

## El lado oscuro de los videojuegos no tiene nada que ver con la violencia: el peligro de las 'cajas botín'

- Los expertos temen que las 'loot boxes' sean la puerta de entrada de los jóvenes al mundo de las apuestas, aunque la evidencia científica no es clara.



Videojuegos juego on line Apuestas Loterías

<https://www.lespanol.com/ciencia/salud/20231110/lado-oscuro-videojuegos-no-ver-violencia-peligro-cajas-bo...>

Marcos Domínguez

Viernes, 10 noviembre 2023

Journalist

A pesar de que hay más de 15 millones de españoles que juegan a videojuegos, la industria no deja de verse con recelo desde fuera. Casi desde su inicio se le ha achacado una influencia perniciosa en los jóvenes, al igual que en su momento se hizo con la música rock (y ahora el reggaeton). Aunque muchos temores son infundados, como el de que promueven la violencia, hay otros que están creciendo y que plantean retos que, tarde o temprano, tendrán que ser abordados como sociedad. Es el caso de las llamadas *loot boxes* o 'cajas botín'.

Para quien no esté familiarizado con el concepto, **una caja botín es como un sobre de cromos: lo adquieres sin saber qué contiene**. En un videojuego, puede albergar elementos ventajosos que te ayuden a conseguir el objetivo del juego, pero también estéticos que te permitan diferenciarte del resto de jugadores *online* o adquirir un carácter de coleccionista, como cuando te toca un cromos raro.

Estas cajas pueden comprarse con dinero ficticio o real. El problema, en este último caso, es que su adquisición se relaciona directamente con el juego problemático. El estudio de prevalencia del juego 2022-2023 publicado recientemente por el Ministerio de Consumo muestra que las personas con síntomas de problemas con el juego adquieren muchas más que las que no los tienen: 20,59% frente al 2,19%. Entre los 15 y los 17 años, es del 23,74%.

[ *La ciencia detrás del Tetris: por qué sigue siendo igual de adictivo que hace 35 años* ]

"Es un terreno muy poco estudiado todavía pero está suscitando una enorme preocupación a nivel social", afirma **Antonio Rial**, catedrático de Psicología de la Universidad de Santiago de Compostela.

"Los videojuegos son un elemento socializador y de desarrollo personal indudable", aclara primero, con la intención de no demonizarlos, "pero se está imponiendo un nuevo modelo de negocio donde hay unos elementos que implican sistemas de refuerzo que hacen que la conducta de juego se perpetúe".

Este modelo se basa en dos patas. La primera es conocida como 'free to play, pay to win', es decir, te descargas el juego de forma gratuita pero **si quieres avanzar necesitarás, tarde o temprano, adquirir elementos de pago**. El segundo es el de las cajas botín.

[ *Adiós al mito de los videojuegos: jugar a la 'Play' mejora la capacidad cognitiva, según un estudio* ]

Rial señala que en ambos elementos reside el potencial adictivo de los videojuegos, "que se ha convertido en un serio problema de salud pública". En solo dos años, entre 2019 y 2021, el número de adolescentes de 14 a 18 años con un posible trastorno de **adicción** a los videojuegos ha crecido un punto porcentual, del 6,1% al 7,1%, según el **Observatorio** Español de las **Drogas** y las **Adicciones**. "Esto serían entre 150.000 y 200.000 jóvenes", cuantifica el psicólogo.

Las cajas botín no son el principal elemento adictivo pero "la tasa de adolescentes con **adicción** es cinco veces mayor en aquellos que compran *loot boxes* de forma habitual". El problema, para el investigador, es que **sirven de vasos comunicantes con el juego de azar online**. "Se pasa del *gaming disorder* al *gambling disorder*", es decir, de trastorno del juego a trastorno por las apuestas.

Se estima que uno de cada cuatro jóvenes españoles entre 11 y 17 años adquirió cajas botín en 2021. Un estudio realizado en Galicia afirmaba que el 4,7% de los adolescentes invertían de forma regular en ellas, porcentaje que se elevaba hasta el 7% en los chicos (la desproporción de género es amplia "aunque se está acortando") de 11 a 13 años.

Otro realizado en siete centros de Valencia concluyó que los jóvenes que compraban cajas botín tenían una mayor probabilidad de jugar a juegos de azar en los seis meses siguientes.

## Cajas botín y menores de edad

El 90% de los videojuegos que las ofrecen se califican como PEGI-12, es decir, recomendados a partir de 12 años. Pese a ello, "los padres presentan un enorme desinformación en este tema: ni están ni se los espera", lamenta Rial.

El catedrático de Psicología de la Universidad de Granada y experto en **adicciones** comportamentales **José César Perales** recalca que, pese a que esta relación entre cajas botín y juegos de azar es clara, hay muchos matices.

"No implican necesariamente causalidad", explica a EL ESPAÑOL. "Es posible que las personas que se sienten disposicionalmente más atraídas hacia las cajas botín, también tienden a hacerlo hacia los dispositivos de juego cuando tienen posibilidad de hacerlo".

[ *Así es el infierno de un adicto a los videojuegos: "He llegado a jugar hasta 50 horas seguidas"* ]

Con todo, recomienda prudencia y vigilar los efectos de las cajas botín. "No es de extrañar que las personas que tienen una motivación desproporcionada por el videojuego estén más dispuestas a hacer gastos en este tipo de productos, **lo que podría considerarse un tipo de monetización éticamente cuestionable, porque se aprovecharía de perfiles especialmente vulnerables**".

Se estima que el gasto en cajas botín en EEUU en 2020 fue de 15.000 millones de dólares, algo más de 14.000 millones de euros. En Reino Unido, un jugador gastó 700 libras (792 euros) en cajas botín en solo un mes. Otro, 10.000 dólares (7.370 euros) en dos años.

El youtuber IWinToLose Gaming explica que, a lo largo de cuatro años, ha gastado más de 76.000 dólares (71.000 euros) en *loot boxes* del juego 'Genshin Impact' y ni siquiera ha logrado obtener todos los ítems posibles.

## ¿Es prohibir la solución?

¿Qué opciones hay para minimizar los riesgos de las cajas botín en la población más joven? "Muy en general, las posibilidades son prohibirlas, limitar el acceso de personas vulnerables o dificultar su comercialización", resume Perales. "Actualmente, ninguna tiene un acuerdo unánime, aunque parece que el anteproyecto español es de los más avanzados al respecto".

El Ministerio de Consumo puso el año pasado en consulta pública una normativa sobre "mecanismos aleatorios de recompensa". La previsión es que entrara en vigor a principios de 2024 pero el adelanto de las elecciones generales ha dejado el texto legal en un limbo.

El investigador de la Universidad de Copenhague Leon Xiao encuadra la iniciativa española dentro de la opción más generalizada en nuestro entorno, en la que solo una pequeña parte de las cajas botín entra en la misma categoría que los juegos de azar: cuando su contenido se puede transferir a otros jugadores a cambio de dinero real.

[ *Opinión: No hay quien pare a la industria del videojuego en España* ]

El país más avanzado en la legislación de estos objetos es también el más restrictivo: **Bélgica prohibió todas las cajas de pago**. En teoría, las compañías eliminaron las *loot boxes* de sus juegos o, directamente, no permiten la descarga del juego en el país.

Xiao viajó a Bélgica para comprobar si esta prohibición era efectiva. En una presentación que hizo el pasado junio ante la Dirección General de Ordenación del Juego del Ministerio de Consumo, apunta que jugó a los 100 juegos con mayor número de ingresos disponibles en iPhone y halló que el 82% contenía cajas botín. De hecho, el porcentaje era mayor que en Reino Unido, donde no hay regulación al respecto.

Aunque gran parte de compañías conocidas atendieron a la legislación belga, la mayoría de juegos eran chinos o de compañías extranjeras que sorteaban el requerimiento. **Solo dos juegos habían tomado medidas para imposibilitar la adquisición de cajas botín, aunque esta barrera se salvaba fácilmente con una VPN**, una red privada virtual que oculta tu IP, saltando la prohibición belga.

[ *Cordyceps: por qué el hongo de 'The Last of Us' no causaría un apocalipsis zombi real según la ciencia* ]

Más que la prohibición, Antonio Rial apuesta por la prevención, sobre todo en menores, aunque reconoce que "una buena ley es mejor que 40.000 charlas". Pero en lugar de prohibir, apunta que la norma debe instar al sector del videojuego a "hacer un ejercicio de **responsabilidad social. Se la estamos pidiendo a cualquier pyme pero no a una industria que, en España, factura más que la música, el teatro y el cine juntos**".

Dicho esto, advierte que, si el juego problemático es un problema menor que la **adicción** a videojuegos entre los menores edad a día de hoy, "la deriva que podemos llevar, de no hacer nada, es insospechada. Es un problema de salud pública y se va a incrementar de forma exponencial".

Pone un ejemplo demoledor. "Entre los chavales que juegan al fútbol de forma federada los niveles de consumo de **cannabis, alcohol** y **tabaco** son significativamente menores, como de la mitad. En los últimos años y hasta que se prohibió la publicidad de las apuestas, las tasas de apostadores entre futbolistas federados era del triple que las del resto de la población". A día de hoy, una compañía de videojuegos es la principal patrocinadora de la liga española de fútbol.