

PREVENCIÓN = SAÚDE



Boletín para nais e pais

A prevención na casa

a mellor axuda

Boletín da Unidade Asistencial de Drogodependencias de Monforte
Equipo de Prevención



Que son as loot boxes e por que preocupan

Durante os últimos anos, Vimos como nos videoxogos incorporábanse cada vez máis contidos de pago con recompensas aleatorias, ata o punto que estás coparon a maioría de xogos.

Pero que son estes mecanismos de recompensas aleatorias ou MAR?
Por que son tan perigosas? Cales son os motivos para pedir a súa lexislación?
Non estiveron nos videoxogos desde sempre?

Ben, imos por partes.

UN POUCO DE HISTORIA

Aínda que os videoxogos sempre estiveron unidos a un gasto de diñeiro bastante amplo, desde as primeiras arcades onde cada moeda era unha partida, ata os servizos actuais de subscrición con mensualidades preto dos 12€, non foi ata a chegada de certos xogos en liña que non se implementou o gasto interno nos xogos.

Os videoxogos de arcade son un tipo de videoxogos que orixinalmente foron concibidos para as máquinas recreativas (chamadas tamén, «máquinas de arcade») que desde os anos 1970 e 1980 empezaron a estar dispoñibles en lugares públicos de diversión, centros comerciais, restaurantes, bares, ou salóns recreativos especializados. Hoxe en día o termo «arcade» é un termo xenérico que se utiliza para designar un estilo ou categoría de videoxogos, mesmo aínda que devanditos videoxogos xa non sexan utilizados en máquinas recreativas senón en casa do usuario en plataformas como a consola ou o PC.



Nisto foi pioneiro 'Second Life' (Second Life (abreviado SL, en español Segunda vida) é unha Comunidade Virtual lanzada en xuño de 2003, desenvolto por Linden Lab, ao que se pode acceder gratuitamente desde Internet), un xogo similar aos Sims (os Sims é unha serie de videoxogos de simulación social) pero en liña, no que cada xogador vivía unha "segunda vida" na internet. Este xogo introduciu as coñecidas como microtransacciones ou micropagos, unha fórmula pola cal, mediante a compra con diñeiro real, podíanse conseguir distintos tipos de skins ou aparencias.

Foi neste momento, en que as compañías viron a maneira de rendibilizar un xogo dúas veces. **Primeiro cómpralo, e despois segues gastando para ter a vestimenta que queres e que non está incluído de base co videoxogo.**



Linden Lab

DO\$ MICROPAGOS Á\$ LOOT BOXES, QUE SON?



Agora que sabemos que son os micropagos, subamos un chanzo, que son as loot boxes?

As loot boxes, ou caixas de botín, ou caixas de recompensa, son, como o seu nome indica, caixas que se poden comprar dentro do xogo. Ata aquí parécese bastante ás microtransacciones, pagas 2€ ou 10€ e recibes contido extra que non estaba dispoñible ao principio do xogo. **Pois ben, non todo é tan bonito como parece.**

Nunha micro transacción ti sabes que estás a comprar. Pode ser desde poñer unha arma rosa, un disfraz para o teu personaxe ou un divertido baile da vitoria. Pero en todo momento sabes que é o que compras.



Imos velo na práctica. Collamos ao Fortnite como base. Neste videoxogo, podes comprar unha moeda propia chamada **V-Bucks** que che serve para trocar pola vestimenta que queiras. Hai uns meses, por exemplo, podía servir para comprar un disfraz de Venom, o personaxe de Marvel. Na propia tenda do xogo ti elixías comprar o pack que che incluía unha serie de obxectos. En todo momento sabías que obtiñas por esa compra.

Nas caixas de botín non é o caso. Cando compras unha **loot box** estás a facer unha compra a cegas. Non sabes que pode conter o cofre. Pode ser desde unha aparencia de personaxe, unha modificación para un obxecto do xogo ou un obxecto súper raro que che asegura a vitoria en todas as túas partidas. Pero en ningún momento sabes que pode saír

Estes cofres, ademais, baséanse en porcentaxes de posibilidades. É dicir, canto máis raro sexa o obxecto que poida aparecer, menos posibilidades hai de que o faga.

Para este caso imos tomar un exemplo máis próximo que aplica loot boxes, o FIFA. O famoso videoxogo de fútbol uniuse en 2015 aos xogos que ofrecen a posibilidade de caixas de botín e faio dunha maneira que todos podemos recoñecer: os cromos. No nivel competitivo do xogo (o cal é o máis xogado), non todos os futbolistas veñen desbloqueados por defecto. Isto significa que, á hora de compoñer o teu propio equipo para botar partidas non poderás seleccionar a xogadores como Cristiano Ronaldo ou Messi, pois non están dispoñibles, senón que terás que conseguilo abrindo sobres de cromos. E esta é a única maneira de sumalos ao teu equipo.

Canto máis alto é o nivel do futbolista na vida real, máis baixo é a porcentaxe de que apareza a súa ficha ao ir abrindo sobres. Se seguimos o exemplo de Ronaldo, a posibilidade de que abras a súa sobre é do 4,2%



AS LOOT BOXES E OS CROMOS COLECCIONABLES

Aínda que isto pode soar similar ao sistema de cromos de colección, é máis ben parecido aos comecartos que todos lembramos.

Estás loot boxes aplican a maioría de mecanismos que as antigas máquinas comecartos dos bares: música rechamante, xogos de luces e cores, mensaxes que incitan a seguir comprando e recompensas menores para manter enganchado ao consumidor.

Outra diferenza que afasta ás caixas de botín dos cromos é que estes, eran finitos e intercambiabes. Acabábase a liga, acabábanse os cromos e se che saía dúas veces o dianteiro do Betis podías cambialo por outro cos teus amigos. Os obxectos dos videoxogos, na maioría de ocasións, non permiten estes intercambios. Pero, ademais, ao ser xogos que estenden a súa vida no tempo, sempre hai máis obxectos que conseguir, máis recompensas que lograr, creando así unha adicción para comprar e comprar loot boxes.



O QUE NON SON AS LOOT BOXES



As loot boxes, en castelán caixas de botín, teñen forma de cofre e dan obxectos como túnicas ou armas. Todo unido leva a unha confusión está a pedirse que desaparezan os típicos cofres dos xogos? A resposta é rápida: non.

Os cofres que podes atopar en calquera momento mentres andas por un Zelda ou corres nun Mario Kart non son loot boxes. A tradución provocou esta confusión entre moitos pais. Pois ben, **estes cofres e as loot boxes non son o mesmo.**

A súa diferenza é moi simple, os baús que atopas nos xogos forman parte do mesmo, están incluídos na partida e o seu obxectivo é dar recompensas ao xogador para que siga avanzando ou teña unha vantaxe momentánea sobre os seus oponentes. **Non hai que pagar un extra** para obter este tipo de recompensas, nin teñen un carácter de azar. Se vas o último nunha partida de Mario Kart, sempre che vai a saír un caparazón azul ou un foguete, e a todos os xogadores vai saír o mesmo vestimenta no cofre baixo a ponte de Zelda Breath Of the Wild. Estas recompensas non teñen un valor extra no xogo, non tes que pagar máis para obtelas. **Non teñen carácter de aposta nin incitan a que sigas abrindo máis e máis cofres para obter o obxecto desexado.** Son un elemento que vén incluído no código do xogo desde a base, non hai que desbloquealo. E se hai que facelo, é de maneira orgánica segundo avanzas na partida, **non mediante un pago extra.**

LEXISLACIÓN POLO SEU CARÁCTER DE XOGO DE AZAR

Agora que sabemos que é e que non é unha loot box podemos coincidir en que o seu carácter azaroso, a súa semellanza a antigos xogos de apostas e os seus mecanismos para incentivar a compra sen fin, fan que sexa unha necesidade a súa regulación. Países como China e Bélxica xa o fixeron, en 2017 China obrigou ás compañías para mostrar a probabilidade real que existe de conseguir cada recompensa azarosa e en 2018 Bélxica prohibiu as caixas de botín que implicarán microtransaccións con diñeiro real.

A natureza das loot boxes, tan próxima a xogos como os comecartos, pode xerar adicción e condutas ludópatas que acaben xerando un problema. Non podemos perder de vista que a maioría de xogadores e xogadoras están comprendidos entre os 15 e 29 anos, e que as leis deben protexerlles fronte a este tipo de negocios.



Primeira regulación das “loot boxes” ou caixas botín en España

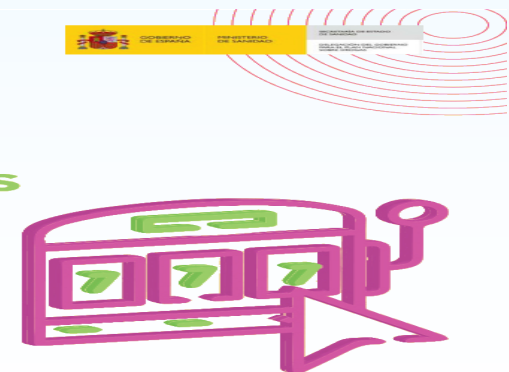
O Anteproxecto de Lei polo que se regulan os mecanismos aleatorios de recompensa asociados a produtos de software interactivo de lecer (as comunmente denominadas loot boxes ou “caixas botín”) establece certas restricións e obrigacións, dirixidas en particular á industria do videoxogo.

O texto do Anteproxecto delimita o concepto deste tipo de caixas botín ou loot boxes, entendéndoas como aqueles obxectos, funcionalidades ou procesos virtuais incluídos nos videoxogos, que requiren de previo pago e permiten ao xogador obter, con carácter aleatorio, premios ou recompensas consistentes en melloras do personaxe, apertura de novas zonas ou fases do videoxogo, accesorios, etc.

Segundo indica no Anteproxecto, nas caixas botín detéctanse certas características (como o uso de mecanismos aleatorios) similares ás das máquinas de azar, que poderían comportar o xurdimento de condutas de consumo irreflexivas, compulsivas e patolóxicas. Por iso, e sen esquecer que gran parte dos usuarios de videoxogos son menores de idade, hase considerouse necesario de establecer unha serie de normas que regulen o seu uso.



**Legislación autonómica
preventiva vigentes sobre
juegos de azar y apuestas
con finalidad preventiva**





WhatsApp



604 059 719

DÚBIDAS ? *Pregunta e infórmate*

**Tabaco, alcol,
outras drogas,
condutas adictivas**

Facebook: UNIDAD ASISTENCIAL
DE DROGODEPENDENCIAS DE MONFORTE

Suxerencias e comentarios:

uad@concellodemonforte.com

Se queredes poñervos en contacto
connosco, estamos en:

UNIDADE ASISTENCIAL DE
DROGODEPENDENCIAS
SERVIZO DE PREVENCIÓN

Plaza da Estación - 17

27400—Monforte de Lemos (Lugo)

Facebook:

Unidad Asistencial de Drogodependencias
Monforte de Lemos

TLF. 982 40 04 95



CONCELLO DE
MONFORTE
DE LEMOS



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE SANIDADE



UAD
UNIDADE ASISTENCIAL
DE DROGODEPENDENCIAS
MONFORTE DE LEMOS

Lembrade: a nova lei prohibirá o acceso
a menores de 18 anos ás 'loot boxes'.

Se non deixarías que o teu fillo
ou filla xogase aos comecartos,
por que deixarles que xoguen con
caixas botín?



Boletín de formación e información para nais