

# LA APUESTA DE MACK: HABILIDAD, AZAR Y EL ESPECTRO INTERMEDIO EN EL ESPACIO ONLINE

*Por Mackenzie Haugh*

Crecí en el medio oeste de los Estados Unidos, así que eso significa que jugué juegos de cartas. Muchos de ellos. Euchre, Corazones, Espadas, Canasta, lo que fuera. Cada vez que jugaba alguno de estos juegos, los abordaba de manera muy similar: 1. Conocer TODAS las reglas. 2. Establecer una estrategia base. 3. Comprender la estrategia de mi oponente. 4. Modificar mi estrategia base según fuera necesario mientras monitoreaba si la estrategia de mi oponente cambiaba. 5. Repetir constantemente el paso 4. Sí, probablemente no quiera jugar conmigo mientras cuento cartas y juego al jugador, mucho más que el juego.

Pero de todos los juegos que jugué, mi juego favorito era uno no tan tradicional del Medio Oeste: el ajedrez. ¿Por qué? Porque podía enfocarme únicamente en la misma estrategia de 5 pasos que expliqué anteriormente, pero eso fue todo. Para mí, esto hizo que el juego fuera mucho más simple y satisfactorio porque realmente no había ningún elemento de azar (dependiendo de cómo se determinaran el blanco y negro). No tuve que lidiar con un jugador novato que

recibía un préstamo en Euchre o las 7 mejores Espadas para ganar una mano en la que mi estrategia ni siquiera importaba. Era solo yo contra mi oponente, y el mejor jugador siempre ganaba.

No me di cuenta en ese momento, pero estaba clasificando mis juegos favoritos de una manera similar a como lo hace nuestra industria hoy en día para operar dentro de las asignaciones originalmente definidas por la Ley de Ejecución de Juegos de Azar Ilegales por Internet de 2006 (UIGEA) y las leyes permitidas / no permitidas individualmente por cada estado de los Estados Unidos. UIGEA hace exenciones para los juegos deportivos de fantasía diarios, que muchos han ampliado para aplicarse a cualquier juego entre pares (P2P) donde el resultado está determinado principalmente por el conocimiento o habilidad relativa del jugador.

El juego de ajedrez es claramente de pura habilidad, por lo que incluso si un juego P2P se monetiza, no es un juego de azar, ya que los tres elementos no están presentes (premio, consideración, azar).

Las tragamonedas, los dados, la ruleta y muchos más son juegos de pura casualidad. A pesar de que algunos de esos juegos tienen opciones y hay formas más óptimas de jugar / apostar, el resultado de los juegos no se ve afectado por el jugador (sin mencionar que estos también son todos los juegos contra la casa y no P2P).

Todos los juegos de cartas que mencioné están curiosamente "en el espectro intermedio" pura habilidad y casualidad, y debo mencionar que P2P Póker no cuenta porque es "especial", pero esa es otra historia. Muchos están monetizando estos y otros juegos similares, como el backgammon, el dominó, la guerra, etc. , como parte de esta interpretación más amplia de la fantasía de UIGEA, ya que los resultados de esos juegos favorecen a los jugadores con más habilidad / conocimiento (estadísticamente a lo largo del tiempo) pero obviamente tienen algún elemento de oportunidad. ¿Y por qué detenerse allí? Al considerar la habilidad en un sentido más amplio, estamos viendo una nueva era de juegos que son mucho más como "concursos" donde dos o más jugadores simplemente juegan el mismo juego donde un ganador está determinado por el tiempo, el rendimiento u otros factores establecidos. Los juegos de rompecabezas, juegos de palabras y otros son los mejores ejemplos, siendo estos excepcionalmente diferentes ya que las acciones de un jugador no afectan a otro durante el juego.

Por lo tanto, la pregunta del millón a la que nos enfrentamos a menudo es: "¿Cuánta habilidad debe demostrar un jugador para superar de manera mensurable a un jugador no calificado para permitir que el juego cumpla con

la intención de la interpretación ampliada de UIGEA?” ¿La respuesta? Lo que decida cada estado/mercado. Si bien algunos estados / mercados no permiten esto en absoluto, otros sí lo hacen y están estableciendo reglas para continuar protegiendo a los jugadores. En GLI, estamos viendo que muchos proveedores de juegos en este espacio acuden a nosotros para evaluaciones matemáticas de sus productos, que generalmente manejamos de una de estas tres maneras:

1. Análisis de datos históricos: un análisis integral, que analiza los resultados de los usuarios en eventos pasados y puede determinar si un juego tiene un elemento de habilidad basado en la frecuencia y / o calidad de las ganancias de ciertos usuarios.
2. Simulaciones calificadas- un enfoque en el que se crean algoritmos de usuario expertos y luego sus elecciones se prueban con datos históricos.
3. Experimento en vivo: un enfoque en el que creamos varias estrategias y hacemos que los jugadores en vivo jueguen estrictamente su estrategia asignada.

El objetivo de cualquiera de estos enfoques es demostrar que, dentro de un juego en particular, existe suficiente habilidad para que los jugadores expertos superen a los jugadores no calificados. Cuando se considera que un juego tiene tales propiedades, lo resumimos en un informe de evaluación, que luego se lleva a una firma legal para su revisión y determinación sobre si / cómo el juego puede entrar en funcionamiento en conversaciones con el regulador.

Para mí, juegos como este son los que ayudarán en el crecimiento de nuestra industria, ya que estos juegos pueden atraer a un público más amplio y, si tienen éxito, es casi seguro que se integrarán a otros canales de juego. Se lo aseguro.

*-Mackenzie Haugh es Vicepresidente de Ingeniería de GLI*