, por lo que incluiremos aquellos que estén causando un impacto verdaderamente notorio) y que además, serán clasificados a continuación según el género al que pertenezcan. Aquellos que posean siglas con las que la comunidad *gamer* los identifica, serán igualmente anotados en la lista.

MMORPG

- > World of Warcraft (WoW)
- > Black Desert Online (BDO)
- > Guild Wars 2 (GW2)
- > The Elder Scrolls Online (TESO)
- > Final Fantasy XIV (FFXIV)
- > Star Wars The Old Republic
- > Albion Online
- > Archeage
- > Lost Ark
- > Lineage II

MOBA

- > League of Legends (LoL)
- > Heroes of the Storm
- > Dota2
- > Smite
- > Battle Born
- > Paladins

BATTLE ROYALE

- > Fortnite
- > Call of Duty: Warzone
- > Apex Legends
- > Player Unknown Battlegrounds (PUBG)
- > Minecraft (en su modalidad online)
- > Arma III
- > Battlefield IV y V
- > Grand Theft Auto V (en su modalidad online) (GTA V)
- > Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)

DEPORTIVO

- > FIFA 21
- > Fórmula1 21
- > NBA 2K21
- > Rocket League
- > Grand Turismo
- > Pro Evolution Soccer 21
- > Madden NFL 21
- > Tony Hawk's Pro Skater 1+2

ESTRATEGIA

- > Age of Empires II HD Definitive Edition
- > Starcraft II
- > Civilization VI
- > Ashes of the Singularity
- > Warhammer 40,000: Dawn of War
- > Total War: Warhammer II
- > Command and Conquer: The Ultimate Collection
- > Warcraft III
- > Cities: Skylines

LUCHA

- > Street Fighter V
- > DragonBallFighterZ
- > Mortal Kombat XI
- > Tekken 7
- > Jump Force
- > SoulCalibur VI

SOLOPLAY

(Incluye cooperativo)

- > Grand Theft Auto V (GTA V)
- > Red Dead Redemption II
- > Monster Hunter World
- > The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- > The Witcher III: Wild Hunt
- > The Elder Scrolls: Skyrim
- > Dragon Ball Z: Kakarot
- > Dark Souls (I / II / III)

FORMAS DE ACCESO

El acceso a estos títulos es realmente fácil. Para juegos online todo dependerá siempre de la plataforma en la que se jueguen, porque puede aportar ciertas variaciones dentro de que en todos los formatos es exactamente la misma.

Para los juegos *soloplay*, bastará con contar con el *hardware* necesario para hacerlos correr y será tan sencillo como instalar y jugar.

Para juegos online solamente será necesario contar con una dirección de correo electrónico activa y rellenar un sencillo registro que nos permitirá tener acceso a los servidores del propio juego.

La diferencia está en si se pretende jugarlo desde consola, o desde PC. Si se hace desde consola, en realidad el procedimiento es exactamente el mismo, solo que en lugar de registrarse una vez para cada juego, se hace directamente en la plataforma de la consola que se posea, bien sea en PlayStation Network, en la Microsoft Store (Xbox), etc.

Por contra, si se juega desde PC, cada juego requerirá un nuevo registro, ya que estos son exclusivos para cada juego, salvo que se acceda a través de plataformas de juegos, donde la mecánica será exactamente la misma que en consola, donde se realiza el registro será en la plataforma de juego, no en el juego en sí.

Algunas de las plataformas de juego más utilizadas para PC, son:

- > Steam
- > Origin
- > GoG Games
- > Battle.net

Lo normal para las personas usuarias de PC, es tener una cuenta abierta en cada plataforma de juego aunque siempre se prefiera acceder directamente desde la propia página del juego. Las plataformas de juego tienen que estar abiertas en todo momento en el que se esté jugando, y, aunque están optimizadas (o eso dicen desde cada plataforma, al menos), la realidad es que el consumo de recursos es muy elevado y no suele ser cómodo o bien considerado por la comunidad *gamer* que esto sea así en ciertos juegos (especialmente Battle Royale y MMORPG's) debido a que la caída de FPS's puede ser bastante considerable en ocasiones, generando la sensación de que nuestro juego podría suponernos mejores resultados de los obtenidos, de no ser por esta cuestión.

Debido a la falta de controles mucho más exhaustivos, o que indaguen más en profundidad al nuevo usuario, no es difícil encontrarse con personas videojugadoras menores de edad en entornos que exigen lo contrario, bien por su alto grado de violencia, sexo, drogas, y un largo etc, que quedaría resumido en las indicaciones de la clasificación PEGI +18.

e) Cash shops y tarjetas físicas de videojuegos

CASH SHOPS

Además de los métodos tradicionales de pago mediante tarjeta de crédito o débito (Visa, Mastercard o Maestro) existen otras opciones en formato de códigos de promoción, monederos electrónicos, tarjetas de recarga... para depositar dinero dentro de las *Cash Shop* de videojuegos o para adquirirlos en sus correspondientes tiendas online. Algunas incluso facilitan el acceso a menores, como es el caso de las tarjetas Paysafecard.

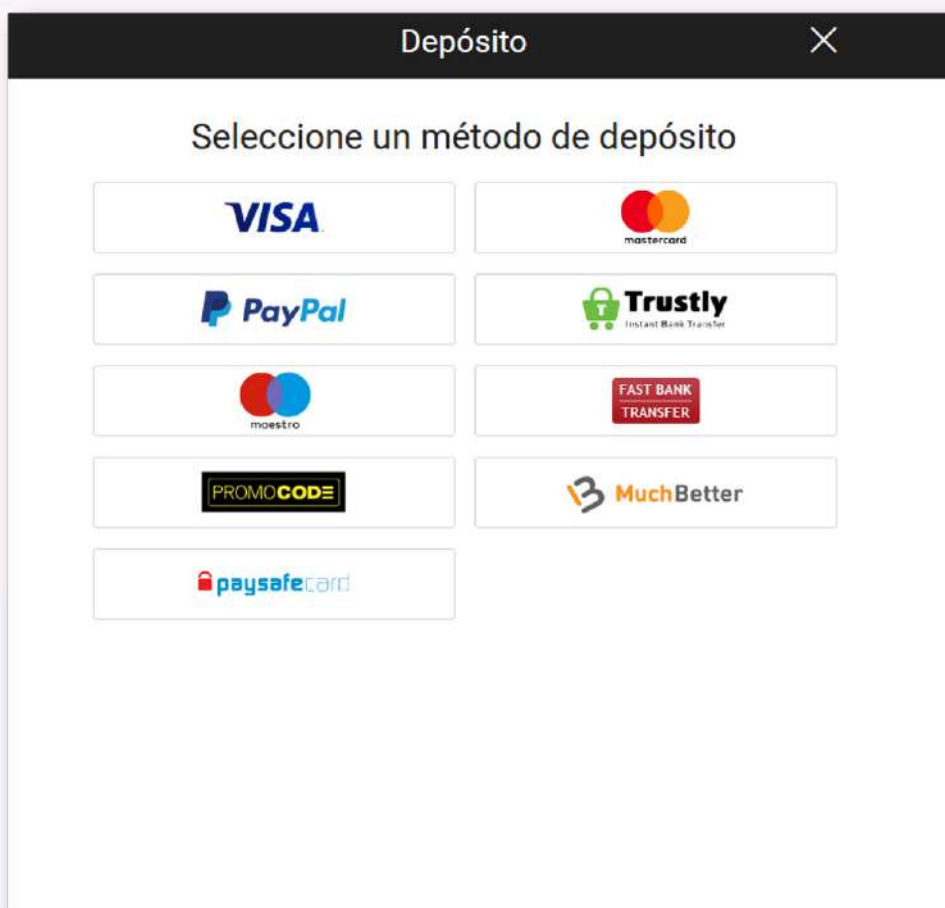


Foto: Captura de pantalla del paso en el que se solicita al usuario/a depositar dinero.

Estos son los métodos de pago principales y preferidos por las y los jugadores:

PayPal

Es un método de pago muy extendido a través de internet. Ofrece un monedero virtual que se puede recargar mediante transferencias de una cuenta bancaria asociada, tarjeta de crédito o débito, o mediante transferencias de otras personas a nuestra cuenta.

Una vez configurado solo necesitas un email para comenzar a pagar o recibir dinero. La edad mínima para tener cuenta son 18 años, pero dada la sencillez es posible tener cuenta desde mucho antes.

Trustly

Es una plataforma de pago que se usa en 29 países, son uno de los pioneros en pagos bancarios online cubriendo una red bancaria con más de 330 bancos.

Es una plataforma de pago online muy extendida en los juegos de azar y casino, también en muchos juegos con *loot boxes*. Incluso ofrecen bonos y ventajas por pagar utilizando su plataforma para estos juegos de azar y casinos.

El sistema es simple, y el pago se realiza en tres pasos. La persona que compra elige el banco entre una lista y accede a él con sus contraseñas habituales de su banca online; elige la cuenta bancaria desde la que desea hacer el pago y verifica el pago con el código de un solo uso generado por su banco.

La única condición es la de tener una cuenta activa en un banco con el que trabaja la plataforma. Es difícil que menores de edad tengan acceso ya que requiere enlazar la cuenta bancaria con la plataforma Trustly.

Paysafecard

El método es diferente a los anteriores. Se puede comprar en quioscos, principales tiendas de informática, supermercados, Correos, Estancos, ONCE...

Cuando se adquiere, se compra una tarjeta de cartón o un ticket con: 10, 25, 50 y 100 EUR. Contiene un código PIN de 16 dígitos que será el que se introducirá en el apartado correspondiente dentro del juego o tienda.

También dispone de una tarjeta Paysafecard Mastercard que se puede pedir a partir de los 16 años de edad con el consentimiento de su tutor/a autorizado/a.

Dado su sencillez de uso y facilidad de adquisición es uno de los métodos favoritos para pagar dentro de videojuegos.

PromoCode Es un código de 12 dígitos que se puede utilizar como crédito para apuestas y se otorga como una promoción. Es más difícil de acceder ya que solo se puede conseguir el PromoCode como premio en determinadas promociones y/o eventos.

El periodo de validez del PromoCode puede variar en cada promoción/campaña, y se indica en las condiciones de participación específicas de cada promoción.

Neteller Es uno de los llamados *e-wallet* (monedero electrónico) que permite realizar ingresos, pagos y transferencias de fondos por internet.

Con este monedero electrónico se pueden realizar pagos de forma inmediata, efectuar y recibir transferencias de dinero instantáneas de páginas de comerciantes afiliados, así como de titulares de cuentas de Neteller.

Se puede utilizar este servicio para realizar ingresos en una cuenta sin revelar los datos personales o de la tarjeta de crédito, ofreciendo un alto nivel de privacidad.

Es un paso intermedio para controlar el dinero ya que solo se recarga cierta cantidad en el monedero que después se tendrá a su disposición.

Skrill También es un *e-wallet*, (monedero digital) para enviar y recibir dinero. Sirve como una alternativa electrónica a los métodos tradicionales en papel.

El monedero digital que utiliza hace posible usar la moneda local y realizar recargas desde la cuenta bancaria, cheque, por medio de tarjetas, sea débito o crédito, o algún medio de pago alternativo que esté disponible en el país de quien la use.

Este sistema ofrece como gran ventaja la posibilidad de hacer compras online de forma segura sin que los datos de la tarjeta de crédito se vean comprometidos.

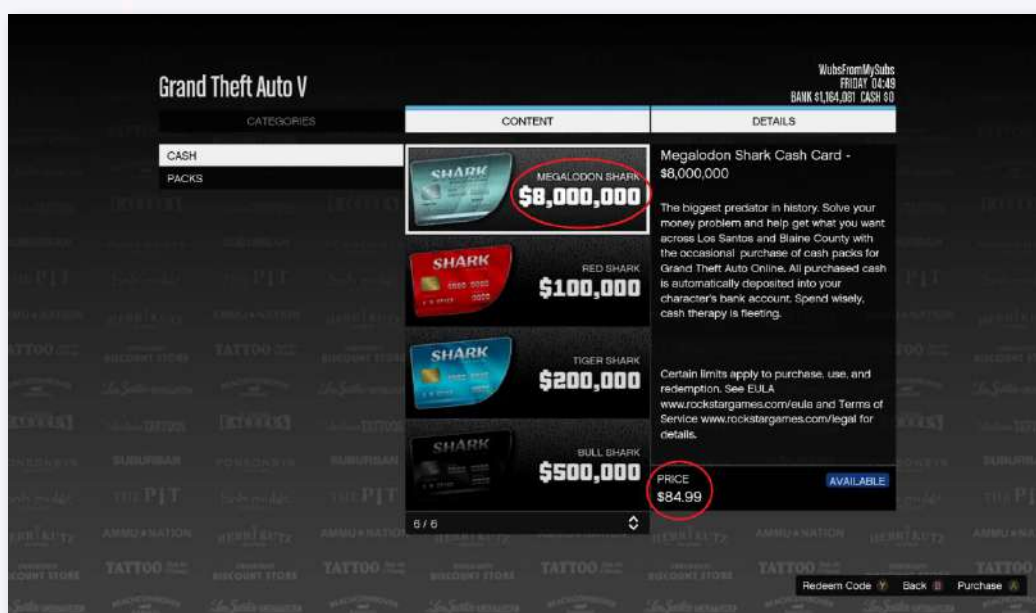
Ejemplos de Cash Shop dentro de videojuegos

Se han repasado las *cash shop* o tiendas dentro de tres de los videojuegos más jugados durante los últimos años. Desde estas tiendas se pueden comprar mejoras para el personaje propio, diferentes niveles o simplemente objetos cosméticos, como ropas que no aportan mejoras respecto a otras personas que juegan.

Las formas de pago son variadas, desde enlazar el pago con la cuenta bancaria propia, utilizar monederos electrónicos, hasta las distintas tarjetas de recarga.

Cash Shop dentro de Grand Theft Auto V

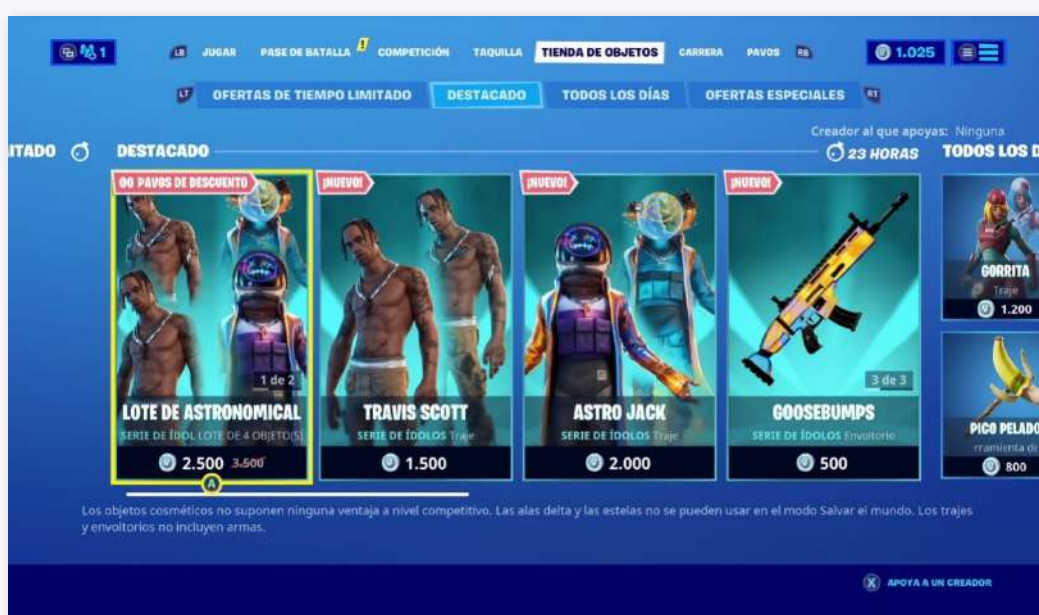
Dentro del juego el personaje se pueden comprar coches, casas, negocios, armas, ropa... y para ello se necesita dinero. Se comienza con una cantidad, pero a medida que avanza el juego se encuentra con gastos y necesidades que cubrir (mejores armas, coches más potentes, cada vez que muere tiene que pasar por el hospital con gastos importantes) ... Aunque se puede conseguir dinero dentro del juego, existe una tienda para comprar con dinero real dinero del juego.



En el ejemplo se puede ver cómo una tarjeta de 8,000,000 \$ dentro del juego tiene un precio de 84.99 \$ de dinero real. (en la esquina inferior cómo realizar el pago: mediante la cuenta de quien compra, previamente enlazada con su tarjeta de crédito o mediante una tarjeta con un código, las tarjetas compradas en quioscos, supermercados...)

Cash Shop dentro de Fortnite

Según un estudio* realizado por el portal web norteamericano LendEDU, el total de lo que un/a jugador/a suele gastar durante su experiencia en **Fortnite** es, de media, de unos 84,67 dólares, lo que se traduce en 72,98 euros. Asimismo, de este análisis se deduce que un 68,8% del total de personas que juegan al videojuego han gastado dinero en el mismo. Eso sí, del detallado trabajo de LendEDU se extrae que una quinta parte de las personas encuestadas no sabían que no iban a obtener ventajas competitivas al pagar.



Fortnite incentiva compras como actualizaciones de ediciones (por ejemplo, Deluxe y Super Deluxe), así como la moneda del juego llamada V-Bucks o Pavos, para comprar artículos en el juego. También está el Premium Battle Pass, una suscripción de USD 10 que permite a quien juega competir en más niveles y ganar máscaras y trajes exclusivos (aunque actualmente sus jugadores/as pueden competir en promociones especiales para ganar un Battle Pass gratis).

Las compras se pueden hacer por medio de tarjeta bancaria o las tarjetas con códigos compradas en tiendas online u offline.

Estudio: <https://lendedu.com/blog/finances-of-fortnite/>



Opciones de control parental disponibles desde el menú:

En las opciones de *Control Parental* (un poco más escondido) en la opción *Más ajustes*, permite limitar las compras y el tiempo de uso.

<https://www.pantallasamigas.net/opciones-configuracion-modo-control-parental-videojuego-fortnite/>

Cash Shop dentro de FIFA

Dentro del videojuego FIFA hay una tienda para comprar FIFA Points, que es la moneda virtual que se puede comprar con dinero real para adquirir sobres en el modo FIFA Ultimate Team (una modalidad dentro del juego en el que el/la jugador/a se hace su propio equipo). Encontramos varios tipos de sobre: oro, plata y bronce, pudiendo obtener con ellos objetos, jugadores y ventajas de distinto nivel según su valor.

Para comprar FIFA Points podremos optar por tres formas distintas:

- > Dentro del juego: A través de la tienda de FUT, en el modo Ultimate Team.
- > Dentro de la consola u ordenador: En la tienda de la consola (Xbox Live, PSN, Origin o Switch Online).
- > Fuera del juego y de la consola: En distribuidores de confianza, ya sean tiendas online o físicas.

Al contrario que las Monedas FUT, los FIFA Points no se pueden obtener jugando, solo comprándolos con dinero real. Un sobre de oro de FUT cuesta 5000 Monedas FUT o 100 FIFA Points, y un sobre de plata 2500 Monedas FUT o 50 FIFA Points. Por último, los sobres de bronce no se pueden adquirir con FIFA Points.

Ejemplo de precios:

Los precios de los FIFA Points en la tienda oficial del juego son los siguientes (España):

> 100 FIFA Points:	0,99	euros
> 250 FIFA Points:	2,49	euros
> 500 FIFA Points:	4,99	euros
> 750 FIFA Points:	7,49	euros
> 1050 FIFA Points:	9,99	euros
> 1600 FIFA Points:	14,99	euros
> 2200 FIFA Points:	19,99	euros
> 4600 FIFA Points:	39,99	euros
> 12000 FIFA Points:	99,99	euros

Y los precios de los sobres a través de FIFA Points son los siguientes:

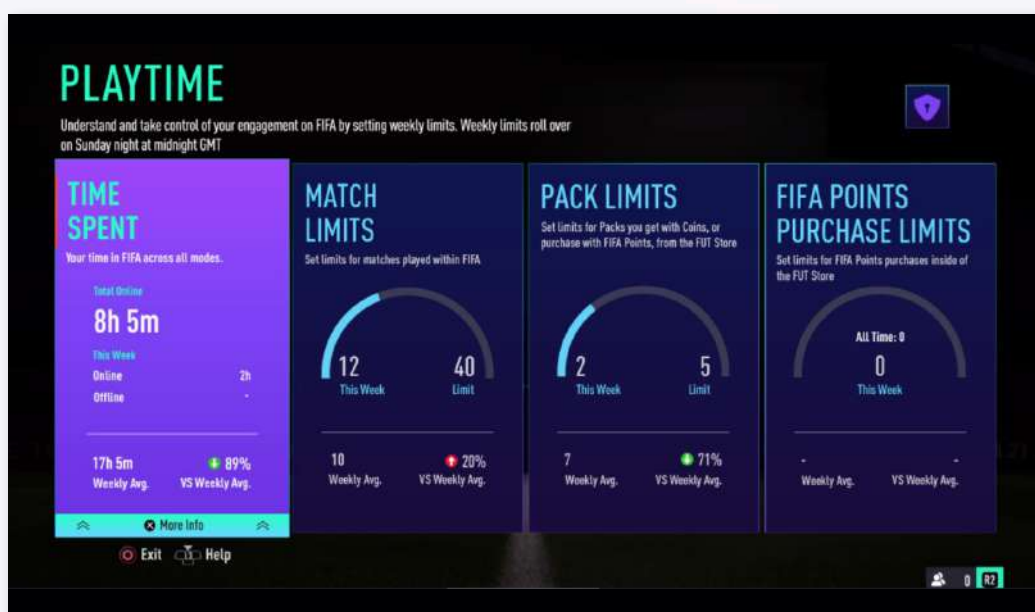
- > Sobre plata: 50 FIFA Points
- > Sobre plata premium: 75 FIFA Points
- > Sobre oro: 100 FIFA Points
- > Sobre oro premium: 150 FIFA Points



Existe una categoría de vídeos dentro del FIFA que consiste en solamente abrir este tipo de sobres. El YouTuber más conocido de esto es **DjMaRiiO** con casi 7M suscriptores. Con videos de +1M de visitas.

Ejemplo: https://youtu.be/oYlBwN_2WnM

¡importante! En la última edición de FIFA 2021 han añadido la opción de **limitar** las compras dentro del juego, el tiempo y partidos jugados. Tanto para menores como para adultos.



El apartado permite limitar la cantidad de FIFA Coins y FIFA Points que se puede gastar diariamente, así como también el número de partidos que se deseen jugar en una sola sesión

Para habilitarlo además de tener las últimas actualizaciones es necesario: Habilitar *Tiempo de juego* de FIFA desde la opción de *Ajustes online*, en la pestaña *Personalizar* del menú principal de FIFA.

A continuación, hay que dirigirse a *Tiempo de juego* desde la opción de *Ajustes online* del menú principal, o desde los menús de *Ajustes de FUT* o *FÚTBOL VOLTA* para obtener más información sobre el tiempo que se juega a FIFA y establecer límites semanales. También se puede activar *Tiempo de juego* de FIFA en las aplicaciones web y complementaria de FIFA 21.

<https://www.ea.com/es-es/games/fifa/fifa-21/fifa-playtime> (Es novedad y lleva pocos meses en fase de prueba)

Tarjetas físicas de videojuegos

En el caso de juegos de éxito son sus propias empresas las que emiten las tarjetas de recarga. Se pueden adquirir en pequeños establecimientos como tiendas de informática de barrio, grandes supermercados y también en tiendas online estilo Amazon.

Suelen aparecer junto a otras tarjetas de consumo de contenido multimedia como Netflix o HBO y tarjetas para tiendas de música online como Spotify o iTunes. Un "truco" que utilizan los establecimientos para hacerlas visibles e incitar a su compra es publicitar el lineal o una pequeña estantería junto a las cajas registradoras. De ese modo, mientras las personas "hacen cola" para pagar sus compras, las tienen a la vista, además es un lugar de paso fijo para los clientes.



Ejemplo de diferentes tarjetas multimedia y de videojuegos a la vista en un supermercado.
@bitnovo <https://twitter.com/bitnovo/status/912230537686847488>

Roblox

Tiene casi 15 años, pero Roblox sigue siendo uno de los juegos multijugador más populares del momento, especialmente entre niños y niñas.

En cada país es diferente, pero sus tarjetas van desde los 10 €, hasta las 50 libras en Reino Unido. Las tarjetas de recarga de Roblox permiten aumentar fácilmente el crédito para comprar Robux (moneda virtual en el juego) o suscribirte a Premium. También es normal encontrar promociones donde se incluye un conjunto diferente de objetos virtuales gratuitos para coleccionar cada mes.



https://www.roblox.com/giftcards?locale=es_es

FifaPoints

Los FIFA Points son la moneda virtual que se puede comprar con dinero real para adquirir sobres en el modo FIFA Ultimate Team del videojuego de fútbol FIFA.

Se pueden encontrar varios tipos de sobre: oro, plata y bronce, pudiendo obtener con ellos objetos, jugadores y ventajas de distinto nivel según su valor.

Por poner un ejemplo, el precio de las tarjetas va desde los 500 FIFA Points que equivalen a 5 € hasta los 12.000 FIFA Points que equivalen a 100 €.



<https://amzn.to/3rPcj3S>

Fortnite

Los V-Bucks o *paVos* son la moneda virtual que se utiliza en el videojuego **Fortnite** con los que se puede adquirir en su tienda online diferentes complementos cosméticos.

Estos se pueden conseguir por varias vías: comprándolos con dinero real, mediante tarjetas de venta en establecimientos físicos, o completando misiones y retos que permitan ingresarlos en la cuenta del juego.



<https://www.epicgames.com/fortnite/es-ES/vbuckscard>

Otra modalidad de tarjetas recarga, son las que se usan para comprar videojuegos dentro de las tiendas online.

Aunque parezca redundante, es posible adquirir en un establecimiento físico una tarjeta con un código para introducirlo en una tienda online y poder adquirir un videojuego.

También se vende este tipo de tarjetas prepago en supermercados y tienen un aspecto similar a las tarjetas de recarga de videojuegos.

Este es el ejemplo de una tarjeta de 20 libras para la tienda de videojuegos más popular: Steam.



<https://www.shutterstock.com/image-photo/london-uk-14-may-2019-gift-1432965491>

f) Audiovisuales en videojuegos

I. Plataformas en streaming

Las plataformas de retransmisión en directo o *stream*, han resultado todo un éxito de expansión en su público en lo relacionado al mundo del videojuego. Especialmente utilizada (y abusándose en muchas ocasiones) por el público más joven, permitiendo acceder directamente a contenido exclusivo “a la carta” generado por otras personas videojugadoras. Evidentemente, detrás de estos conceptos, existe un interés económico basado en el número de *viewers* o suscriptores al canal de quien genera el contenido.

Si bien en un primer momento se pensó en Youtube como la plataforma que permitiría ofrecer este servicio/posibilidad a la comunidad, no pasó mucho tiempo hasta que se presentó oficialmente una llamada Twitch, que se diseñó especialmente para *streamear* directos (no exclusivamente relacionado con los videojuegos sino con cualquier cosa que alguien quisiera mostrar al público). Los directos o *streams* ofrecidos por *gamers*, actualmente ocupan el porcentaje casi completo de todo el contenido en esta plataforma, habiendo llegado durante mitad de 2020 a sobrepasar el 80% de los visuales de la plataforma.

Además de ofrecer todas las facilidades para hacerlo posible, ofrece un sistema de recompensas tanto para el espectador como para el creador de contenido gracias a su moneda propia, los *bits*, que por supuesto pueden intercambiarse por dinero real, claro está, siempre que la persona sea capaz de facturar a la plataforma Twitch. De esta forma, el posible ingreso por el contenido que se usuario/a sea capaz de crear, se puede transformar casi al instante en dinero real, no siendo así de rápido en su plataforma rival: Youtube.

Sin embargo, y aunque Twitch sea quien ostente el primer puesto en cuestión de *streamings*, como plataforma de almacenamiento de información audiovisual de contenido de todo tipo, Youtube sigue siendo la número uno, por tanto, el uso por la comunidad *gamer* está dividido en este sentido. Porque hay diferentes tipos de contenido relacionado con el *gaming*, no solo se hacen directos, que básicamente consisten en permitir que cualquier persona interesada se fije en como se juega un rato a algún juego y puedan compartir con quien juega sus consejos a la vez que el/la *gamer* hace lo mismo con su público. Además de ese tipo de contenido audiovisual, el *gaming* es muy propenso a subir “guías” audiovisuales con todo lujo de detalles que explican cómo superar una parte compleja de un videojuego, o un secreto que contenga el videojuego que se quiera compartir con la comunidad, seguido de un extenso y casi interminable etcétera. Y para todo contenido del que se quiera dejar constancia para su consulta en cualquier momento, la comunidad utiliza Youtube y no su compañera Twitch. Pero veamos en que destaca cada una de las plataformas.

TWITCH

Contenido en tiempo real de cientos de personas videojugadoras compartiendo su experiencia y conocimientos del juego que le interesa, con los cuales se puede interactuar, bien preguntando, compartiendo conocimientos para quienes estén viéndolo, etc. Posibilidad de generar ingresos casi al momento, claro está, si se tiene la suficiente cantidad de público para hacerlo posible. Ofrece la posibilidad de crear *clips* de los directos, que consisten en recortar 15 segundos del directo si una parte ha sido interesante, graciosa, especial por alguna razón, etc.

También permite al creador de contenido almacenar temporalmente vídeos igual que en Youtube, solo que no permanecerán más de un mes en el canal de contenido.

Esta plataforma no es, por desgracia, utilizada exclusivamente con fines lúdicos o didácticos (en cuanto a adquirir conocimientos del videojuego se refiere), sino que en muchas ocasiones es utilizada por algunos viewers como vía fácil para pasar el rato burlándose o como se dice en terminología *gamer* "trolleando" al creador de contenido, llegando a dar como resultado escenas o situaciones muy tensas o desagradables para quien está ofreciendo el directo. Actualmente, casi todos los streamers Españoles operan en esta plataforma para sus directos.



Plataforma usada (y consumida) por la comunidad *gamer* para streamear principalmente. Destaca su sistema de donaciones al creador de contenido, que puede hacerse de diferentes formas, desde dinero real a los llamados "bits" como esta plataforma llama a su moneda propia.

YOUTUBE

Por lo general, Youtube no es el medio empleado para retransmisiones en Stream, al menos en cuanto al videojuego se refiere. Sin embargo, sigue siendo el canal más utilizado para subir todo tipo de guías o *walkthroughs* de casi cualquier tipo de juego, composiciones de *builds* de personajes (combinaciones de habilidades y/o equipos necesarios para optimizar el personaje).

Cualquier contenido que deba quedar almacenado para la posteridad por alguna razón, será en Youtube donde se pueda encontrar. Esto hace que la posibilidad de consumir este tipo de información almacenada en esta plataforma tenga un carácter más práctico que sencillamente una forma de entretenimiento, como ocurre con su homóloga Twitch.



Plataforma usada (y consumida) por la comunidad *gamer* para retransmisiones en directo (poco uso), subir vídeos de *gameplays*, próximos lanzamientos, opiniones... etc.

II. Programas de voz en videojuegos

El programa de voz es un complemento utilizado por casi la totalidad de la comunidad *gamer*, en esencia, consiste en extender la experiencia durante el juego, obteniendo una agilidad absolutamente mayor en las comunicaciones e interacciones con otros/as usuarios/as, de la que se podría obtener mediante el uso del chat de texto del juego.

En la actualidad, existen muchos títulos de carácter exclusivamente online, que cuentan con un chat de voz propio integrado, especialmente en MOBA's y Battle Royale, donde las comunicaciones no son especialmente extensas, simplemente se dan órdenes en función del momento requerido por la partida, aunque bien es cierto, que ese mismo canal de comunicación es utilizado para aquello para lo que fue diseñado originalmente, pero también para usarlo como una "vía rápida" para cuestionar, increpar o burlarse de cualquier compañero/a dentro de la partida o durante el juego por alguna situación que pueda producirse.

Existen muchos programas de voz, aunque solo dos de ellos merecen especial mención en cuanto a *gaming* se refiere, a pesar de que se incluyera a Skype durante la formación, lo cierto es que su reciente cambio a un modelo mucho más enfocado al corporativismo, unido a la enorme cantidad de recursos que requiere durante su momento de actividad, ha relegado este programa recientemente a quedarse fuera de ser usado por las personas videojugadoras, especialmente por la irrupción de Discord en el plantel actual.

Cabe destacar, que en ciertas comunidades, como las de un MMORPG, la comunidad es de vital importancia para la experiencia más inmersiva y absoluta dentro del juego, por lo que el uso de estos programas de voz externos es de carácter prácticamente obligatorio. Por no mencionar, que su uso indebido ocasiona e incluso "favorece" todo tipo de posibles abusos y faltas entre sus miembros, suponiendo el elemento clave y fundamental para que el ciberacoso o *cyberbullying* se produzcan. Como siempre, el uso responsable es algo que se presupone en quien lo utiliza, aunque no en todo momento sea como debería ser.

Estos dos programas de voz, considerados como los más destacables, son Discord y TeamSpeak:

DISCORD

Discord es el último programa, hasta la fecha, en hacer aparición en el escenario de programas de voz. Irrumpió con toda la fuerza posible gracias a un sencillo, aunque profundo, sistema de creación de canales o grupos de voz privados para comunidades de todo tipo, bien de carácter social, corporativo y, por supuesto, especialmente diseñado para el *gaming*.

Cuenta con la posibilidad de crear canales de texto o voz, con sus subdivisiones por apartados en ambos. En el *gaming* es muy habitual el "interrumpirse" dentro de un mismo canal de voz cuando dos personas están haciendo una actividad dentro del juego y otras dos otra diferente, si a esta posibilidad tan común se suma el hecho de que en una comunidad de un MMORPG por ejemplo, intervienen 100 integrantes, se obtiene como resultado un caos total y absoluto. Por este motivo, la división del grupo de la comunidad, debe ser subdividida en diferentes canales para que este tipo de situaciones no tengan lugar. Precisamente Discord ofrece todo tipo de posibilidades en estas funciones, convirtiéndose en el programa de voz más utilizado en la actualidad.

Además de la posibilidad de crear canales de voz, también permite la creación de canales de texto que ofrecen a la comunidad llevar una especie de "archivo de actividad". Esto permite un control exhaustivo del grupo de mando de cada comunidad sobre sus miembros y su actividad, permitiendo realizar encuestas o votaciones online sobre asuntos de interés de los y las integrantes de la misma.

TEAMSPEAK

TeamSpeak es el programa de voz "destronado" por Discord. No hace demasiado tiempo, era sin duda el programa mejor y más usado por todo tipo de *gamer*. Su diseño es verdaderamente sencillo para todo lo que es capaz de ofrecer. Con un consumo de recursos del *hardware* realmente bajo, permite y ofrece una pulcritud en las comunicaciones como ningún otro programa. Cuenta con servidores propios que ofrecen una calidad de conexión constante y estable sin dar problemas en ningún momento.

En cambio, no permite canales de texto, por lo que deja un vacío importante en las necesidades de las comunidades de *gaming*. Además, originalmente se diseñó como programa de voz corporativo, por lo que para poder tener un servidor propio, exige estar en posesión de una IP fija, lo cual dificulta la creación gratuita de canales de voz dentro de este programa, por ello, en cuanto al *gaming* se refiere, no ha sido demasiado difícil sustituirlo por Discord.

Programa de voz externos (entre otros)



Programa de chat y voz organizado por canales. Ideal para comunidades por las altas prestaciones de comunicación y organización que ofrece. Es el más usado actualmente y permite retransmitir en directo para los miembros de la comunidad, compartir archivos, pegar enlaces, etc. Uso de recursos medios/bajos.

Programa de voz organizable por canales solo de voz aunque cuenta con chat. Destaca por su gran calidad de reproducción de la voz y su baja exigencia en recursos lo que lo convierte en un programa muy usado para las personas que buscan el siguiente nivel de perfección en su experiencia de juego.

Skype es muy poco usado aunque su funcionamiento es verdaderamente bueno. Exige una gran cantidad de recursos en comparación con los demás pero ofrece al mismo tiempo una calidad alta de retransmisión y posee chat. Usado para partidas con otro compañero únicamente o para llamadas con video grupales. No recomendable para el *gaming* aunque se siga usando.

III. Comunidades

El concepto comunidades, dentro del *gaming*, hace referencia a varios tipos de agrupaciones sociales o por colectivos dentro de la propia comunidad general de personas videojugadoras.

Por un lado, tenemos la comunidad específica de cada juego, es decir, todos los usuarios y usuarias de **World of Warcraft** conformarán su comunidad, del mismo modo que lo harán los y las de **League of Legends**, de **Call of Duty**, etc.

Así mismo, la comunidad es igualmente distinta en sus rasgos de personalidad, si hablamos de "la comunidad *gamer* de consola" o "la comunidad *gamer* de PC".

Pero el verdadero epicentro de todo lo que moviliza, y de lo que son capaces las comunidades, se concentra en las Hermandades, o Clanes, donde la ramificación de comunidades es tan grande, que sería imposible contabilizar.

Sobre los aspectos generales de las comunidades, empezaremos tratando el concepto desde la cúspide del mismo.

En primer lugar, se van a exponer los rasgos que posee la Comunidad *Gamer* partir de la cual nacen todas las demás. Esta comunidad avanza constantemente. Cada individuo que la compone tiene sus propias inquietudes, gustos, necesidades, requerimientos, etc. Pero actúa como tribunal en favor de sus usuarios/as. Es imposible comprarla, ya se ha intentado en muchas ocasiones sin éxito, tiene voz común, que exige a compañías y desarrolladoras, al mismo tiempo que las guía por las tendencias que puedan surgir día a día.

Precisamente gracias a Youtube o Twitch, la Comunidad *Gamer* se ha hecho fuerte de cara a los intentos de abusos de ciertas desarrolladoras y empresas de gestión de videojuegos, siendo capaz de hundir un lanzamiento incluso antes de que salga al mercado, suponiendo una pérdida multimillonaria para la compañía titular, o ensalzando otros títulos de juegos que, a priori, podrían haber pasado sin pena ni gloria por el mercado, como se suele decir.

La Comunidad *Gamer* es fuerte, implicada y participativa en cualquier tipo de acción que decida emprender. Como es el caso de la mujer en el ámbito del *gaming*. Al nutrirse de ideas y conceptos globales, generados a partir de tendencias y actuando a modo de "mente colectiva", sus acciones representan a la totalidad de personas videojugadoras, tanto de ámbito nacional como internacional, y el medio de transmisión de información de estas ideas es, bien los foros de plataformas de juego, o bien internet, aunque mayoritariamente, Twitch y Youtube. Y a pesar de que esto haga que la comunidad trabaje en pos del mismo objetivo común, no deja demasiado espacio a la comunicación entre miembros (este concepto de comunidad recoge tendencias y lucha por ellas, si hubiera interacción y debate abierto sobre ellas, probablemente no habría consenso).

En segundo lugar, se detallan las comunidades propias de cada título o "Comunidad Global de X (donde X sería el nombre del videojuego)". Estas comunidades nacen con cada título, se alimentan del espacio que les ofrece dicho título e interactúan entre sí para tratar cuestiones únicamente relacionadas con el juego que acapare la comunidad. Dependiendo del tipo de juego, la comunidad tendrá ciertas características que la definirán claramente, aunque podrá contar con excepciones, pero sin duda con muchos factores en común, y ninguna singularidad.

La comunidad de un MOBA, por ejemplo, suele ser considerada especialmente tóxica, igual que la de un Battle Royale. En un escenario de emparejamientos aleatorios durante las partidas, el grado de estrés y/o frustración por la no consecución de objetivos, genera en ocasiones situaciones tensas de ira e insultos entre sus integrantes, lo cual no favorece a que se produzcan estados de cordialidad como norma per sé de la propia comunidad, e incluso se tienda a caer en estereotipos como los mostrados en referencia a la mujer dentro del *gaming*, provocando comentarios del tipo “Tenemos 2 chicas en el equipo, esto está perdido”, completamente fuera de lugar, pero escudados en la aleatoriedad y por tanto, ausencia de continuidad en las relaciones sociales entre miembros integrantes de dicha comunidad.

En tercer lugar, y quizá en el que el concepto de comunidad adquiere el sentido más literal del mismo, son las “Comunidades Online de MMORPG’s”. Estas comunidades se caracterizan por la obligatoriedad que el sistema les exige a sus jugadores/as, haciendo que se agrupen o alíen para la consecución de los objetivos del juego, por lo que es necesaria una interacción social mucho más estricta durante el juego.

El uso de los canales de voz es una máxima en este concepto de comunidad, la fundación de Hermandades o Clanes, acogen bajo un mismo estandarte a una cantidad de integrantes en función del juego al que se acceda que puede variar entre 60 y 200 integrantes, siendo 100 el número más habitual. Que exista una interacción mayor, no necesariamente implica una mayor cordialidad, sino que en numerosas ocasiones supone un mayor riesgo de ruptura por desavenencias entre sus miembros, discusiones generales o entre dos o más bandos dentro de la Hermandad claramente diferenciados, etc.

El hecho de que este tipo de comunidades posean una clara tendencia al entendimiento y cooperación, no evita que las situaciones desagradables se produzcan igualmente, dentro del propio canal de voz, escudándose quienes las provocan detrás de la pantalla de su PC o consola. Por medio de esta intensa interacción social, se pueden encontrar casos e historias de todo tipo, pues es aquí donde se pueden encontrar bodas, divorcios (en la vida real, por supuesto), los peores casos de acoso de todo tipo, incluso casos de pederastia, amenazas, robo de datos personales, suplantación de identidad, etc, que aunque algunas de estas situaciones puedan darse igualmente en otras comunidades, no son tan habituales.

Otra de las características clave y fundamentales de estas comunidades es su elevada capacidad de sensibilización con el entorno del propio juego: si ocurre cualquier situación que se expanda entre sus integrantes, no pasará mucho tiempo hasta que llegue una respuesta. Es típico (aunque muy triste) celebrar los funerales de jugadores/as que por desgracia, nos han abandonado y jamás volverán a compartir ese espacio disfrutado por el resto de la comunidad. En situaciones como estas, sin importar si se le conocía o no, este tipo de comunidades suelen solidarizarse con el duelo de sus compañeros/as y participar para hacer que la despedida sea lo más legendaria posible. Una forma de rendir tributo a aquellos caídos en la vida real.

Otro aspecto muy potente de estas comunidades es organizarse para ir en contra de alguna nueva implementación que sugiera un cambio sustancial en lo prometido inicialmente por el videojuego en cuestión, organizándose para protestar, dentro y fuera del juego, utilizando para ello todos los recursos que el propio juego ofrece. Dentro de este tipo de comunidades, es habitual debido a los lazos que las unen, ver como sus integrantes migran al completo de un juego a otro, manteniendo sus vínculos allá donde vayan, por lo que se podría decir que el factor social está por encima del entorno del propio sistema.

Esta es una la división de todos los **tipos de comunidades**, de forma muy global. El perfil de sus integrantes se puede diferenciar en la siguiente clasificación:

Hater	Este tipo de perfiles definen a la persona que juega que está constantemente criticando cualquier aspecto de la comunidad del juego o del juego en sí. No importa que la más reciente actualización sea la bomba, siempre habrá algo que le invite a desconfiar o le resulte duramente criticable.
Fanboy	Todo lo contrario que el "hater", incluso aunque le suponga una pérdida considerable, su amor por la compañía o el videojuego en sí, le empuja a adorar cualquier cambio producido.
Colaborador	Este perfil es el más participativo de toda actividad sugerida por la comunidad (dentro del concepto comunidad de Hermandad o Clan). Ayudará en todo lo posible siempre, favorecerá a que la sugerencia de cambio o la propuesta se convierta en realidad y supondrá una meta personal para él/ella. Este tipo de perfiles, encajan muy bien dentro de los denominados "Grupos de Mando" que acompañan al líder en la gestión y progresión de la comunidad.
Solidario	Uno de los perfiles más importantes y fundamentales en el buen ambiente de toda comunidad. Este rol juega un papel de apoyo y ayuda clave para hacer que una comunidad avance con un ambiente absolutamente sano y de armonía. Comparte sus conocimientos y objetos, estrategias y <i>builds</i> de combate, ayuda a quienes más lo necesiten a progresar incluso haciéndolo a costa de su propia progresión. Junto con el perfil de "Colaborador", conforman los perfiles clave de todo buen Grupo de Mando de una Hermandad o Clan.
Maestro	Este tipo de jugadores/as disfrutan dentro de la comunidad enseñando a hacer las cosas al resto. Poseen una comprensión sorprendente de la materia que dominan y no dudan en compartirla con el resto, si bien no en su totalidad, ya que suelen pecar de guardarse ciertos aspectos que les permitan seguir ostentando cierta ventaja con respecto a los/las demás, con quienes disfruta manteniendo "enganchados/as" a su contenido.

Líder

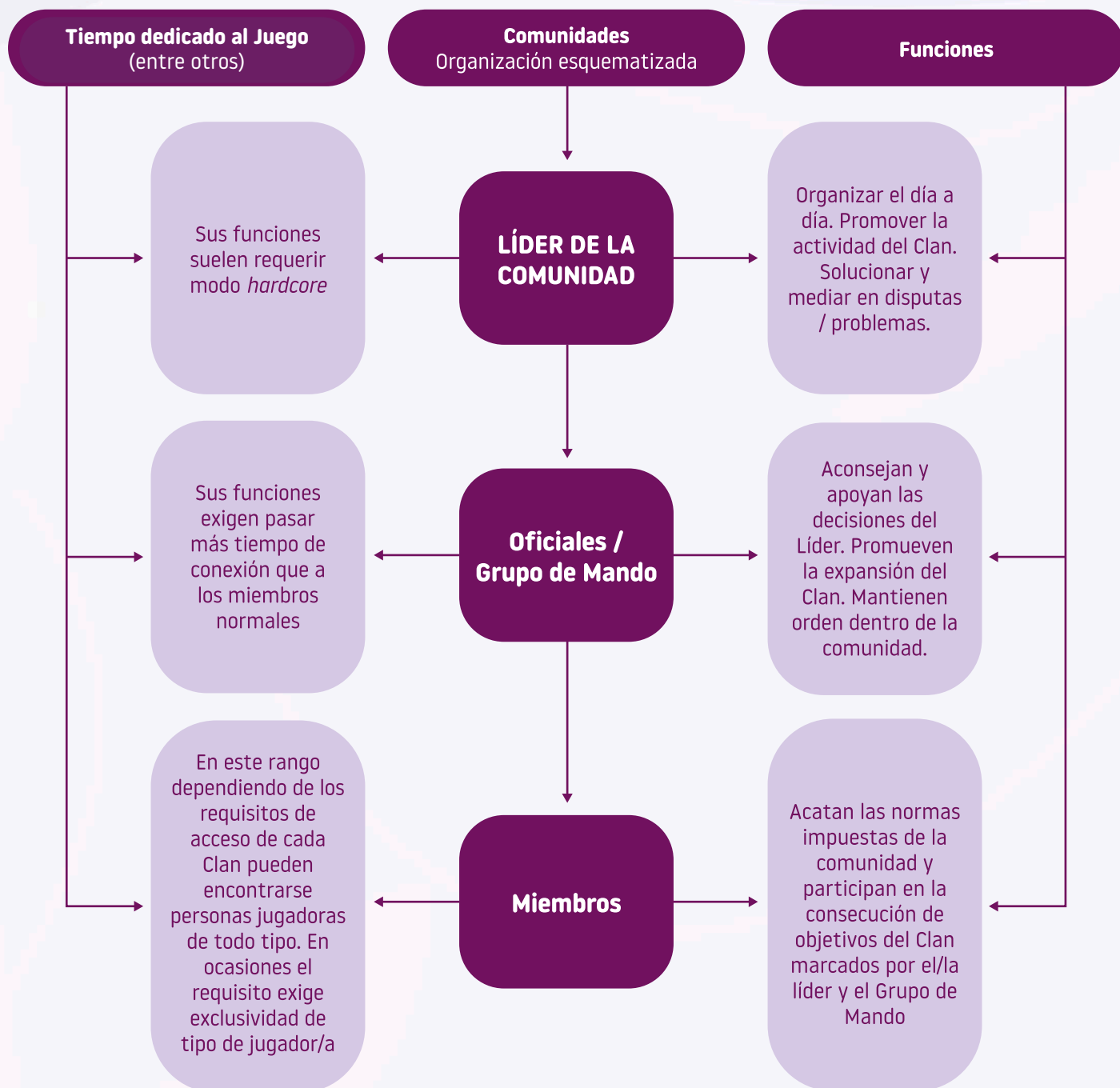
El perfil del que todo nace, crece y en ocasiones muere, dentro de toda comunidad, es sin duda quien desempeña la figura de "Líder". Es responsabilidad del líder orientar a su comunidad, presentar planes de expansión y crecimiento, organizar tareas y labores dentro de la misma, hacer de juez/a en muchos aspectos y situaciones (muy desagradables algunas) y decidir qué camino tomará la comunidad. Por norma, su grado de dedicación y sacrificio está muy por encima del resto de integrantes, y supone un esfuerzo enorme llevarlo a cabo y mantener ese interés en todo momento. Un/a buen/a líder crea y protege lo que en algún momento será grande. Un/a mal/a líder, por contra, no tarda en verse desbordado/a y descontrolado/a por demasiadas situaciones desagradables que podrían terminar por dejarle como en el momento de la fundación del clan: solo/a.

Sobrao

Este perfil de jugador/a es entretenido a la vez que odioso casi a partes iguales. Siempre está por delante del resto, de cualquiera, aunque no sea cierto. Siempre tiene más, siempre hace más, siempre entiende más, siempre puede con más, etc. Pero en realidad nada de esto suele ser así, si bien es cierto que perfiles de esta clase tienen motivos para "ir de sobraos", son la excepción y no lo habitual. En algunos casos muy evidentes o exagerados, se les otorga un carácter incluso cómico. Una vez la percepción general alcanza el límite de volverse consciente de su falta de capacidades/habilidades, este perfil de jugadores/as pierde todo crédito ante la comunidad, obligando en algunos casos a cambiar de comunidad, juego, grupo, etc, por el desánimo que ello les supone.

Tóxico

Este tipo de perfiles, son los más odiados y menos queridos por las comunidades, sin embargo siempre están, como algo inevitable. Siempre hay uno/a o varios/as miembros que se comportan bajo el concepto de "extender toxicidad" al conjunto de la comunidad, bien sea mediante críticas a la propia Hermandad o Clan, al líder y su gestión, a la poca competitividad del conjunto (por tanto critica a sus compañeros/as), etc. Suelen establecer un proceso lento antes de dar el golpe contra el colectivo, en ocasiones muy bien planificado, que consiste en tratar de generar adepto/as a sus creencias para combatir el mando de la comunidad y tratar de destruir la estabilidad de la misma. De no detectarse a tiempo, permitiéndoles llegar a la fase final de su plan, la repercusión puede ser verdaderamente dañina para la comunidad, con habituales desbandadas de personas agrupadas en torno a las ideas de este perfil.



TRASTORNO POR JUEGO

La ludopatía consiste en una alteración progresiva del comportamiento por la que la persona siente una incontrolable necesidad de jugar (juegos de azar), menospreciando cualquier consecuencia negativa. Se trata de una adicción donde no se consume ninguna sustancia, aunque a veces va acompañada de otras sustancias como tabaco, alcohol o drogas.

La ludopatía es cuando el juego de azar que practica una persona le acarrea graves problemas. Piensa, vive y actúa en función del juego, dejando a un lado cualquier otro tipo de objetivo. Una adicción sin sustancia es la conducta repetitiva que resulta placentera, al menos al principio; genera una pérdida de control en la persona, además aparece la tolerancia, aumento de la conducta para obtener los efectos deseados; interfiere de forma grave en su vida cotidiana, a nivel familiar, social, laboral, y, si interrumpe la conducta aparece el síndrome de abstinencia.

Las características de la ludopatía son:

- > Hay engaños a la familia, amistades...
- > Vuelve a jugar para recuperar el dinero perdido.
- > Utiliza el juego como estrategia para escapar de otros problemas.
- > Hay inquietud, irritabilidad cuando no juega.
- > Fracasa al intentar controlar el juego.
- > Tiene necesidad de jugar cantidades crecientes.
- > Existe alta preocupación por los juegos de azar.

Son muchas las consecuencias que acarrea el juego patológico, afectando a varias áreas, las más destacables y comunes:

ÁREA PSICOLÓGICA

- > Apatía y depresión
- > Baja autoestima, sentimiento de culpa
- > Tensión, ansiedad, irritabilidad e ideas suicidas

ÁREA SOCIAL

- > Aislamiento, ausencia de aficiones, hobbies...
- > Desvinculación de las amistades, pérdida de relaciones

ÁREA FAMILIAR

- > Mentiras constantes y clima de desconfianza
- > Deterioro de la comunicación

ÁREA LABORAL

- > Disminución de atención y concentración
- > Disminución del rendimiento laboral
- > Pérdida de oportunidades y promociones

ÁREA ECONÓMICA

- > Deudas cuantiosas
- > Incumplimiento de pagos, empobrecimiento...

ÁREA SOMÁTICA

- > Insomnio
- > Falta de apetito
- > Dolores de cabeza, estómago, nuca...

ÁREA LEGAL

- > Comisión de actos ilegales.
- > Robos y hurtos
- > Problemas judiciales graves

Enfermedad reconocida

La ludopatía fue reconocida oficialmente como entidad nosológica de salud mental en el año 1980, cuando la Asociación Americana de Psicología (APA) lo incluye por primera vez como trastorno en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, en su tercera edición (DSM-III).

Se reconoce de nuevo en el DSM-5 como enfermedad siendo la única adicción sin sustancia que obtiene esta valoración.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoce la ludopatía como una enfermedad clasificada en la CIE-10, dentro de los Trastornos de los hábitos y del control de los impulsos, y la mantiene en el borrador de la CIE 11.

DROGAS Y FÁRMACOS EN EL USO DE VIDEOJUEGOS

Según los datos de FEJAR, obtenidos de las estadísticas de sus personas usuarias en 2019 en cuanto a uso de otras sustancias en personas con trastorno por juego, el 78,2% afirmaban ser consumidoras de alcohol, y el 62,8% consumidoras de tabaco. Seguiría el uso de tranquilizantes (ver tabla), si segregamos por sexos, el uso de tranquilizantes es la sustancia mayormente utilizada por la mujer. Entre las mujeres jugadoras:



Las mujeres con problemática de juego tienen tendencia a presentar trastornos ansiosos y depresivos comórbidos, mientras que los hombres muestran mayores tasas de comorbilidad con abuso de alcohol u otras sustancias que las mujeres (Dannon et al., 2006), aunque las mujeres podrían presentar un mayor uso de tranquilizantes que los hombres (Westphal y Johnson, 2003). FEJAR, 2018. Guía Clínica Específica Mujer y juego; p. 18.)

Estas son las principales sustancias consumidas entre las personas jugadoras de azar. La cocaína es una droga que afirma consumir el 9,6% de las personas en tratamiento al inicio de su rehabilitación, y los consumos de otras drogas estimulantes como LSD, speed o éxtasis resultan residuales.

Sin embargo, en el mundo *gamer* obtenemos resultados un tanto diferentes. Según admite la comunidad *gamer*, tanto por parte de jugadores/as profesionales en los *e-sports* como en el uso más social de los videojuegos, entre el colectivo de personas videojugadoras (y especialmente en las personas del grupo *hardcore*, de gran implicación emocional y temporal con el videojuego y la comunidad a la que sea miembro) resulta habitual el consumo de sustancias legales e ilegales durante la participación en el juego. Estos serían los fármacos y drogas principalmente utilizados por ellos/as (un aspecto de interés a investigar sería identificar las diferencias de género en el consumo de fármacos y/o drogas en el *gaming*).

DROGAS LEGALES

Estimulantes

La finalidad buscada en este grupo de fármacos es mejorar la capacidad de alerta y/o evitar el sueño, mejorar la atención y/o mantener el despliegue de adrenalina para obtener el mejor rendimiento posible en el juego.

Actualmente, las sustancias más utilizadas en países como Estados Unidos para el tratamiento del TDAH (Trastorno por Déficit de Atención/Hiperactividad) son el metilfenidato (principio activo detrás del nombre comercial **Ritalina**) y la d, l-anfetamina (**Adderall**), seguidas de la dexanfetamina (**Dexedrina**) y la metanfetamina. Existen otros psicoestimulantes de segunda línea, como la pemolina (**Cylert**) y el modafinilo (**Modiodal**). En España los nombres comerciales utilizados son: **Rubifen** y **Micebran** (de liberación inmediata), **Concerta** y **Medikinet** (liberación retardada). Además se utilizan otros fármacos como **Strattera** (cuyo principio activo es la atomoxetina, no estimulante), **Equasym** (principio activo metilfenidato), o **Vivanse** (dexanfetamina). Especialmente utilizado ha sido el fármaco **Adderall** por el colectivo *gamer*.

Otras sustancias legales muy utilizadas en el *gaming* son las que contienen cafeína u otros estimulantes: café, Coca-Cola, bebidas energéticas...

Metilfenidato (Función alerta-atención-adrenalina):

EEUU: Ritalin, d,l-anfetamina (Adderall), dexanfetamina (Desedrina), metanfetamina

Otros: Pemolina (Cylert), Modafinilo (Modiodal)

ESPAÑA: Liberación inmediata: Rubifen (5-10-20 mg), Micebran (5 mg)

Liberación retardada: Concerta (18-27-36-54 mg), Medikinet (10-20-30-40 mg)

Otros: Strattera (10-18-25-40-60-80 mg) (atomoxetina, NO estimulante), Equasym (10-20-30 mg), Vyvanse, Intuniv

Antidepresivos / betabloqueantes

Propanolol: Antihipertensivo, betabloqueante. Inhibe la adrenalina y noradrenalina y por tanto la respuesta fisiológica de estrés. Produce reducción de la frecuencia cardíaca. Efectos relajantes físicos y psicológicos. Control del "miedo escénico". En España se comercializa como **Sumial**. El colectivo *gamer* lo utiliza como fármaco "para los nervios".

Senigilina ("antidepresivo"). Principios activos: Levodopa + carbidopa. Comercializado como: **Plurimen**, **Emsam**, **Anipryl**, **L-Deprenyl**, **Zelapar**.

Se trata de un fármaco utilizado en patologías como el Parkinson, la demencia y la depresión. (Recordemos que algunos fármacos antiparkinsonianos, agonistas de la dopamina, causan ludopatía y otros trastornos del control de los impulsos, como hipersexualidad o hiperfagia).

DROGAS ILEGALES

> **Cocaína** (función estimulante)

> **Speed** (función aumento atención a corto plazo) y reducción fatiga

> **Cannabis** (función social)

Por tanto, las sustancias (legales y/o ilegales) predominantemente utilizadas en *gaming* y *gambling* (videojuegos y juego de azar) no coinciden. Como reto de futuro nos queda investigar e identificar cuál es el uso de sustancias en el caso de las personas usuarias de FEJAR en tratamiento por trastorno por juego, que además padecen trastorno de juego por internet, así como las sustancias más utilizadas en el caso de las mujeres videojugadoras.

MUJER, JUEGO Y VIDEOJUEGOS

Según la AEVI (Asociación Española de Videojuegos), en **"La industria del videojuego en España. Anuario 2020"**:

- > El número total de videojugadores/as en España en 2020 fue de 15,9 millones, lo que supone el 47% de los españoles/as entre 6 y 64 años. De estos, el 45,9% eran mujeres.
- > Fuera de nuestras fronteras, en los principales mercados europeos (Alemania, Francia, Reino Unido, Italia y España), casi la mitad de la población videojugadora era femenina (47%), habiéndose incrementado el porcentaje con respecto al año anterior (45%).
- > Respecto al tiempo semanal medio de juego (7,51 h/semana), los hombres jugaban de media el doble de tiempo que las mujeres: 65% vs 35%.
- > Existen asimismo diferencias en los dispositivos en los que juegan unos y otras: si nos referimos a smartphone o tablets, el público femenino asciende al 44%, mientras que en ordenadores tan sólo juegan el 34% de mujeres, y menos aún en consolas (28%).
- > A nivel de negocio, las empresas de videojuegos en España superan las 650, que generan más de 15.000 puestos de trabajo. Sin embargo, las mujeres tan sólo representan el 18,5% de las personas trabajadoras en el sector.

Según los datos expuestos, el porcentaje de mujeres videojugadoras está equiparándose al de jugadores varones. En la actualidad desconocemos el alcance de féminas videojugadoras que estén presentando problemas de abuso o dependencia. En el caso del juego de azar y apuestas, tenemos conocimiento de que aproximadamente una de cada tres personas con trastorno por juego es mujer (si bien apenas un 8-10% de afectadas son las que solicitan y llegan a recibir efectivamente tratamiento en nuestras asociaciones).

En el caso de juegos de azar:

La investigación previa ha mostrado un patrón relacionado con el género en cuanto a preferencias de juego y motivación por jugar. Los hombres tienden a elegir juegos con un mayor nivel de acción y competitividad, como las apuestas deportivas, mientras que las mujeres tienen una mayor tendencia a usar juegos menos estratégicos, como el bingo, las máquinas tragaperras

o la lotería. Asimismo, las mujeres tienden a preferir un espectro más estrecho de actividades de juego frente a los hombres, mostrando preferencia por juegos basados en el azar, como las máquinas tragaperras, bingo o rasca y gana, mientras que los hombres tienden a abarcar un mayor número de juegos, prefiriendo aquellos basados en la habilidad, como las cartas, carreras o apuestas deportivas (Blanco et al., 2006; La Plante et al., 2006; Nower y Blaszczynski, 2006).

Esto se fundamenta en que los hombres muestran una mayor impulsividad y búsqueda de sensaciones y la ganancia económica, mientras que las mujeres tienen una mayor tendencia a jugar como forma de escape (Potenza et al., 2001)". FEJAR, 2018. Guía Clínica Específica Mujer y Juego, p.17.

Con respecto a los videojuegos, se detectan dos tipos de tendencia entre las mujeres videojugadoras: por un lado la que busca hacer un uso social y/o de evasión, eligiendo en este caso juegos de tipo MMORPG, y por otro lado hay otro grupo de mujer *gamer* que busca también la competición en la modalidad de juegos MOBA, del tipo, por ejemplo, **League of Legends**, modalidad que, además de ofrecer la posibilidad de enlazar partidas para subir de nivel, permite a la persona jugadora obtener refuerzo social por los logros. Si se trata de una persona con percepción de escasez de éxito vital o social, la puerta para la adicción está servida... Por su parte, el varón *gamer*, si bien juega a cualquier modalidad de videojuegos, muestra su preferencia por los juegos de lucha, Battle Royale, *shooter*...

Mención especial habría que hacer también en este apartado a la clara desigualdad existente en el mundo de los torneos *gamers*... por una parte, la segregación por género que las *gamers* rechazan por no entender la necesidad de existencia de torneos diferentes; por otra, las cuantías que se mueven en los torneos femeninos distan mucho de equipararse a las de los torneos masculinos; y por último, la confusión de roles en los *streamings* femeninos, algo que no ocurre en el ámbito masculino.

OTRAS VARIABLES: ACOSO, RAGEO Y SUICIDIO EN VIDEOJUEGOS

Desgraciadamente, en videojuegos también debemos hablar de otra cara menos amable. Tanto en las modalidades MOBA como en los MMORPG por parte de las comunidades, en las modalidades online multijugador, se dan demasiado habitualmente situaciones de rageo (uso de lenguaje malsonante, tóxico u ofensivo) hacia otras personas jugadoras, escameos (estafas) o acoso (chantajear u obligar a realizar alguna conducta humillante a otro/a jugador/a para conseguir elementos, armas, etc., arrebatados en el juego)...

Especial mención merece el colectivo *gamer* femenino, que, si bien constituye actualmente el 46% del total de personas videojugadoras en nuestro país en el año 2020, los videojugadores masculinos no lo ponen fácil y utilizan el rageo y acoso hacia cualquier videojugadora, sólo por el simple hecho de ser mujer. Existen videojugadores hombres que expresan comentarios machistas, arcaicos y gravemente ofensivos hacia las usuarias féminas. Tal es así que Movistar, en 2019, haciéndola coincidir con la celebración del Día Internacional de la Mujer, impulsó la iniciativa internacional “#MyGameMyName”, que denunció el tratamiento machista en la industria de los videojuegos. En esta iniciativa un *youtuber* pudo demostrar cómo, tan sólo 20 segundos después de iniciar un juego haciéndose pasar por chica, fue expulsado de la partida. Por hechos como éste, todavía en el presente muchas mujeres videojugadoras se esconden bajo pseudónimos masculinos para evitar dichos acosos. Por otra parte, tanto las personas videojugadoras como las streamers, son humanas, con vidas personales y vulnerabilidades. A veces los roles desempeñados en el juego sirven para evadirse de posibles problemáticas en sus vidas reales y el juego consigue ensalzarlas y/o darles el reconocimiento a nivel social que nunca han tenido en su vida real... pero otras veces puede ocurrir lo contrario, o incluso haber llegado a tocar el cielo en cuanto a reconocimiento por parte de las comunidades *gamers*, y en algún momento, víctimas de trastornos del estado de ánimo, o de otras fatalidades, han podido llegar a optar por el suicidio. Estos tristes desenlaces tienen rápidamente trascendencia a nivel mundial, gracias a los canales de voz utilizados por los *gamers*. Es el caso del conocido por el colectivo de videojugadores “Reckful” (Leroy Jenkins), toda una leyenda del videojuego **WoW (World of Warcraft)**, y reconocido y valorado *streamer*, que terminó suicidándose en 2020 con apenas 30 años. El desenlace conmovió a comunidades *gamers* de los cinco continentes, quienes le rindieron un emotivo homenaje el mismo día, a la misma hora en todas las partes del mundo.

ANÁLISIS DE COMORBILIDAD EN TRASTORNO POR JUEGO Y TRASTORNO DE JUEGO POR INTERNET (VIDEOJUEGOS)

Este análisis se ha elaborado a partir de la participación de personas usuarias de las entidades integradas en FEJAR y de terapia online que actualmente están en tratamiento, que respondieron al cuestionario que se les facilitó a las asociaciones/federaciones autonómicas miembros de la federación, habiéndoles transmitido desde la propia federación el link que posibilitaba su acceso. Una vez recopilada toda la información de quienes participaron en esta encuesta, se ha procedido a analizar la situación real, reflejada en las respuestas obtenidas. La finalidad del proyecto ha sido formar a profesionales y personal que intervienen en los centros de tratamiento de FEJAR en base a la situación de dependencia al juego con apuesta, a los videojuegos y a ambos simultáneamente.

Método de la investigación previa

El estudio se desarrolla con una metodología participativa, por una parte, la acción de varios agentes en su diseño, recopilación y análisis de datos, y por otra parte por la involucración y participación de las entidades integradas en FEJAR y terapia online y las personas afectadas en tratamiento en dichas organizaciones. FEJAR ha elaborado el diseño para dar una mayor cobertura y accesibilidad a la personas destinatarias del estudio, aun encontrándonos en la situación atípica generada por la Covid-19.

El objetivo ha sido lograr un mayor conocimiento sobre el uso/abuso que las personas en tratamiento por juego hacen, o hacían, de videojuegos, vinculando y fusionando estas dos conductas (en ocasiones ambas adictivas) para una mejor comprensión de la realidad actual en lo que respecta a la comorbilidad en trastorno por juego y videojuegos.

El diseño del proyecto ha consistido inicialmente en la elaboración de cuestionario para una recopilación de datos, y un posterior análisis específico de la existencia de comorbilidad en trastorno por juego y videojuegos en las personas usuarias de las entidades integradas en FEJAR, que a continuación pasamos a referir con mayor detalle.

Participantes

Personas afectadas por trastorno por juego, que se encuentran en tratamiento en las asociaciones integradas en la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados y en el Servicio de Terapia online gestionada por ésta, en el momento de la fase de investigación, y participantes de la encuesta remitida para tal fin a las entidades integradas en FEJAR, tanto asociaciones con distintos ámbitos de actuación (local, provincial y autonómico) como federaciones autonómicas.

Sistema de análisis:

El punto de partida fue conocer la realidad sobre el uso de videojuegos entre usuarios/as de FEJAR, es decir, personas en rehabilitación por trastorno por juego pertenecientes tanto a las distintas asociaciones integradas en Fejar como a la terapia online de Fejar.

En primer lugar se elaboró el siguiente cuestionario, que se hizo llegar a todas las asociaciones miembros de la Federación, y estas a sus usuarios/as, así como a las personas usuarias del servicio de terapia online. Las respuestas fueron volcadas a la herramienta *Forms Office* de Microsoft, garantizándose el total anonimato de quienes respondieron. El cuestionario fue el siguiente:

1. ¿Juegas habitualmente a videojuegos?

Sí / No

2. En caso negativo, ¿jugaste a videojuegos antes de iniciar tu rehabilitación por juego?

Sí / No

3. Si eres o has sido jugador/a de videojuegos, ¿con qué frecuencia juegas/jugaste? (Marca el máximo que has llegado a jugar)

1-3 días / mes
1-3 días / semana
>4 días / semana

4. ¿Cuántas horas has llegado a jugar en un día? (Marca el máximo que has llegado a jugar)

0-2 horas
3-6 horas
7-24 horas

5. ¿A qué edad empezaste a jugar a videojuegos?

<6 años
6-9 años
9-12 años
12-18 años
>18 años

6. ¿Has jugado a videojuegos en los que la edad recomendable o PEGI era mayor de la que tenías?

Sí / No

7. ¿Juegas a videojuegos de forma individual u online / multijugador?

Individual
Online/multijugador
Indistintamente

8. ¿A qué videojuegos has jugado o juegas con más frecuencia?

.....

9. ¿Has realizado compras alguna vez en los videojuegos (complementos, etc)?

Sí / No

10. En caso afirmativo, ¿cuál es la cantidad máxima mensual que has llegado a gastar en videojuegos?

0-10 €
10-50 €
50-100 €
100-300 €
>300 €

11. ¿Has utilizado formas de pago ilícitas? (Utilizar otra identidad, por ej.)

Sí / No

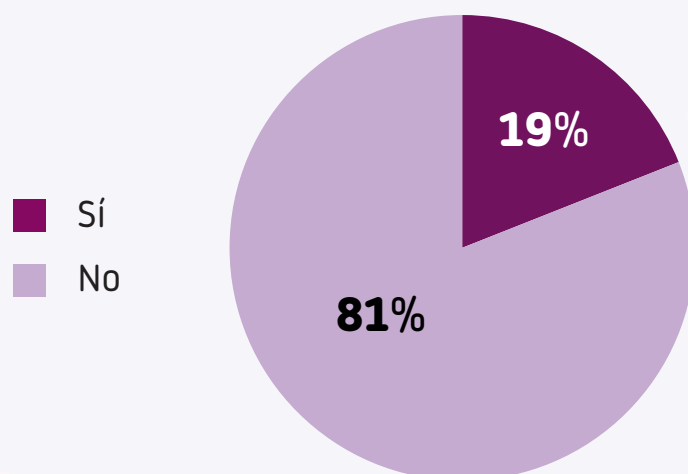
12. ¿Has utilizado medios de pago que, siendo legales, han supuesto ocultación del gasto en movimientos bancarios?

Sí / No

Como se puede comprobar, el cuestionario tiene gran sencillez, con respuestas cerradas, salvo en la pregunta número 8, relativa a tipo de videojuegos. En total respondieron 351 personas, obteniéndose una muestra significativa que nos permite realizar la aproximación buscada a la realidad de nuestros/as enfermos/as.

Pasamos por tanto a exponer los **resultados obtenidos***:

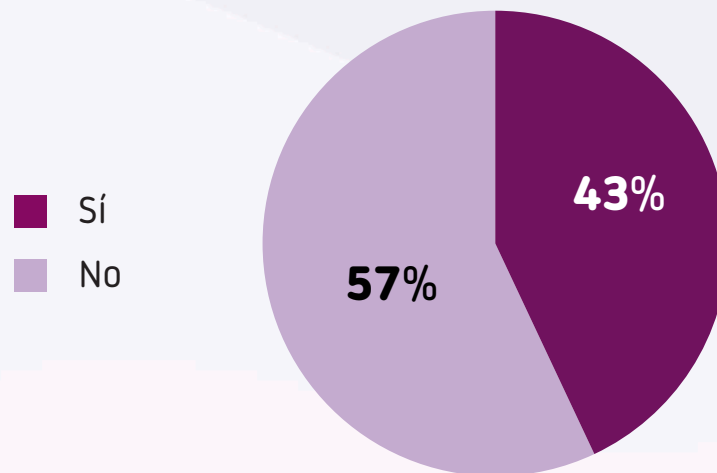
1. ¿Juegas habitualmente a videojuegos?



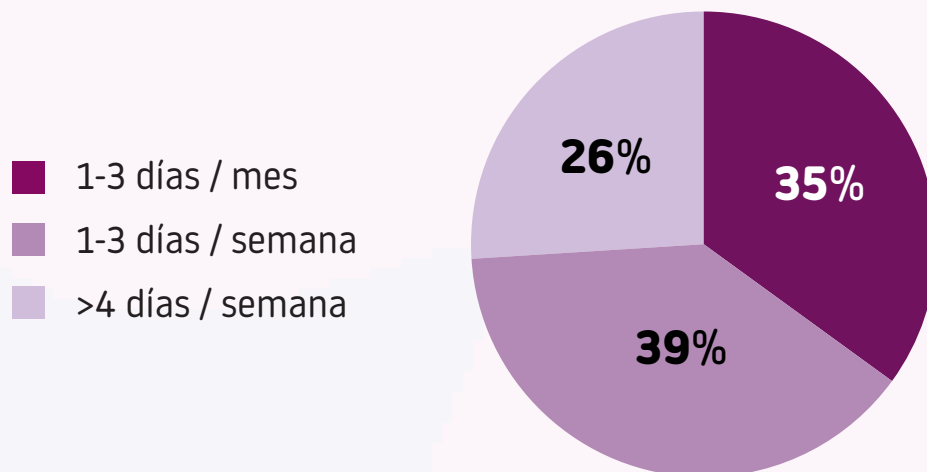
Del total de personas encuestadas, tan sólo el 19% respondieron afirmativamente que juegan a videojuegos, 68 personas concretamente. No obstante, este dato es relativo ya que, muchas de las asociaciones integradas en FEJAR tienen, como pauta de tratamiento, la prohibición de realizar este tipo de práctica. Esto ha venido siendo así en los últimos años debido a la dependencia cruzada que se ha venido detectando en algunos casos en los que, al dejar de realizar apuestas, las personas enfermas en tratamiento comenzaban a sustituir su conducta de juego de azar por un abuso de videojuegos.

Precisamente esta controversia y diferencia de criterio entre distintas asociaciones es lo que ha llevado a FEJAR a plantearse el presente protocolo de tratamiento unificado.

Número total de participantes: 351 personas

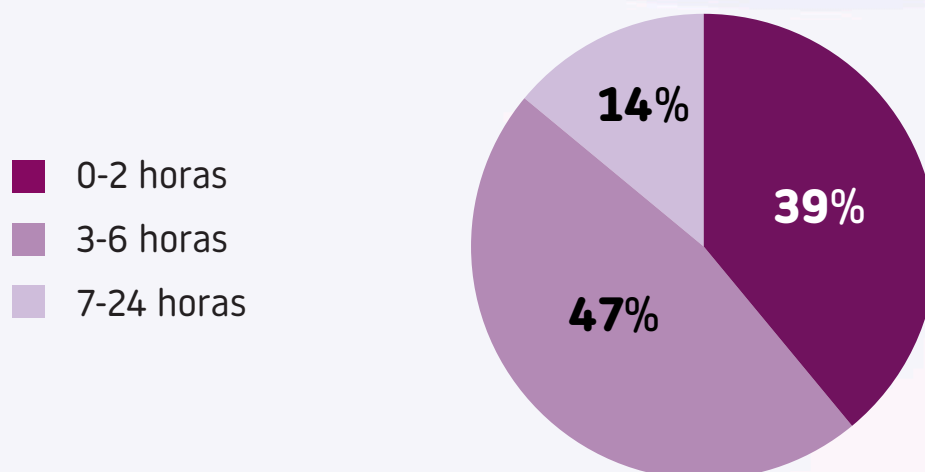
2. En caso negativo, ¿jugaste a videojuegos antes de iniciar tu rehabilitación por juego?

Como podemos comprobar, de las 283 personas que en la pregunta inicial respondieron negativamente, en este ítem 123 responden que sí fueron jugadoras antes de iniciar su rehabilitación. Esto nos lleva al resultado de que un total de 191 personas de las 351 encuestadas son videojugadoras en el momento del estudio o lo fueron antes de iniciar rehabilitación en su correspondiente centro, lo que supone el 54,42%.

3. Si eres o has sido jugador/a de videojuegos, ¿con qué frecuencia juegas/jugaste? (Marca el máximo que has llegado a jugar)

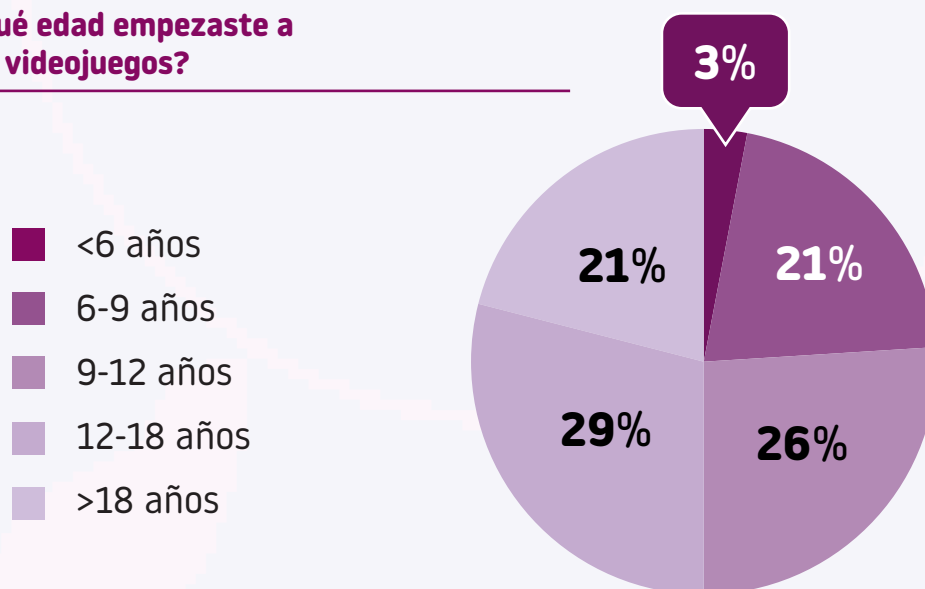
Del total de las personas (191) que reconocieron ser o haber sido videojugadoras, resulta interesante o significativo para el caso que nos ocupa el resultado de que un 26% reconocen hacer uso de videojuegos 4 o más días a la semana.

4. ¿Cuántas horas has llegado a jugar en un día? (Marca el máximo que has llegado a jugar)

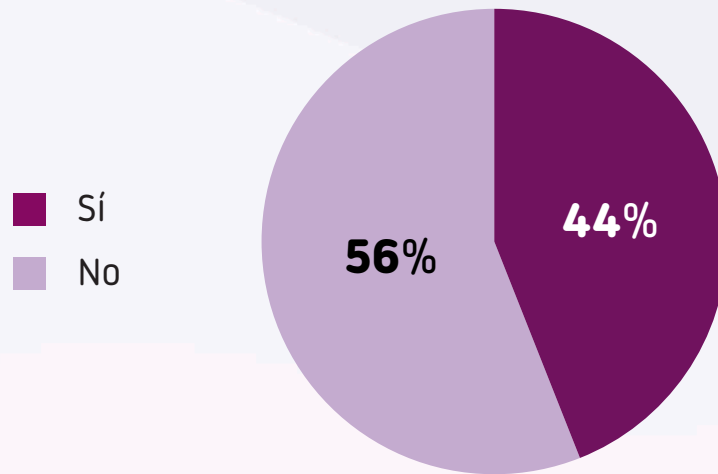


A esta pregunta, un 39% de las personas encuestadas respondieron "0-2 h", lo que podríamos interpretar como un uso social y/o sano del videojuego, pero más preocupante resulta el 47% que admiten haber jugado un máximo de entre 3 y 6 h en un día, o, más preocupante aún, el 14% que admiten haber superado las 7 horas de juego en un día.

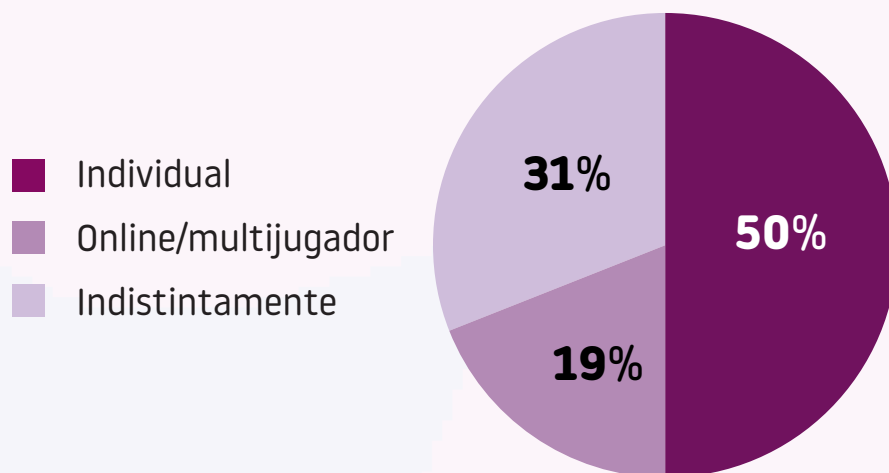
5. ¿A qué edad empezaste a jugar a videojuegos?



Respecto a la edad de comienzo de uso de los videojuegos, en nuestro estudio refieren haber comenzado a jugar antes de los 6 años sólo un 3%, el 21% entre los 6 y 9 años; el 26% entre los 9 y 12 años; el 29% entre los 12 y 18 años. Resulta especialmente significativo en este ítem el encontrar que el 21% de las personas jugadoras comenzaron a jugar una vez cumplida la mayoría de edad.

6. ¿Has jugado a videojuegos en los que la edad recomendable o PEGI era mayor de la que tenías?

Respecto a la recomendación PEGI (Pan European Game Information) sobre la edad recomendable a partir de la cual debería jugar una persona a un videojuego (y no antes), resulta llamativo que el 44% de nuestra muestra jugadora admite no haber respetado dicha recomendación.

7. ¿Juegas a videojuegos de forma individual u online / multijugador?

Respecto al modo de juego, el 50% de la muestra jugadora (N=191) refieren jugar individualmente, mientras que el 19% responden que lo hacen de forma online/multijugador, y un 31% utilizan indistintamente ambas modalidades.

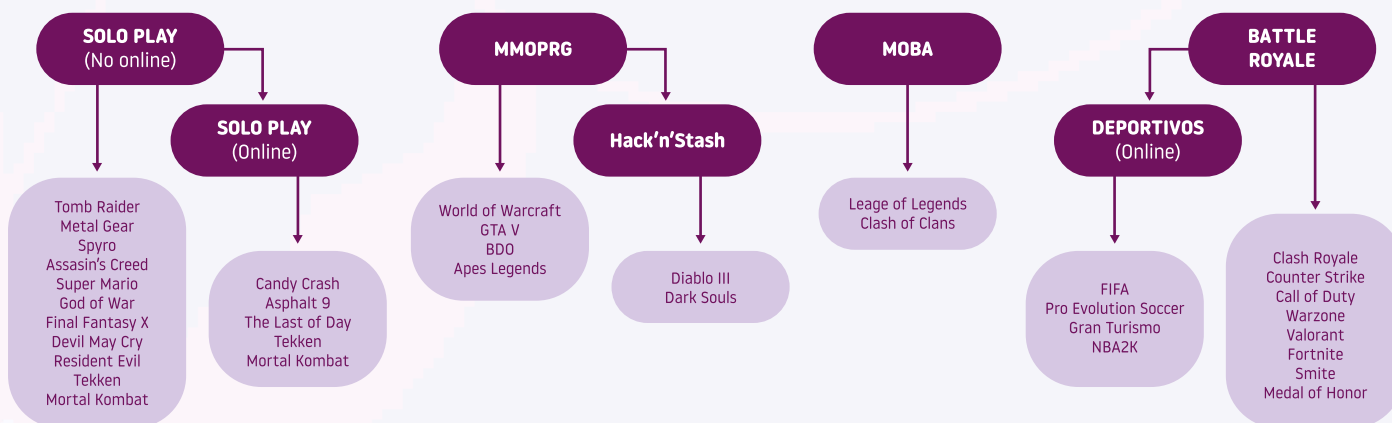
8. ¿A qué videojuegos has jugado o juegas con más frecuencia?

Clash Royale
Diablo III
FIFA
Gran Turismo, rally, Tomb Raider, guerra, etc...
PES 2021, Metal Gear, Spyro
Carreras de coches
League of Legends
Juegos de arcade, estrategia y guerra
Counter Strike
Pro Evolution Soccer
Call of Duty
FIFA, NBA2K, Assassin's Creed
Rompecabezas
Warzone, juegos de plataformas, RPG's
Pokémon GO
GTA

The Last of Day, Pro Evolution Soccer, todos los del móvil
Disney Emoji Blitz
Assassin's Creed, God of War
League of Legends, CS:GO
Lords Mobile
Asphalt 9
Candy Crush
Solitario PES, Virtua Tennis, Super Mario
Dominó
Pro Evolution Soccer
Call of Duty Warzone
Final Fantasy X, Resident Evil 4, Devil May Cry y PES
Pro Evolution Soccer
Counter Strike, League of Legends, Apex Legends, Valorant

Fortnite, Gran Turismo
Memoria
World of Warcraft
NBA
Resident Evil, Final Fantasy, Smite, MK, BDO, entre muchos otros
Formula 1 y fútbol
Medal of Honor, Call of Duty, Pro Evolution Soccer
Shinobi, Mario, tenis
Póker y parchís
War Robots
Coches, Colin McRae Rally, Gran Turismo, etc, Rust
Clash of Clans
Apex Legends
Trivial Pursuit de PS4
...(hasta 330 registros)

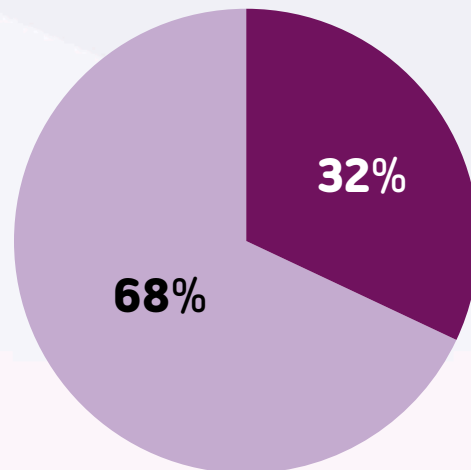
A la pregunta relativa a los juegos con los que se juega con mayor frecuencia entre las personas con trastorno por juego, obtenemos un resultado muy variado, entre los más populares y otros no tanto. El resultado de tipos de juegos utilizados por las personas con trastorno por juego en nuestros centros de tratamiento, de acuerdo a la clasificación anteriormente expuesta, quedaría así:



9. ¿Has realizado compras alguna vez en los videojuegos (complementos, etc)?

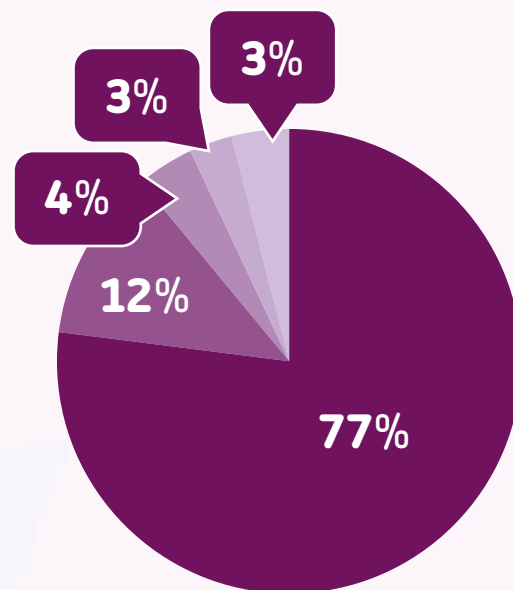
Respecto al porcentaje de jugadores/as que han realizado compras dentro de los videojuegos, prácticamente un tercio (32%) responde afirmativamente.

■ Sí
■ No



10. En caso afirmativo, ¿cuál es la cantidad máxima mensual que has llegado a gastar en videojuegos?

■ 0-10 €
■ 10-50 €
■ 50-100 €
■ 100-300 €
■ >300 €

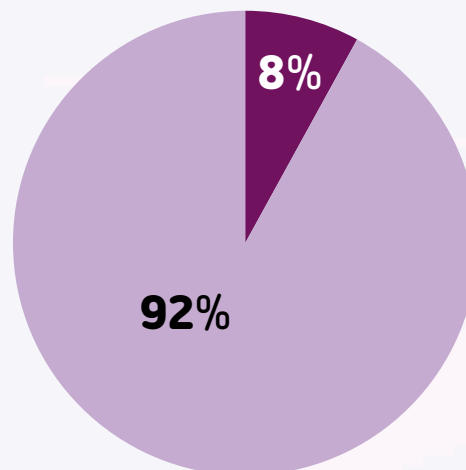


De ese 32% de encuestados/as que admiten haber realizado compras dentro de los videojuegos, admiten haber gastado, mensualmente: el 77% entre 0 y 10 €. Sin embargo, hay un 12% que admite gastar mensualmente entre 10 y 50 €; un 4% entre 50 y 100 €, un 3% entre 100 y 300 €, y un 3% nada despreciable, una cantidad superior a 300 €/mes. Especial significación cobran estos resultados si tenemos en cuenta que quienes están respondiendo son personas en tratamiento por trastorno por juego, es decir, que son personas cuya economía ya puede estar bastante mermada por las apuestas, además realizan un gasto posiblemente perjudicial también en videojuegos.

11. ¿Has utilizado formas de pago ilícitas? (Utilizar otra identidad, por ej.)

Respecto a la utilización de formas de pago dentro de los videojuegos, existe un porcentaje pequeño pero que debe ser tenido en cuenta (8%) que admite haber utilizado formas de pago ilícitas (como utilizar otra identidad).

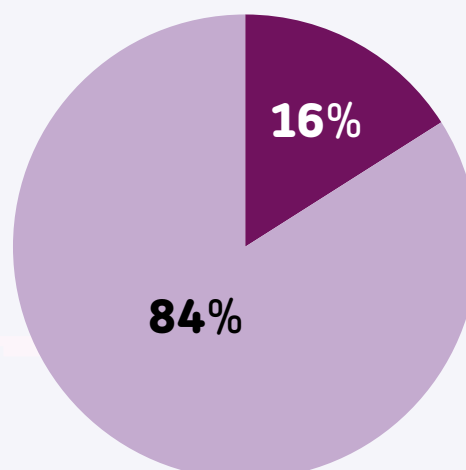
■ Sí
■ No



12. ¿Has utilizado medios de pago que, siendo legales, han supuesto ocultación del gasto en movimientos bancarios?

Por último, en nuestro estudio se preguntó por otras formas de pago, que siendo legales, supusieran una ocultación del gasto en movimientos bancarios, y en este caso el porcentaje de videojugadores/as que respondieron afirmativamente se elevó al 16%.

■ Sí
■ No



En conclusión, de los resultados de las respuestas a nuestro cuestionario, obtenemos que hay un porcentaje de personas encuestadas que reconoce realizar un uso perjudicial y/o posiblemente patológico o adictivo de los videojuegos. Sin embargo, no podemos afirmar que todas las personas jugadoras de videojuegos, presenten problemas con su uso.

INTERVENCIÓN

a) EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO DE TRASTORNO POR JUEGO Y TRASTORNO DE VIDEOJUEGOS

En 2019 realizamos en FEJAR nuestra última versión de Entrevista Clínica Digitalizada (si bien mantenemos la versión física también actualizada). En ella, como puede observarse en la segunda imagen, incluimos el apartado: "V. Otras adicciones o conductas compulsivas", y entre ellas, incluimos la opción de adicción a "videojuegos".

ENTREVISTA CLÍNICA

Nº Exp.

FEJAR Entrevista Clínica Digitalizada

	Fecha	Observaciones
1ª Entrevista		
T. Grupo		
Caídas		
Seguimiento		
Recadas		
Fin de Tratamiento		

I. DATOS PERSONALES

FECHA:

NOMBRE:

V. OTRAS ADICCIONES O CONDUCTAS COMPULSIVAS

V. 1 CONSUMO DE OTRAS SUSTANCIAS (Tipo · Frecuencia · Cantidad)

- Alcohol:
- Tabaco:
- Otras drogas: heroína, coca, porros...:
- Café:
- Fármacos:

V. 2 ADICCIONES O CONDUCTAS ADICTIVAS SIN SUSTANCIA:

COMPRAS - DEPORTE - DEPENDENCIA EMOCIONAL - INTERNET/REDES SOCIALES
 TV - VIDEOJUEGOS - SEXO - COMIDA COMPULSIVA - TRABAJO - TAROT
 OPERACIONES EN BOLSA - OTRAS (especificar cuál)

Por tanto, cuando recibimos a un/a nuevo/a usuario/a, tras la acogida inicial y *screening* para identificarlo/a como persona afectada por trastorno por juego, pasa a iniciar el proceso de rehabilitación. En ese momento los y las profesionales de las distintas asociaciones y/o de la terapia online, cumplimentan esta entrevista clínica. Posteriormente, la persona afectada por trastorno por juego cumplimenta los distintos test o cuestionarios para obtener una visión integral de la situación psicológica real en la que se encuentra en el momento de iniciar la rehabilitación (en los casos en que sus asociaciones utilicen la plataforma de GdProyectos que ofrece FEJAR a todas sus entidades asociadas). Entre estos cuestionarios, está incluido el Multicage Cad-4, cuestionario de *screening* que intenta detectar hasta ocho conductas adictivas, entre ellas la adicción a videojuegos (como ya expusimos en la justificación del manual, son los ítems que aplicamos en 2017 para hacer una valoración inicial sobre la problemática que nos ocupa en el presente manual), concretamente estos 4 ítems de respuesta dicotómica que reproducimos a continuación:

¿Dedica más tiempo del que cree que debería a jugar a la videoconsola o juegos de ordenador?

Sí / No

¿Se queja su familia de que pasa demasiado tiempo jugando con la videoconsola o el ordenador?

Sí / No

¿Le cuesta trabajo estar varios días sin usar su videoconsola o sus juegos de ordenador?

Sí / No

¿Ha intentado sin éxito reducir el tiempo que dedica a jugar con su videoconsola o su ordenador?

Sí / No

Además, y a partir de la elaboración del presente manual, FEJAR va a incorporar el Test de Dependencia de Videojuegos, Chóliz y Marco (2011) a su batería de test de dicha plataforma. Es un instrumento diagnóstico de la dependencia de los videojuegos basado en los principales criterios diagnósticos del trastorno por dependencia de sustancias del DSM-IV-TR (APA, 2000).

Consta de 25 ítems y 4 dimensiones: Abstinencia, Abuso y Tolerancia, Problemas ocasionados por los videojuegos, y Dificultad en el control. El alfa de Cronbach del conjunto de ítems que forman el cuestionario es de .94, por lo que podemos considerar que se trata de un instrumento con características psicométricas satisfactorias. Cada ítem tiene 5 opciones de respuesta: "Totalmente en desacuerdo", "Un poco en desacuerdo", "Neutral", "Un poco de acuerdo" y "Totalmente de acuerdo". Las puntuaciones respectivas serían: 0, 1, 2, 3, 4.

Si bien este test se encuentra validado en España para la detección de dependencia de videojuegos en adolescentes, consideramos que puede aplicarse a nuestra población adulta, puesto que todos sus ítems son aplicables a dicha población.

Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) (Chóliz y Marco, 2011)

Este test consta de 25 ítems en su totalidad. Inicialmente se indica en qué medida se está de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

0	1	2	3	4		
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo		
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	0	1	2	3	4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	0	1	2	3	4

Por tanto, la detección de una persona con comorbilidad de trastorno por juego y trastorno de juego por internet, se realiza en el momento de iniciar su rehabilitación, a través de las siguientes herramientas:

**ENTREVISTA CLÍNICA
FEJAR**

+

**MULTICAGE CAD-4
(GdProyectos)**

+

**TDV (Test de Dependencia
de Videojuegos)**

Finalizado el proceso de evaluación, comenzaría la intervención o rehabilitación propiamente dicha.

IMPORTANTE: Con las nuevas versiones de clasificación de trastornos mentales (DSM-V (2013) y CIE-11 (2022, borrador ya aprobado)), que incluyen por primera vez, ambos, el diagnóstico de adicción a videojuegos, quedan separados ambos trastornos o adicciones como entidades nosológicas diferenciadas de la ludopatía o trastorno por juego.

CRITERIOS DIAGNÓSTICOS DE TRASTORNO POR JUEGO (DSM-5)

A. Trastorno por juego problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un período de 12 meses:

- 1** Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
- 2** Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
- 3** Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
- 4** A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p.ej., reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
- 5** A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p.ej., desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
- 6** Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar ("recuperar" las pérdidas).
- 7** Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
- 8** Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
- 9** Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.

B. Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maniaco.

Especificar si:

Episódico / Persistente
En remisión inicial / En remisión continuada

Especificar la gravedad actual:

Leve (4-5 criterios)
Moderado (6-7 criterios)
Grave (8-9 criterios)

CRITERIOS DIAGNÓSTICOS propuestos para el TRASTORNO DE JUEGO POR INTERNET (DSM-5)

Uso persistente y recurrente de internet para participar en 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 período de 12 meses:

- 1** Preocupación con los juegos de internet. (El individuo piensa en actividades de juego previas o anticipa jugar el próximo juego; internet se convierte en la actividad dominante de la vida diaria). Nota: este trastorno es diferente de las apuestas por internet, que se incluyen dentro del trastorno por juego.
- 2** Aparecen síntomas de abstinencia al quitarle los juegos por internet. (Estos síntomas se describen típicamente como irritabilidad, ansiedad o tristeza, pero no hay signos físicos de abstinencia farmacológica).
- 3** Tolerancia (la necesidad de dedicar cada vez más tiempo a participar en juegos por internet).
- 4** Intentos infructuosos de controlar la participación en juegos por internet.
- 5** Pérdida de interés por aficiones y entretenimientos previos como resultado, y con la excepción, de los juegos por internet.
- 6** Se continúa con el uso excesivo de los juegos por internet a pesar de saber los problemas psicosociales asociados.
- 7** Ha engañado a miembros de su familia, terapeutas u otras personas en relación a la cantidad de tiempo que juega por internet.
- 8** Uso de los juegos por internet para evadirse o aliviar un afecto negativo (p. ej., sentimientos de indefensión, culpa, ansiedad).
- 9** Ha puesto en peligro o perdido una relación significativa, trabajo u oportunidad educativa o laboral debido a su participación en juegos por internet.

Especificar la gravedad actual: **leve, moderado o grave**

TRASTORNO DEL JUEGO (CIE-11)

(borrador que entrará en vigor el 1 de enero de 2022):

El trastorno del juego se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente, que puede ser en línea (es decir, a través de Internet) o fuera de línea, manifestado por:

- 1** Control deficiente sobre el juego (p. Ej., Inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto);

- 2** Aumentar la prioridad dada al juego en la medida en que el juego tenga prioridad sobre otros intereses de la vida y actividades diarias;

- 3** Continuación o escalada del juego a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas.

El patrón de conducta de juego puede ser continuo o episódico y recurrente.

El patrón de comportamiento de juego da como resultado una angustia significativa o un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes.

La sintomatología debe darse al menos durante 12 meses para que se asigne el diagnóstico, aunque si se cumplen todos los requisitos y los síntomas son graves, puede acortarse la duración requerida.

b) TRATAMIENTO COMORBILIDAD TRASTORNO POR JUEGO – TRASTORNO DE JUEGO EN INTERNET (VIDEOJUEGOS)

Por tanto, y atendiendo a la clasificación de trastornos mentales tanto de la APA (Asociación Americana de Psiquiatría (DSM-V) como de la OMS (Organización Mundial de la Salud, CIE-11), FEJAR y todas sus entidades integradas debemos adaptar nuestros protocolos de tratamiento a esta nueva realidad. Si bien la tendencia de uso de videojuegos está resultando exponencialmente ascendente en la población en general (máxime durante y post confinamiento por la Covid-19), desde los centros de tratamiento de trastorno por juego debemos adaptarnos a los nuevos criterios diagnósticos, por lo que la recomendación de FEJAR para sus entidades integradas es la NO prohibición de uso de videojuegos por sistema a todas las personas que inician su rehabilitación por trastorno por juego. SÓLO una vez realizada la evaluación diagnóstica y en los casos en que se confirme un abuso y/o dependencia de videojuegos (o que se desarrolle durante el proceso de rehabilitación de trastorno por juego), deberá limitarse totalmente su uso y seguir el siguiente protocolo de acción:

TRASTORNO
POR JUEGO

+

TRASTORNO DE JUEGO
POR INTERNET**ABSTINENCIA DE
AMBAS CONDUCTAS**

La persona que presente comorbilidad entre trastorno por juego y trastorno de juego por internet (videojuegos) continuará su tratamiento habitual como el resto de personas usuarias de la asociación y además debería seguir una intervención individualizada y específica para abordar su patología comórbida en el caso de videojuegos, que siga la siguiente premisa:

No podrá realizar ni participar en ningún tipo de juego individual (*soloplay*) o colectivo offline u online, en ningún dispositivo: videoconsolas, móvil, pc o cualquier otro con acceso a internet. Para ello los centros de tratamiento ofrecerán recursos existentes para ayudar en el cumplimiento de esta premisa (uso de controles parentales, por ejemplo), así como facilitar a la persona enferma alternativas conductuales de ocio más saludables.

c) USO DE VIDEOJUEGOS EN LAS PERSONAS CON TRASTORNO POR JUEGO PURO

Una vez descartada la existencia de comorbilidad o trastorno de videojuegos en la persona con trastorno por juego, la que así lo desee podrá continuar realizando *gaming* (participación en videojuegos), con las siguientes limitaciones y condiciones que deberán evaluarse periódicamente durante todo el proceso de rehabilitación:

CONTROL TEMPORAL: máximo 2 h/día y máximo 3-4 días/semana

TIPOLOGÍA DEL JUEGO QUE PRACTICA:

I. La persona con trastorno por juego NO podrá jugar o gastar dinero en videojuegos que requieran compras o gasto de dinero para jugar y/o mejorar resultados en el juego y/o compras de complementos, ya sean elegidos u obtenidos de forma aleatoria al realizar los pagos, debido al control en el gasto inherente a la rehabilitación por trastorno por juego. Es decir:

NO podrán participar en videojuegos del tipo **Pay to play (P2P)** ni **Buy to play + Pay to play (B2P +P2P)**

II. Respecto a los juegos de modalidad *free to play* (F2P) se podrá jugar con las condiciones expuestas (límite temporal y sin realizar ninguna compra dentro del juego):

Free to play (F2P) sin compras dentro del juego

AGRESIVIDAD / IMPULSIVIDAD. Independientemente del tiempo de uso de videojuegos y de la tipología de uso, la conducta de uso de videojuegos deberá suspenderse si aparecen conductas agresivas de cualquier tipo (verbales / físicas / psicológicas).

CONTENIDO APUESTAS y/o AZAR. No se podrá jugar a ningún videojuego con contenido de temática de apuestas o azar. Cualquier persona con trastorno por juego no podrá jugar a videojuegos en los que aparezca ninguna imagen relacionada con el juego de azar o azar (dados, máquinas tragaperras, casinos, cartas, etc.), ni simulación de apuestas o actividades relacionadas con el azar, ni participación en compra de artículos que ofrezcan cualquier tipo de premio o producto cuyo resultado esté basado en el azar.

A continuación exponemos en forma esquemática la pertenencia a cada una de las modalidades (*free to play*, *buy to play*, etc) de cada uno de los videojuegos actualmente más utilizados por el colectivo *gamer*:



RETOS EN LA INTERVENCIÓN COMÓRBIDA EN JUEGO PATOLÓGICO Y VIDEOJUEGOS

Claramente desde FEJAR, Federación siempre abierta, receptiva y sensible a los nuevos retos, realidades y cambios en la sociedad, comprometida en dar el mejor servicio e intervención a cualquier persona usuaria que se dirige a ella, se ha pretendido dar una respuesta más adecuada y personalizada en la intervención de comorbilidad entre trastorno por juego y trastorno de juego por internet. Somos conscientes de que queda mucho por descubrir y mejorar, puesto que se trata, el trastorno de juego por Internet (propuesta del DSM-V de la APA (Asociación Americana de Psiquiatría)) o trastorno por videojuegos según la CIE-11 de la OMS (Organización Mundial de la Salud), de un trastorno incipiente sobre un área (los videojuegos) rápidamente cambiante y en constante evolución. Sin ir más lejos, no disponemos de un Test de dependencia de videojuegos validado en población adulta española, puesto que los existentes están validados en población adolescente o menores (ej: El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles; o el propio TDV ya mencionado y que vamos a aplicar, se desarrolló para administrarse en población infantil y adolescente). Intentaremos colaborar con los organismos que resulten necesarios para conseguir tener en nuestro país, a la mayor brevedad, un cuestionario validado para población adulta.

Todo ello en un contexto en el que la mujer cada vez está más presente como usuaria de videojuegos, por lo que, como entidad, tenemos y asumimos la responsabilidad de adaptarnos a la nueva y cambiante realidad.

Para conseguir nuestros retos continuaremos nuestro trabajo con nuestro mejor saber hacer, con la colaboración del colectivo *gamer*, en este momento ya imprescindible para nosotras y nosotros, así como con la experiencia que nos puedan aportar las personas usuarias de nuestros centros de rehabilitación.

BIBLIOGRAFÍA

- Asociación Americana de Psiquiatría (2013). *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, Versión 5 (DSM-5)*.
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2021); *La industria del videojuego en España – Anuario 2020*.
- Bernaldo de Quirós, M., Labrador, F. J., Labrador-Méndez, M., Sánchez-Iglesias, I. (2019). *Instrumentos de medida en el trastorno de juego en internet en adolescentes y jóvenes según criterios DSM-5: una revisión sistemática*. Adicciones, vol XX, nºX.
- Buiza-Aguado, C. y cols. (2017). *Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas*. Psicología Educativa; Vol. 23.
- Batalla-Martínez, C., Carbonell, X., Chamarro, A., López-Morrón, M. R., Manresa, J. M., Muñoz-Mirallés, R., Ortega-Gonzalez, R., Torán-Monserrat, P. (2014). *El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles*. Adicciones, vol. 26, nº 4; 303-311.
- Carbonell, X. & Torres-Rodríguez, A. (2017). *Actualización y propuesta de tratamiento de la adicción a los videojuegos en línea: el programa PIPATIC*. Revista de Psicoterapia, Vol. 28, nº 107.
- Carbonell, X. & Torres-Rodríguez, A. (2015). *Adicción a los videojuegos en línea: tratamiento mediante el programa PIPATIC*. Universitat Ramon Llull. Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport.
- Chóliz, M. & Marco, C. (2017). *Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos*; Terapia Psicológica, Vol. 35, 1, 57-69.
- Chóliz, M. & Marco, C. (2014). *Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso*. Anales de Psicología, Vol 30, nº 1, 46-55.
- Chóliz, M. & Marco, C. (2013). *Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos*. International Journal of Psychology and Psychological Therapy, Vol. 13, nº 1, 125-141.
- Chóliz, M. & Marco, C. (2011). *Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia*. Anales de Psicología. Vol. 27 – nº 2, 418-426.
- Chóliz, M. & Marcos, M. (2020). *Comorbilidad entre adicciones comportamentales en la adolescencia*. Revista Española de Drogodependencias nº 45, 4.
- DEV. Desarrollo Español de Videojuegos (2021, abril). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2020*.
- Estallo Martí, J.A. (1994). *Videojuegos, personalidad y conducta*. Psicothema, Vol. 6, nº 2.
- FEJAR (2020). *Informe GdProyectos Fejar 2019*.
- FEJAR (2019). *Manual de Prevención de Adicciones en el ámbito universitario*.
- FEJAR (2017). *Protocolo de Intervención en Pacientes con Comorbilidad*.
- Fuster Laseca, H. (2017). *Influencia de las motivaciones y los estilos de juego en jugadores de MMORPG*. Tesis Doctoral, Universidad Ramón Llull.
- Hernández Pérez, J. F. (2015). *La influencia de los videojuegos en el proceso de adopción tecnológica: un estudio empírico en la región de Murcia*. Universidad Católica de Murcia.
- Instituto Europeo de Formación y Consultoría. Especialista en Neuropsicología infantil. *Trastorno por déficit de atención e hiperactividad*, p.21.
- Marco, C. (2013). *Prevención de la adicción a videojuegos: eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PREVTEC 3.1*. Universitat de València.
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (Delegación del Gobierno para el Plan Nacional Sobre Drogas) (2020). *Covid-19, consumo de sustancias psicoactivas y adicciones en España*.
- Organización Mundial de la Salud (OMS) (2018). CIE-11 (Borrador).
- Pérez García, A (2014). *El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas*. Escuela Abierta, 17, 135-156.

<https://fejar.org/ludopatia/>

ENTIDADES INTEGRADAS EN FEJAR

ABAJ

Asociación Burgalesa para la Rehabilitación del Juego Patológico
c/ Cruz Roja Española, s/n / 09006 Burgos
T. 627 409 707
administrador@ludopatiaburgos.es



ACAJER

Asociación Cacerense de Jugadores en Rehabilitación
c/ Ávila, 2, 2º B / 10005 Cáceres
T. 610 392 497
nuevoacajer@gmail.com



ACOJER

Asociación Cordobesa de Jugadores de Azar en Rehabilitación
Avda. Agrupación Córdoba s/n. Pabellón de Antiguo Hospital Militar / 14007 Córdoba
T. 957 401 449
acojer@andaluciajunta.es / www.acojer.com



AEXJER

Asociación Extremeña de Jugadores de Azar en Rehabilitación
c/ San Roque 3 / 06200 Almendralejo (Badajoz)
T. 924 664 476 / 658 773 944
aexjer@hotmail.com / www.aexjer.es



AGAJA

Asociación Gallega de Jugadores Anónimos
c/ Travesía de Vigo, 172, 2º / 36206 Vigo (Pontevedra)
T. 886 119 586 / 667 648 229
agaja@mundo-r.com / www.agaja.org



AGALURE

c/ Pasteur, 30 bajo / 15008 A Coruña
T. 981 289 340
agalure@agalure.com / www.agalure.com

**AJER****Asociación de Jugadores en Rehabilitación "Virgen del Puerto"**

Ctra. Del Puerto s/n Paraje Valcorchero Pabellón 10
10600 Plasencia (Cáceres)
T. 927 421 011
ajer@ajerplasencia.org / www.ajerplasencia.org



**Asociación de Jugadores
en Rehabilitación**

AJUPAREVA**Asociación de Jugadores Patológicos Rehabilitados de Valladolid**

Avda. del Valle de Esqueva, 8 / 47011 Valladolid
T. 98 331 03 17 / 635 957 473
ajupareva@ajupareva.es / www.ajupareva.es

**ALEJER****Asociación Leganense de Jugadores de Azar en Rehabilitación**

c/ Mayorazgo, 25 Desp. 18 (Hotel de Asociaciones) / 28915 Leganés (Madrid)
T. 916 806 048
alejor.leganes@gmail.com / www.alejor.com

**APAL****Asociación para la Prevención y Ayuda al Ludópata**

c/ Elfo, 14 Entlo. D / 28027 Madrid
T. 914 076 899 / 658 699 543
apalMadrid@hotmail.com / www.apalMadrid.org

**APREJA****Asociación para la Prevención y Rehabilitación de Jugadores de Azar**

Centro de Tratamiento Ambulatorio exclusivo de Juego Patológico.
c/ Antonio Machado, 2 A Local 2 / 21007 Huelva
T. 959 230 966 / 627 76 40 40
apreja@andaluciajunta.es

**APREXS****Asociación de Personas en Riesgo de Exclusión Social de Don Benito**

Paseo de Feval, s/n Módulo 1. Primera planta / 06400 Don Benito (Badajoz)
T. 672 693 722
aprexs@aprexs.org



ARALAR

Asociación Ludópatas de Navarra

Casas de San Pedro 23 Bajo izda. / 31014 Pamplona

T. 848 41 48 49 / 665 802 545

asociacionaralar@yahoo.es



ASEJER

Asociación Sevillana de Jugadores de Azar en Rehabilitación

c/ José Jesús García Díaz, 4 esc. 1 pl. 1 "Edificio Henares"

41020 Sevilla

T. 954 908 300

presidencia@asejer.es / www.asejer.com



EKINTZA ALUVIZ

Asociación de Ayuda a Ludópatas de Vizcaya

Sede Barakaldo:

c/ San Juan, 26 Bajo / 48901 Barakaldo (Bizkaia)

T. 944 388 665

Sede Bilbao:

c/ Juan de Guisasaola, 7 / 48004 Bilbao

T. 944 388 665

ekintza.aluviz@telefonica.net / www.ekintzaaluviz.com



FAJER

Federación Andaluza de Jugadores de Azar Rehabilitados

c/Manuel España Lobo, 5 / 29007 Málaga

T. 627 000 780

info@fajer.es / www.fajer.es



FECYLJAR

Federación Castellano Leonesa de Jugadores de Azar Rehabilitados

Avda. Del Valle Esgueva, 8 / 47011 Valladolid

T. 635 957 473

federacioncyl@ajupareva.es / presidencia@fecyljar.es



LAR

Ludópatas Asociados Rehabilitados

c/ Escritor Rafael Pavón, 3 / 14007 Córdoba

T. 957 257 005

asoc.cordobesa.lar@gmail.com



LARCAMA

Ludópatas Asociados en Rehabilitación de Castilla La Mancha

Sede Toledo:

Avda. Purísima Concepción, 31 Bis. Fundación Fislem / 45006 Toledo
T. 615 838 206
toledo@larcama.com / www.larcama.com

Sede Ciudad Real:

Avda. Pío XII s/n (Centro de Especialidades) / 13002 Ciudad Real
T. 633 443 483
ciudadreal@larcama.com / www.larcama.com



LARPA

Ludópatas Asociados en Rehabilitación del Principado de Asturias

c/ Pérez de la Sala nº 29, 1º y 2º A / 33007 Oviedo (Principado de Asturias)
T. 984 181 183 / 667 796 862
larpa@larpa.es / www.larpa.es



NUEVA ESPERANZA

Asociación de Ayuda a Jugadores en Rehabilitación de la Región de Murcia

c/ Miguel Hernández, 9, 3º escalera 5F / 30011 Murcia
T. 647 858 761
nuevaesperanzamurcia@hotmail.com / www.asocnuevaesperanza.com



NUEVA VIDA

Asociación de Jugadores Rehabilitados Nueva Vida

Avda. de la Constitución, 27 Entlo. A / 03400 Villena (Alicante)
T. 965 806 208 / 618 646 338
correo@asocnuevavida.org / info@nvconductasadictivas.org
www.asocnuevavida.org



PATIM

Asociación para la Intervención e Integración en Adicciones y Otras Conductas

Comunidad Terapéutica. Castellón: 629 427 797

Sede Castellón:

Paseo Ribalta, 29 / 12001 Castellón de la Plana (Castellón)
Centro de Día. Castellón: 964 342 431

Sede Valencia:

c/Guillem Despuig, 9, bajo / 46018 Valencia
Centro de Día. Valencia: 963 824 671
patim@patim.org / www.patim.org



VIDA LIBRE

Asociación Alicantina de Afectados por la Ludopatía y Otras Adicciones

Avda. Maisonnave, 33 39 Portal 4. 2ªA / 03003 Alicante
T. 966 377 779 / 644 845 992
vidalibre.ludopatia@gmail.com / www.vidalibre-alicante.org







Federación
Española
de Jugadores
de Azar
Rehabilitados

Financiado por



MINISTERIO
DE SANIDAD

SECRETARÍA DE ESTADO
DE SANIDAD

DELEGACIÓN DEL GOBIERNO
PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

fejar.org