



ECONOMÍA → Telecom Italia se dispara en Milán tras la OPA "amistosa" de 10.800 millones de KKR

TECNOLOGÍA

Cajas botín en videojuegos: ¿qué son y por qué generan problemas de adicción?

Conocidas como 'Loot Boxes', se han convertido en un problema de adicción con síntomas relacionados con la ludopatía. El Ministerio de Consumo protegerá a los menores con una reforma de la ley de juegos de azar



Imagen de archivo de un jugador de videojuegos. EP

MARIO CORTIJO

PUBLICADO 16/10/2021 04:45

ACTUALIZADO 16/10/2021 07:17

Las **'loot boxes' o cajas botín** se han impuesto como una moda dentro de los videojuegos online. Una tendencia peligrosa, según muchos expertos, **por el riesgo de crear adicciones que necesitan tratamiento psicológico**. Estas han sido reguladas en muchos países y en España ya existe un proyecto en el [Ministerio de Consumo](#) para introducir estas prácticas dentro de la categoría de juegos de azar.

El motivo para hacerlo es sencillo: mediante la acumulación de monedas, es posible adquirir sobres con cromos de jugadores o mejoras. Que te toque [Mbappé](#), LeBron James o una carta de menor categoría es una cuestión de puro azar y aquí es donde entran los problemas de adicción: **cuantos más sobres adquieras, más posibilidades de adquirir a tu jugador favorito**.

MÁS INFO



Garzón externaliza la



El bono cultural de 400 euros para los jóvenes incluirá toros y videojuegos

Como podéis imaginar, los juegos por antonomasia que utilizan esta fórmula son las dos principales franquicias deportivas: **FIFA, de EA Sports y NBA 2K, de 2K Games**, en sus modos Ultimate Team y MyTeam. Estos son modos 'fantasy' en los que te creas tu propio equipo: comienzas con un equipo básico **para poco a poco ir adquiriendo 'cromos' de mejores jugadores** que te permiten optimizar tu club. Esta mecánica se ha aplicado en juegos de diferentes géneros, aunque los títulos deportivos son los que generan más problemas dada su enorme popularidad.

“**Cuantos más sobres compres, más posibilidades de conseguir una recompensa jugosa. La mecánica del casino.**”

Para jugar no es estrictamente necesario comprar sobres, **pero sí es cierto que resulta más fácil progresar y tener un equipo de categoría superior si se compran monedas virtuales** para probar suerte. Un buen incentivo para comenzar a comprar cajas botín, ya que estas monedas se pueden conseguir con cuentagotas ganando partidos y completando desafíos, pero es necesario dedicarle muchas horas. Todo el proceso se simplifica mediante el pago. La tormenta perfecta.

¿Cómo se crea la adicción a las cajas botín?

Para explicar el proceso de adicción a estas cajas botín, hay que viajar a finales del siglo XIX y **conocer a Ivan Pavlov**, que creó la teoría que a la postre sirvió para estudiar el proceso cognitivo que podemos ver en los adictos a los juegos de azar. Él se fijó en que su perro, cada vez que sonaba la campana para avisarle de que había comida, llegaba salivando, incluso antes de poder ver la comida. Con esto, **escribió su teoría de los reflejos condicionados.**



Los menores son los más vulnerables a este tipo de prácticas.

Skinner cogió esta teoría y la llevó a

otro nivel. Seguro que esto te suena, ya que es la forma de actuar de un ludópata. Encerró a una rata en una caja sin ningún tipo de estímulos externos y con una palanca en su interior. Cada vez que el animal tiraba de esta, caía un alimento, por lo que aprendió que ese gesto tenía una consecuencia positiva.

Una vez saciado su apetito, dejaba de accionarla. Pero esto cambió después, cuando **Skinner decidió que los premios comenzaran a ser aleatorios:** al tirar de la palanca, a veces caían y en otras ocasiones no, lo que desencadenó que la rata tirara de la palanca **de forma compulsiva**, incluso cuando no tenía hambre. Se volvió un adicto a intentar conseguir recompensas, pero no al propio premio en sí.

“ Skinner demostró que ante un premio aleatorio, el sujeto se vuelve adicto a tirar de la palanca por la posibilidad de recibir un premio

El mismo caso aplicado a los humanos son los juegos de azar, entre los que se incluye, según los expertos, las loot boxes: **el sujeto experimenta una gran felicidad ante la posible recompensa y**



ESPAÑA ECONOMÍA OPINIÓN CULTURA CIENCIA DOLCEVITA BIENESTAR TELEVISIÓN GASTRÓPOLI
Ultimate Team de FIFA. Al fin y al cabo, aunque sea ahora cuando se ha puesto el foco sobre estas

prácticas, se llevan haciendo desde hace una década.

Síntomas de un niño con adicción

Hemos charlado con **Antonio Soto**, responsable de prevención y nuevas adicciones en el centro de rehabilitación **Montealminara** (Málaga). Según nos cuenta, **los menores son más vulnerables a estos "estímulos gratificantes"** debido a que tienen menos desarrollado el lóbulo prefrontal, "la parte del cerebro que gestiona el autocontrol". De hecho, la adicción a videojuegos, cajas botín o cualquier otra cosa "aumenta las posibilidades de que ese niño, de adulto, **se convierta en una persona compulsiva y con menos autocontrol**" porque esta parte del encéfalo no se desarrolla adecuadamente.

Para ver si un niño tiene problemas con las 'loot boxes', **lo ideal es controlar la tarjeta de crédito**. Un menor que no tenga una cuenta corriente propia solo puede recurrir a la de alguno de sus padres para comprar estas monedas. Si tienes sospechas, deberías revisar los cargos con regularidad. En caso de tener una adicción al propio videojuego, que muchas veces es el paso previo, **hay que observar si "hay un equilibrio en el estilo de vida"**, según Antonio Soto.

“ Los menores son más vulnerables a los "estímulos gratificantes" debido a que tienen menos desarrollado el lóbulo prefrontal, "la parte del cerebro que gestiona el autocontrol"

"Los cambios de comportamiento son una alerta. Estos son normales en preadolescentes y es difícil de observar, pero es fácil de analizar **si hay irascibilidad o agresividad en el menor cuando se intenta limitar su uso de los videojuegos**", afirma este psicólogo experto en adicciones a las nuevas tecnologías. También se puede apreciar si en pocos meses manifiesta "sedentarismo, falta de socialización o una reducción de las horas de sueño".



Algunos países ya las han regulado, España va a hacerlo

El Ministerio de Consumo en España ya está preparando **una reforma de la ley del juego de 2011 para introducir las cajas botín** dentro de la categoría de juegos de azar. Aún no se saben más detalles, pero se regulará su existencia en nuestro país. En Europa ya hay ejemplos de cómo otros gobiernos han peleado contra esta adicción.

Bélgica ha prohibido las loot boxes en su totalidad. Ningún belga puede adquirir con tarjeta de crédito FIFA Coins, sin importar si alcanza la mayoría de edad o no: si las quieren, deben ganarlas "en el campo", aunque este proceso sea mucho más lento y costoso. Al final, es de lo que tratan los videojuegos y lo que reclama la comunidad de jugadores: que las recompensas se obtengan jugando y no mediante micropagos extra.

“ El 40% de los niños que juegan a videojuegos abren cajas botín o loot boxes

Aquí en España, **el objetivo es proteger a los menores** y con esa intención se redactará una regulación, en lugar de hacer una prohibición general para todos los ciudadanos. Tiene sentido, ya que un estudio de las universidades de Plymouth y Wolverhampton de este mismo año, **el 40% de los niños que juegan a videojuegos abren loot boxes**, lo que denota el fácil acceso que tienen los más pequeños a estas modalidades de juego.

Hay que tener en cuenta que en España, un menor puede adquirir cualquier tipo de videojuego, ya que la categoría por edades es orientativa y restrictiva. Aunque se restringiera el acceso por edades a ciertos videojuegos, importaría poco: NBA 2K o FIFA están catalogados como juegos para todos los públicos, por lo que así tampoco existiría una barrera que separe a los menores de los juegos con cajas botín. **El objetivo es crear un cortafuegos** para que solo aquellas personas mayores de edad tengan acceso a los modos que sí tengan loot boxes.