**Ludopatía i Addicció als Videojocs**

# Lootboxes

Caixes d’atzar, caixes de botí, o com més es coneixen al sector, *lootboxes*, són caixes digitals on s’otorga al jugador amb una recompensa aleatoria, però que mai se sap que hi haurà ni que et tocarà a dins. Aquestes, normalment, s’han de pagar amb una moneda virtual que s’ha hagut de pagar, primer, amb una moneda real. Aquestes recompenses poden afectar a la progressió del joc o ser simplement elements cosmètics per al jugador.

Les caixes de botí estan controlades per un algorisme aleatori. Aquest, és responsable d’assegurar-se que la distribució del premi per a cada sorteig sigui aleatòria i d’acord amb el percentatge de probabilitat establert per a cada caixa del botí.

Aquest algorisme també és responsable d'assegurar-se que un jugador no pugui discernir un patró en la frequència i manera de donar recompenses a les caixes de botí, ja que tots els resultats i premis es donen en una seqüència aleatòria.

Tot i així, hi ha igualment un percentatge de possibilitats establert per que el jugador pugui obtenir les recompenses anunciades. Per exemple, l’element estrella o amb més raresa, pot tenir només un 0,05% de probabilitats d’adquirir-se, mentre que els articles i les recompenses més habituals poden tenir un 70% de possibilitats.

Això crea una addicció segons a quins jugadors, ja que fa que gasti diners en aquestes caixes aleatòries de forma compulsiva per aconseguir l’objecte amb menys possibilitat de que et toqui.

Per exemple, aquesta és una investigació que va fer un jugador i va descobrir que, en aquest cas del FIFA, hi han menys de 0.02% de possiblitats de que et toquin els millors jugadors del joc.

En el cas de les caixes de botins, molts jugadors les equiparen amb el jocs d’atzar (casinos, etc). S’obre una caixa i s’obté articles que poden o no ser allò que voleu o que poden o no valer la pena (tot i que, a diferència del joc, sempre obteniu alguna cosa). Penseu en elles com en un paquet digital de cartes de pokemon, tot i que almenys, amb aquestes, les podies vendre o canviar-les per unes altres amb els amics. Generalment no és el cas de les caixes de botins.

Això vol dir que, per aconseguir els objectes que vulguin, els jugadors haurien d’invertir molts diners en diverses caixes de botins fins que arribin al premi. Quina probabilitat té això? A hores d’ara, és difícil de saber, ja que la majoria de desenvolupadors no indiquen la probabilitat d’obtenir determinats articles.

Però es consideren legalment aquestes caixes com a jocs d'atzar?

A l’octubre de 2017, l’ Entertainment Software Rating Board (ESRB), que valora els jocs per adequació a l’edat i per factors com la violència o la sexualitat, va decidir no classificar els botins de jocs com a jocs d’atzar. The Entertainment Software Association, que representa les empreses de jocs, va afirmar a Glixel que les caixes de botins són una característica voluntària en determinats videojocs que ofereixen als jugadors una altra manera d'obtenir articles virtuals que es poden utilitzar per millorar les seves experiències al joc i que no són una forma joc d’atzar. El febrer de 2018, la ESRB va anunciar l'addició d'una etiqueta de "compres al joc" als jocs físics que tinguessin caixes de botins, DLC, skins o qualsevol altra compra al joc.

Però això pot canviar (i, poc a poc, està canviant) a nivell legal. El representant Chris Lee, de Hawaii, va publicar al 2017 un comunicat referint-se a les caixes de botins com a pràctiques depredadores dels desenvolupadors. Va anomenar Battlefront II com un casino en línia amb temàtica de Star Wars i, tot i que creu que el canvi nacional pot ser difícil, vol legislar contra ell a nivell estatal.

També, a Bèlgica, l'autoritat d'apostes del país ha declarat que els botins de Battlefront II constitueixen un joc d'atzar i combinen diners i addicció. Segons els informes, la comissió vol prohibir la pràctica a tot Europa. Fins i tot, recentment, s'ha anunciat que a Espanya s'inclouran les caixes de botí a la Llei del Joc.

# Jocs Gacha

Els Jocs Gacha son un tipus de joc molt popular en el sector dels videojocs al mòbil, tot i que cada vegada més s'estan fent més populars de forma general arreu del món tot i ser una moda i terme Japonès.

Aquests jocs es basen en els sistemes japonesos Gashapon, que són màquines expenedores que produeixen càpsules petites amb una joguina a l'interior, de manera similar als KinderEggs. Quan es posa una moneda a la màquina, no teniu manera de saber quin element obtindreu.

Els jocs Gacha funcionen de manera similar. Gasta diners per obrir caixes o paquets, o recollir articles, cartes i personatges. Sovint provenen d’una popular franquícia de manga o anime i solen ser free-to-play (no fa falta pagar per jugar). Aquestes cartes i personatges també solen tenir variacions, com ara classificacions d’estrelles o nivells.

Els objectes de col·lecció de més alt rang i més potents són molt rars i difícils d’obtenir. Obtenir-los pot implicar l’obertura de milers de caixes i moltes microtransaccions.

El procés de d'obertura és similar a la d'una caixa de botí. Tot i així, a diferència dels jocs de Gacha, les caixes de botí als jocs normals (que no són Gacha) no solen ser una mecànica principal del joc; de vegades, no afecten en absolut. Per exemple, a l’Overwatch, les caixes de botins només contenen articles cosmètics, com ara skins i animacions.

Com que aquest esquema de monetització es pot aplicar a qualsevol tipus de joc, la mecànica bàsica de joc d’aquests títols pot variar enormement. Per exemple, Puzzles and Dragons és un joc de trencaclosques, mentre que Final Fantasy Brave Exvius és un joc de rol per torns. Tot i això, tots dos implementen una mecànica basada en Gacha a l’hora d’agafar poders i personatges.

Els jocs Gacha, per la seva pròpia naturalesa, són molt aleatoris i solen demanar als jugadors que gastin diners de forma compulsiva. Això els converteix en un dels tipus de microtransaccions més addictius. Alguns de la indústria s’han referit a ells com una forma de joc molt pitjor que l’implementació de caixes de botí en segons quins jocs, ja que els Gacha games estan dissenyants d’es d’un bon principi per a addictar-te a la compra d’aquestes caixes. Els jugadors de Gacha més dedicats poden gastar grans quantitats de diners en poc temps intentant aconseguir els millors articles de col·lecció.

Un altre motiu de preocupació és la manca de barreres d’entrada. Com que la majoria són jocs per a mòbils, els nens poden jugar i fer compres fàcilment sense que els pares se n’adonin. Alguns desenvolupadors fins i tot han estat acusats d’haver tergiversat deliberadament la probabilitat que els jugadors tenen per obtenir el que volen. També han estat al punt de mira per dissenyar les seves interfícies d’usuari per incentivar als jugadors que obrin moltes càpsules consecutives.

# Com reaccionen els governs i la indústria a això?

Què fa la indústria del videojocs per intentar evitar (de moment, sense èxit), la regulació de les caixes de botí?

Michael Warnecke, conseller principal de polítiques de Entertainment Software Association, va anunciar que Microsoft, Nintendo i Sony requeriran jocs nous i actualitzats que incloguin caixes de botins revelar les probabilitats de rebre articles específics, començant (-al actual-) 2020.

No només aquestes tres empreses, sinó que Activision Blizzard, Bandai Namco Entertainment, Bethesda, Bungie, Electronic Arts, Take-Two Interactive, Ubisoft, Warner Bros. Interactive Entertainment i Wizards of the Coast també estan treballant en una major transparència per a les compres dins del joc.

Tot i això, hi ha alguns desenvolupadors que encara no han pres aquesta iniciativa, com ara 505 Games, Capcom, CI Games, Deep Silver, Disney Interactive Studios, Epic Games, Focus Home Interactive, Gearbox Publishing, GungHo, Intellivision Entertainment, Kalypso, Konami, Magic Leap, NCsoft, Natsume, Nexon, Rebellion, Riot Games, Sega, Square Enix, THQ Nordic, Tencent i Marvelous.

Tot i així, això no és suficient per als governs del món ja que cada vegasda més s'estan regulant i judificant aquestes Lootboxes.

Per exemple, al 2017, la Comissió del Joc del Regne Unit va declarar que les caixes de botins no compten com a joc, ja que els articles que guanyeu no es poden canviar legalment per diners reals.

Però un nombre creixent de figures governamentals, inclosos el cap de salut mental del NHS i el Departament de Digital, Cultura, Mitjans de Comunicació i Esport, han demanat una acció més severa i ara també ho fa el Comitè de Jocs de la House of Lords. Un nou informe de la House of Lords suggereix que les caixes de botins haurien de classificar-se com a jocs d'atzar, cosa que els veuria executats instantàniament per la Llei de jocs d'atzar de 2005. Si un producte té aparença de joc d’atzar i se sent com a joc d’atzar, hauria de ser regulat com a joc d’atzar, deia l'informe. El govern ha d'actuar immediatament perquè les caixes de botins siguin competències de la legislació i regulació sobre jocs d'atzar, afegia un comunicat.

Entrevistat a la BBC Breakfast, Lord Grade, president del comitè, va dir que la majoria de les recomanacions de l'informe es podrien promulgar immediatament, sense necessitat de noves regulacions. L'informe no tracta específicament de videojocs, sinó que cobreix tota la indústria del joc, amb un enfocament en les noves formes de joc i en aquelles destinades als nens. Hi ha investigacions acadèmiques que demostren que hi ha una connexió, encara que no necessàriament un vincle causal, entre la despesa en caixa de botins i el joc amb problemes, deia l'informe

O també, com ja hem mencionat, a Espanya, el qual inclourá a la Llei del Joc aquestes pràctiques.

# Adicció als Videojocs

Addicció als Videojocs, o com la OMS (Organització Mundial de la Salut) l’anomena i descriu, Gaming Disorder, a la seva Classificació internacional de Malalties (CIM-11); un patró de comportament de joc persistent o recurrent, que pot ser en línia o fora de línia, que es manifesta per un deteriorament del control sobre el joc, que dona prioritat creixent als jocs en la mesura que el joc té prioritat sobre els altres interessos de la vida i les activitats diàries i la continuació o escalada dels jocs malgrat l’aparició de conseqüències negatives.

Els videojocs estan dissenyats per ser addictius mitjançant la psicologia conductual per mantenir-te enganxat. Són experiències immersives que proporcionen una gran quantitat de dopamina i la sobreexposició a aquest nivell d’estimulació pot causar canvis estructurals al cervell.

Són tan immersius que és fàcil jugar durant hores i hores sense ni tan sols adonar-se que ha passat un minut. Permeten escapar i veure un progrés mesurable. Són socials i creen un entorn on un se sent segurs i controlat.

L’addicció als jocs és un trastorn compulsiu de salut mental que pot causar greus danys a la vida. És habitual que un addicte als videojocs passi més de 10 hores al dia jugant, normalment fins ben entrada la nit, i molts pateixen privació de son. Immers en la seva experiència, se sap que els jugadors tenen dietes pobres que consisteixen principalment en begudes energètiques plenes de cafeïna i sucre. Molts estan deshidratats i malnutrits.

En casos més greus, els addictes als jocs informen de agorafòbia (un tipus de trastorn d’ansietat en què temen sortir de casa) i d’altres s’identifiquen amb hikikomori, un terme popularitzat al Japó com a adolescents reclusos o adults que es retiren de la vida social.

Els addictes al joc solen estar malhumorats i irritables, deprimits, físicament agressius i es neguen a anar a l’escola o a treballar a causa del joc. Ser addicte als jocs és experimentar deteriorament funcional en diverses àrees de la vostra vida, i els efectes a llarg termini poden ser devastadors. Els addictes als jocs no surten de la universitat. Es divorcien. I lluiten amb l’atur.