

Link: https://www.encancha.cl/enahora/nacional/2025/07/19/loot-boxes-gachas-y-la-ludopatia-en-jovenes-como-los-videojuegos-alientan-a-ninos-y-adolescentes-a-gastar-dinero/

Según la psicóloga Marcela García-Huidobro Díaz, en los últimos años "se ha observado un aumento en la ludopatía" entre este sector etario. <p> Durante los últimos años, es normal que al descargar un juego gratis, ya sea en Steam o en tu celular, este incluya algún tipo de "microtransacción", es decir, pagos "pequeños" que usualmente están dirigidos a comprar materiales, monedas, gemas o la divisa que se maneje dentro del título. </p> <p> Sin embargo, también hay dos importantes mecánicas que han crecido cada vez más en números y presencia entre los free-to-play las loot box y los gachas.

De hecho, según los datos de Sensor Tower, de los 10 títulos para teléfono que más dinero generaron en mayo de 2025, siete contienen alguno de estos elementos</p> <p> Puede que solo con sus nombres oficiales no te suenen demasiado, pero pongamos un ejemplo: en el League of Legends, existen unos cofres que se pueden abrir con llaves, algo parecido a lo que sucede en Counter Strike con sus cajas.

Estas son loot boxes, llamadas en español "cajas de recompensa", dado que dentro de ellas, puede haber cosméticos, armas, accesorios, o lo que se le ocurra al equipo creativo detrás del título. </p> <p> Por otro lado, tenemos los gacha: imagina las típicas cápsulas con un juguete dentro, las que se pueden conseguir colocando una moneda en una máquina que entregará una al azar.

Nacida en Japón, esta mecánica se puede ver en videojuegos como Genshin Impact o incluso Pokémon TGC Pocket, dado que son caracterizados por tener "banners" en los que podemos realizar "tiradas" y conseguir a nuestro personaje favorito, o coleccionarlos a todos. </p> <p> Es cierto que ambos son parecidos, cambiando más que nada su presentación.

Pero hay una semejanza más, que está afectando sobre todo a los niños y adolescentes que utilizan dispositivos y computadores sin supervisión: la ludopatía que generan, dado que al funcionar al azar, pueden llevar a gastar dinero real para intentar conseguir lo que queremos. </p> <p> En Chile, la psicóloga y miembro del Instituto Chileno de Terapia Familiar (IChTF), además de coordinadora del área infanto-juvenil del Centro de Atención Psicológica de la Universidad Santo Tomás, Marcela García-Huidobro Díaz, afirma que entre los jóvenes, en los últimos años "se ha observado un aumento en la ludopatía", y advierte que si bien no hay cifras precisas, "se estima un porcentaje entre un 3 y 5% de cuadros de ludopatía", siendo las consultas por este tema "cada vez más frecuentes en servicios de atención psicológica", lo que va de la mano con "una progresión de servicios online establecida en la pandemia, donde el uso de internet aumentó entre un 50 y 60% en el primer año". </p> <p> ¿Cómo afectan las loot boxes y gachas al cerebro de un niño o adolescente?</p> <p> El problema detrás de las loot boxes y los gachas es que funcionan "bajo un sistema de refuerzo intermitente, particularmente cuando las recompensas se obtienen de forma aleatoria, como en una ruleta o caja sorpresa", detalla Francisca García, psiquiatra del Hospital Sótero del Río y académica de la Facultad de Medicina UDP. </p> <p> Un ejemplo de esto es cuando, por ejemplo, luego de realizar 100 tiradas en tu gacha favorito, al fin sale el personaje deseado, pero antes de ello aparecieron otros 99 que no querías.

Sin embargo, gracias a la experiencia "positiva", intentaremos seguir realizando esta actividad, tal como sucede en los tragamonedas. </p> <p> "Este tipo de refuerzo, muy utilizado también en juegos de azar como los casinos, es uno de los más potentes y adictivos para el cerebro, ya que alimenta la expectativa constante de obtener una recompensa valiosa en el próximo intento, sin un punto final claro", un patrón que resulta "difícil de resistir incluso para un adulto.

Para un adolescente, cuyo cerebro está aún en formación, es mucho más complejo ". </p> <p> "Cuando una persona se siente premiado en un juego, se libera de forma masiva dopamina, generando un placer intenso, un refuerzo positivo de la conducta y un aprendizaje condicionado.

El problema es que a largo plazo, con el uso repetido de los juegos, se reduce la sensibilidad a la dopamina, el cerebro se adapta y libera menos dopamina lo que hace que se busque compulsivamente el placer original", suma García-Huidobro Díaz. </p> <p> De hecho, también argumenta que "investigaciones sugieren que la dopamina se encuentra incluso más relacionada con la anticipación de una recompensa que con la recompensa en sí misma.

Esto significa que desear algo puede generar más placer que obtenerlo". </p> <p> Loot boxes y gachas: ¿Cómo se combaten al rededor del mundo?</p> <p> Si bien son relativamente recientes, los problemas que acarrear estos métodos de microtransacciones ya han estado en la mira de ciertos gobiernos, como es el caso de China, quien a pesar de ser una de las naciones que más dinero gana gracias a estos videojuegos, siendo MiHoYo (u HoYoverse en mercados

Loot boxes, gachas y la ludopatía en jóvenes: Cómo los videojuegos alientan a niños y adolescentes a gastar dinero

miércoles, 19 de julio de 2025. Fuente: En Cancha

Según la psicóloga Marcela García-Huidobro Díaz, en los últimos años "se ha observado un aumento en la ludopatía" entre este sector etario. Durante los últimos años, es normal que al descargar un juego gratis, ya sea en Steam o en tu celular, este incluya algún tipo de "microtransacción", es decir, pagos "pequeños" que usualmente están dirigidos a comprar materiales, monedas, gemas o la divisa que se maneje dentro del título.

Sin embargo, también hay dos importantes mecánicas que han crecido cada vez más en números y presencia entre los free-to-play las loot box y los gachas. De hecho, según los datos de Sensor Tower, de los 10 títulos para teléfono que más dinero generaron en mayo de 2025, siete contienen alguno de estos elementos

Puede que solo con sus nombres oficiales no te suenen demasiado, pero pongamos un ejemplo: en el League of Legends, existen unos cofres que se pueden abrir con llaves, algo parecido a lo que sucede en Counter Strike con sus cajas.

Estas son loot boxes, llamadas en español "cajas de recompensa", dado que dentro de ellas, puede haber cosméticos, armas, accesorios, o lo que se le ocurra al equipo creativo detrás del título. Por otro lado, tenemos los gacha: imagina las típicas cápsulas con un juguete dentro, las que se pueden conseguir colocando una moneda en una máquina que entregará una al azar.

Nacida en Japón, esta mecánica se puede ver en videojuegos como Genshin Impact o incluso Pokémon TGC Pocket, dado que son caracterizados por tener "banners" en los que podemos realizar "tiradas" y conseguir a nuestro personaje favorito, o coleccionarlos a todos. Es cierto que ambos son parecidos, cambiando más que nada su presentación.

Pero hay una semejanza más, que está afectando sobre todo a los niños y adolescentes que utilizan dispositivos y computadores sin supervisión: la ludopatía que generan, dado que al funcionar al azar, pueden llevar a gastar dinero real para intentar conseguir lo que queremos. En Chile, la psicóloga y miembro del Instituto Chileno de Terapia Familiar (IChTF), además de coordinadora del área infanto-juvenil del Centro de Atención Psicológica de la Universidad Santo Tomás, Marcela García-Huidobro Díaz, afirma que entre los jóvenes, en los últimos años "se ha observado un aumento en la ludopatía", y advierte que si bien no hay cifras precisas, "se estima un porcentaje entre un 3 y 5% de cuadros de ludopatía", siendo las consultas por este tema "cada vez más frecuentes en servicios de atención psicológica", lo que va de la mano con "una progresión de servicios online establecida en la pandemia, donde el uso de internet aumentó entre un 50 y 60% en el primer año".

¿Cómo afectan las loot boxes y gachas al cerebro de un niño o adolescente? El problema detrás de las loot boxes y los gachas es que funcionan "bajo un sistema de refuerzo intermitente, particularmente cuando las recompensas se obtienen de forma aleatoria, como en una ruleta o caja sorpresa", detalla Francisca García, psiquiatra del Hospital Sótero del Río y académica de la Facultad de Medicina UDP.

Un ejemplo de esto es cuando, por ejemplo, luego de realizar 100 tiradas en tu gacha favorito, al fin sale el personaje deseado, pero antes de ello aparecieron otros 99 que no querías. Sin embargo, gracias a la experiencia "positiva", intentaremos seguir realizando esta actividad, tal como sucede en los tragamonedas.

Este tipo de refuerzo, muy utilizado también en juegos de azar como los casinos, es uno de los más potentes y adictivos para el cerebro, ya que alimenta la expectativa constante de obtener una recompensa valiosa en el próximo intento, sin un punto final claro", un patrón que resulta "difícil de resistir incluso para un adulto.

Para un adolescente, cuyo cerebro está aún en formación, es mucho más complejo ". Cuando una persona se siente premiado en un juego, se libera de forma masiva dopamina, generando un placer intenso, un refuerzo positivo de la conducta y un aprendizaje condicionado.

El problema es que a largo plazo, con el uso repetido de los juegos, se reduce la sensibilidad a la dopamina, el cerebro se adapta y libera menos dopamina lo que hace que se busque compulsivamente el placer original", suma García-Huidobro Díaz.

De hecho, también argumenta que "investigaciones sugieren que la dopamina se encuentra incluso más relacionada con la anticipación de una recompensa que con la recompensa en sí misma. Esto significa que desear algo puede generar más placer que obtenerlo".

Loot boxes y gachas: ¿Cómo se combaten al rededor del mundo? Si bien son relativamente recientes, los problemas que acarrear estos métodos de microtransacciones ya han estado en la mira de ciertos gobiernos, como es el caso de China, quien a pesar de ser una de las naciones que más dinero gana gracias a estos videojuegos, siendo MiHoYo (u HoYoverse en mercados

de este y los mercados de otros países, como es el caso de China, quien a pesar de ser una de las naciones que más dinero gana gracias a estos videojuegos, siendo MiHoYo (u HoYoverse en mercados

de este y los mercados de otros países, como es el caso de China, quien a pesar de ser una de las naciones que más dinero gana gracias a estos videojuegos, siendo MiHoYo (u HoYoverse en mercados

de este y los mercados de otros países, como es el caso de China, quien a pesar de ser una de las naciones que más dinero gana gracias a estos videojuegos, siendo MiHoYo (u HoYoverse en mercados

de este y los mercados de otros países, como es el caso de China, quien a pesar de ser una de las naciones que más dinero gana gracias a estos videojuegos, siendo MiHoYo (u HoYoverse en mercados

de este y los mercados de otros países, como es el caso de China, quien a pesar de ser una de las naciones que más dinero gana gracias a estos videojuegos, siendo MiHoYo (u HoYoverse en mercados

de este y los mercados de otros países, como es el caso de China, quien a pesar de ser una de las naciones que más dinero gana gracias a estos videojuegos, siendo MiHoYo (u HoYoverse en mercados

de este y los mercados de otros países, como es el caso de China, quien a pesar de ser una de las naciones que más dinero gana gracias a estos videojuegos, siendo MiHoYo (u HoYoverse en mercados

de este y los mercados de otros países, como es el caso de China, quien a pesar de ser una de las naciones que más dinero gana gracias a estos videojuegos, siendo MiHoYo (u HoYoverse en mercados

de este y los mercados de otros países, como es el caso de China, quien a pesar de ser una de las naciones que más dinero gana gracias a estos videojuegos, siendo MiHoYo (u HoYoverse en mercados

de este y los mercados de otros países, como es el caso de China, quien a pesar de ser una de las naciones que más dinero gana gracias a estos videojuegos, siendo MiHoYo (u HoYoverse en mercados

de este y los mercados de otros países, como es el caso de China, quien a pesar de ser una de las naciones que más dinero gana gracias a estos videojuegos, siendo MiHoYo (u HoYoverse en mercados

de este y los mercados de otros países, como es el caso de China, quien a pesar de ser una de las naciones que más dinero gana gracias a estos videojuegos, siendo MiHoYo (u HoYoverse en mercados

internacionales) una de las 50 empresas más valiosas del país a marzo de 2025, con una capitalización bursátil de 24.200 millones de dólares, implementó en 2017 una serie de regulaciones que, entre otros, obligan a las compañías a que se implemente un sistema “pity” (o piedad en español) con el cual se garantice alguna recompensa luego de cierto número de tiradas, además de que tengan que divulgar las probabilidades reales que existen de que salga cada ítem, misma regulación que adoptó Corea del Sur. </p><p> Por su lado, en 2021 Alemania modificó la ley de protección de menores (JuSchG), a través de lo cual quedó explícito que estas mecánicas son riesgosas para la integridad personal de los niños y jóvenes, además de exigir que el sistema nacional de clasificación por edades de los videojuegos (USK) tenga en cuenta la presencia de las cajas de botín al momento de decidir qué calificación asignar, explica la investigación Loot box state of play 2023</p><p> En el caso de Reino Unido, el territorio advierte una preocupación ante estos métodos, pero han evitado tomar medidas legales contra ellos, dado que el Gobierno apuesta por la autorregulación del sector</p><p> Asimismo, CodeGig menciona que en Australia, si bien no hay todavía una ley federal ante esta situación, “la presión va en aumento” y los estados podrían tomar sus propias medidas, dado que “varios legisladores han propuesto regularlas como juegos de azar, y las investigaciones de las universidades australianas han respaldado la idea”. </p><p> Sin embargo, en Chile no existen medidas específicas que protejan a los niños y adolescentes de este tipo de mecánicas predatorias, ni tampoco se ha comenzado a tener esta conversación. </p><p> Si bien la ley prohíbe tanto que los menores puedan participar en plataformas online de juegos de azar o apuestas, como la publicidad de esta temática dirigida a ellos (lo que incluso le significó una multa de 20 UTM a CHV), lo cierto es que no hay un “riesgo” de perder dinero en los gachas o loot box, puesto que en estos se busca comprar un objeto aleatorio, así que no pueden ser aplicadas las mismas normativas. </p><p> Debido a esto, la psicóloga García-Huidobro Díaz llama, a nivel social, a activar políticas públicas de desarrollo socioemocional y restrictivas respecto al uso de estos juegos, tales como las implementadas en países como Bélgica, donde está prohibida su comercialización. </p><p> Casinos versus microtransacciones: ¿Cuál es peor?</p><p> Tal como explica el Youtuber BaityBait en su video respecto al tema, si bien al momento de ir a un casino existe una “barrera social” que incluso puede provocar que te replantees si tienes un problema de adicción, este muro “se rompe totalmente con los videojuegos”, dado que la mayoría de quienes compran cajas de botín, no son conscientes de que están apostando, dado que las empresas detrás de estas tácticas han logrado que se normalice ver un título con loot boxes, gachas u otro tipo de microtransacción. </p><p> Esto es corroborado por García-Huidobro, quien manifiesta que gastar dinero en estas mecánicas “es una actividad que se hace en privado y tiene menos sanción social que la presencialidad que implican otro tipo de juegos adictivos.

Esto hace que sea más complejo y aumente la conducta adictiva”. </p><p> Asimismo, precisa que “una persona puede estar conectada a pantallas por horas sin restricción, mientras que en un casino o lugar con máquinas tragamonedas, es un poco más regulado”, puntualizando además que estos son sitios a los que los niños no tienen acceso. </p><p> Debido a ello, explica, a pesar de que los casinos y juegos online con recompensas posean “mecanismos cerebrales a la base” muy similares, estos últimos terminan siendo “más nocivo y riesgos” para los menores de edad. </p><p> ¿Cómo prevenir que un niño o adolescente caiga en la ludopatía?</p><p> Es cierto que hacer unas cuantas tiradas gratis en algún gacha, o abrir loot boxes que estén en nuestro inventario no nos hará ludópatas, y a los niños tampoco.

Sin embargo, es importante supervisar este comportamiento, dado que a largo plazo puede llevar a problemas mayores. </p><p> Para prevenir esta situación, lo principal es aplicar control parental, tales como el que puede entregar Family Link de Google. </p><p> Asimismo, la psiquiatra Francisca García recomienda modelar con el ejemplo: “no se puede exigir a un niño un uso responsable de pantalla, si los padres o adultos responsables no lo hacen. Por lo tanto, dar tiempo de calidad y normar el uso de pantallas en casa es esencial”. </p><p> Por su lado, la psicóloga Marcela García-Huidobro insta a padres y cuidadores a educarse sobre los riesgos de estos juegos y el mundo digital.

Esto se complementa con una de las recomendaciones que entrega el libro The Addiction Inoculation: Raising Healthy Kids in a Culture of Dependence, texto que sugiere enseñar a los jóvenes sobre las mecánicas predatorias de los videojuegos, tales como el uso de refuerzos intermitentes, el sistema dopaminérgico y cómo los desarrolladores monetizan el comportamiento impulsivo, además de fomentar la autorregulación desde temprana edad, entre otros. </p><p> Adicionalmente, la psicóloga asegura que es importante “pesquisar si los niños presentan alguna vulnerabilidad psicosocial que los hace más proclives a estas actividades (baja autoestima, inhibición social, cuadros anímicos, neurodivergencias, etc.) y tratarlos con especialistas del área de la salud”. </p><p> “También los cuidadores deben proveer a los niños de actividades que les confieran hábitos diferentes a los involucrados en los mecanismos de juego con recompensas”, ya sean deportivas, artísticas o culturales, con el fin de trabajar en su sentido de pertenencia, valor de esfuerzo y promover su tolerancia a la frustración. </p>