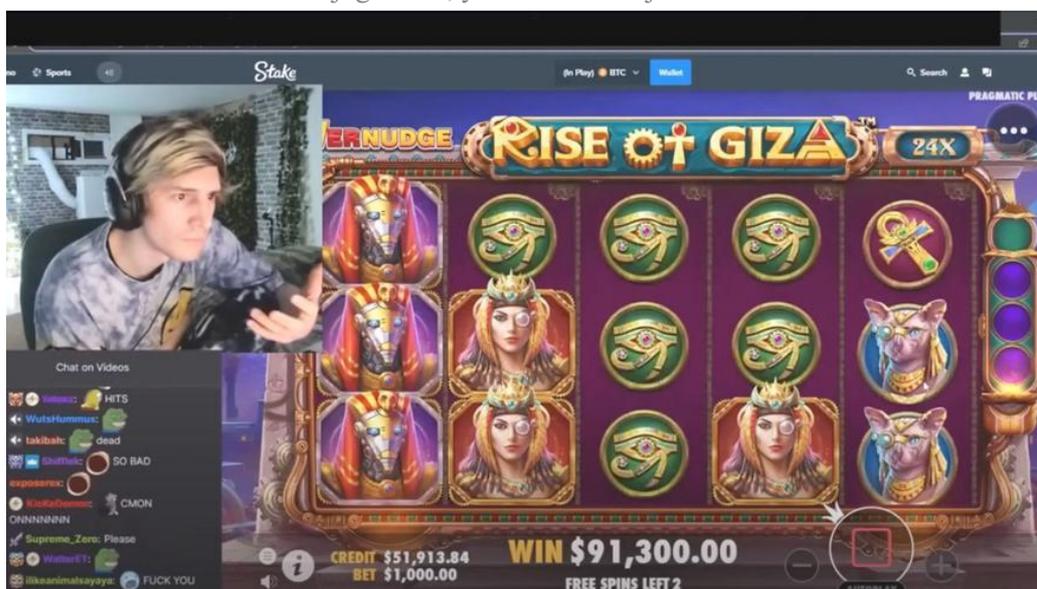


Apuestas y juego 'online', ¿por qué los influencer lo normalizan?

- Los videojuegos y las empresas de casinos y apuestas 'online' se alían para aumentar sus beneficios. ¿Cómo? Intentando atraer a nuevos jugadores, y cada vez más jóvenes.



XQC es uno de los 'streamers' más grandes que retransmiten cómo juegan en casinos online y reconoce tener un problema de adicción.

Euros Jóvenes Industria Videojuegos Apuestas online

<https://www.noticiasdenavarra.com/on-in/on/2023/07/31/apuestas-juego-online-influencer-normalizan-710551...>

Julen Linazasoro

Lunes, 31 julio 2023

Una de las industrias que más beneficios está teniendo a raíz de la pandemia es la del juego *online*. Casinos online, partidas de póker, tragaperras *online*, apuestas deportivas... han visto incrementados sus beneficios de una forma considerable. El juego *online* en 2021 tuvo un ingresos brutos de 844 millones de euros (frente a los 576 de 2017), y unas cantidades jugadas de 27.437 millones de euros (frente a los 13.509 de 2017) según los últimos datos disponibles de la Dirección General de Ordenación del Juego.

Esta industria, como todas, busca ampliar más sus beneficios. Para ello intenta atraer nuevos jugadores, cada vez más jóvenes, de diferentes formas. Y después de probar diferentes vías, ha encontrado un filón en los videojuegos y en los streamers. La industria de los videojuegos a su vez ha visto en la integración de los juegos de azar una gran fuente de ingresos.

Hace años que dentro de los videojuegos se están introduciendo elementos de juegos de azar. Al principio de una forma un poco disimulada, pero últimamente no dedican mucho esfuerzo en ocultarlo. En muchos juegos, da lo mismo la edad recomendada, al hacer misiones tenemos que jugar a la ruleta para saber qué recompensas vamos a obtener, o las recompensas se muestran en el formato de una máquina tragaperras. Además, muchas veces se muestra el premio gordo justo al lado de lo que nos ha tocado, dando la sensación de que tenemos muchas posibilidades para que la próxima vez podamos conseguirlo.

Entre las **técnicas de monetización y marketing** que los videojuegos utilizan para que los jugadores gasten más dinero dentro de los juegos, se llevan la palma las **LootBoxes o Cajas Botín** . Son cajas que tienen un valor real determinado cuyo contenido es un misterio. Se pueden comprar con dinero real o con dinero virtual ya que los videojuegos han adoptado monedas virtuales al igual que los casinos para que los jugadores no sepan exactamente cuánto están gastando. Al pagar y abrir la caja puede tocarnos una cosa con un valor equivalente a lo que hemos pagado, con un valor mayor o con un valor menor. Siempre toca algo, no es una opción que no toque, aunque el premio puede tener un valor muy cercano a 0. Es como una máquina tragaperras, o como ir a una tienda con 30€ y esperar a que te den unos calcetines o una cazadora.

Aunque los jugadores no quieran comprar estas Cajas Botín, **el propio juego les hace partícipes de esa dinámica regalando las primeras** para que los jugadores experimenten esa emoción, o dando a los premios o recompensas la forma de Cajas Botín.

En Bélgica estas practicas están prohibidas ya que se consideran apuestas y otros países están comenzando a regularlas.

Streamers que tienen muchos seguidores, muchos de ellos menores de edad, son contactados por empresas de casinos online y les pagan por hacer emisiones en directo jugando . La mayoría del dinero se lo pagan en crédito en los juegos, que los streamers usan para apostar cantidades muy grandes a la tragaperras o en el casino online. Al jugar cantidades grandes, tienen más opciones para ganar grandes cantidades de dinero y las reacciones que tienen al ganar son reales.

Los seguidores de estos streamers no saben que están haciendo publicidad , que les pagan el juego y que ganan grandes cantidades porque han jugado grandes cantidades.

Otros *streamers* e influencers son contactados por empresas de apuestas online para que en sus redes sociales digan que han jugado y han ganado mucho dinero o recomienden hacerlo. Los pocos escrúpulos de estas empresas y de algunos streamers provocan que millones de adolescentes vean a menudo cómo sus ídolos ganan dinero en casinos online, máquinas tragaperras online, apuestas online... provocando la normalización, incluso la curiosidad o deseo por jugar y dan la falsa sensación de que no tiene ningún riesgo asociado.

Esto es sólo la punta del iceberg de cómo la industria del juego *online* está **intentando conquistar a niños y adolescentes introduciéndose en los videojuegos** y en el mundo de los streamers.