



*Si ganas te sientes un genio, si pierdes te sientes nadie; es sobre todo una cuestión de autoestima*

*Seguramente la soledad, cada vez más frecuente en nuestra sociedad, prepara un terreno fértil para este tipo de dependencia, a la que lamentablemente nadie puede huir si no tiene en sí una fuerte disciplina y autocontrol.*

### **Qué es Candy Crush Saga**

*Candy Crush Saga es una de las app gratuitas más descargadas. Más de 50 millones de personas en el mundo juegan continuamente en sus dispositivos, mientras están en el autobús, en la parada del metro, en la cola de correos o esperando al dentista. Se llegan a jugar 600 millones de partidas al día Candy Crush Saga se está difundiendo como un virus.*

*Le gusta realmente a todos, sin límites de edad y sin barreras generacionales o de clase. Desde el niño al ama de casa, del directivo a la estudiante universitaria. Y la verdadera revolución está precisamente aquí, en el conseguir haber apasionado a los videojuegos a un público tradicionalmente alejado, por no decir casi hostil, como*

el de las mujeres. Y ahora precisamente el ama de casa o incluso la jubilada se ha convertido en el usuario tipo de *Candy Crush Saga*.

## **Candy Crush Saga: ¿qué se esconde detrás de esos caramelos de colores?**

¿Cómo se explica el secreto de este éxito? ¿Cómo ha podido *Candy Crush Saga* seducir un público femenino que, hasta hace algunos años, ridiculizaba con bromas sarcásticas y punzantes a los hombres hipnotizados delante de las consolas? Ciertamente, la difusión de los *smartphone* y el abaratamiento de los costes de navegación en Internet desde el móvil ha facilitado la inclusión de los videojuegos en todas las franjas de edad, no solo en los jóvenes sino también en los adultos, adultos que los utilizan por ejemplo para jugar *online* durante los aburridos tiempos de espera, cuando están atrapados en la fila en la vida diaria.

Pero hay algo más. La dinámica del juego es banal y notablemente inferior a la de otros muchos. De hecho la complejidad consiste en meter tres caramelos del mismo color o en vertical o en horizontal. *Candy Crush Saga* además no tiene una gráfica particularmente brillante e innovadora; es incluso muy elemental y básica, como en los primeros videojuegos de los años '80. Y entonces, ¿por qué tanto éxito? El secreto está todo en el factor psicológico. Lo ha revelado el *Financial Times* que ha querido analizar los factores de este fenómeno. El estudio ha sido después retomado por *The Guardian* en un artículo titulado [\*This is what Candy Crush Saga does to your brain.\*](#)

Según el periódico británico, la respuesta está en esos ingenuos caramelos de colores y de gráfica simple. Detrás de esos colores vivos y esas formas inocentes que recuerdan a nuestra infancia, hay un análisis psicológico y neurológico de cómo funciona el cerebro y el estado de ánimo humano. El color vivo de los caramelos y el mecanismo del juego, basado esencialmente en los reflejos elementales de *input* y *output*, mandan continuos y estresantes estímulos neurológicos a nuestro cerebro. Casi como si fueran pequeñas y ligeras descargas eléctricas, que nos provocan continuamente a la acción. Por eso nos atrae tanto jugar con estos caramelos y es difícil parar.

Pero hay más. El juego aprovecha y moviliza simultáneamente cinco emociones humanas: la frustración, la gratificación, la curiosidad, el deseo y la diversión. En particular estimula las dos primeras hasta la saturación. El secreto de la dependencia está precisamente en el saber estimular con sabiduría el binomio frustración-gratificación. Por una parte, *Candy Crush Saga* provoca en el jugador profunda frustración éste se queda bloqueado en un cierto nivel del juego. Por la otra, lo

gratifica cuando finalmente consigue ser promovido al nivel sucesivo.

Aquí inyecta letalmente una verdadera descarga de adrenalina, que hace sentir alivio y satisfacción, pero que induce a continuar, exactamente como lo hace una droga. Que quede claro, desde el punto de vista de la dinámica psicológica, *Candy Crush Saga* no inventa nada nuevo. Poner en marcha las emociones del jugador está en la base de todo videojuego, como hemos explicado también en nuestro artículo [Los videojuegos y su entorno: instrucciones de uso](#).

Pero *Candy Crush Saga* consigue hacerlo mejor que otros, de forma más subliminal, utilizando como ‘anzuelo’ caramelos de colores fuertes y vivos para aprovecharse de las emociones y los deseos más profundos y escondidos, despertando quizá esos mecanismos latentes y olvidados de los tiempos de la infancia.

### **Candy Crush Saga: señales peligrosas de dependencia y soledad**

El mecanismo psicológico es infernal y, si no se tiene dominio de sí, los riesgos de dependencia son muy altos. Si, de hecho, la pregunta más común cuando se está entre amigos ya no es “¿cómo estás?” sino “¿en qué nivel estás?”, o si se inicia a sentir un placer casi físico, más que mental, cuando conseguimos que se choquen en mil pedazos el caramelo con la forma cuadrada con la redonda, quiere decir que también nosotros estamos en un túnel. Amigos que juegan a menudo con *Candy Crush Saga* me han confesado sentir euforia o depresión según cómo van en el juego, exactamente como ha descubierto el *Financial Times*. Si ganas te sientes un genio, si pierdes te sientes nadie. Porque es sobre todo una cuestión de autoestima.

Son señales peligrosas de dependencia. Hace falta poco para pasar de un sencillo e inofensivo pasatiempo a un clavo fijo, a una verdadera obsesión que nos tiene despiertos incluso por la noche. La frontera es sutil, basta un instante para atravesarla. Es una droga que golpea, como hemos visto, usuarios transversales de todas las edades pero en particular a las mujeres, quizá más propensas y frágiles a estas dinámicas de estímulo exagerado de las emociones latentes. Seguramente la soledad, cada vez más frecuente en nuestra sociedad, prepara un terreno fértil para este tipo de dependencia, a la que lamentablemente nadie puede huir si no tiene en sí una fuerte disciplina y autocontrol.

**Fabrizio Picciarelli, en [familyandmedia.eu](#).**