

NOTA DE PRENSA

Estudio de UNIR muestra que el uso problemático de las cajas de botín actúa como puente entre la adicción a los videojuegos y las apuestas online

- **Esta investigación de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) contó con más de 500 jóvenes -236 menores de edad- de ocho comunidades autónomas, que afirmaron haber comprado cajas de botín y apostado online en el último año.**
- **Cada vez más videojuegos incorporan este tipo de mecanismos de recompensa aleatorios que se adquieren con dinero real en el propio juego y permiten obtener ventajas en la competición. Los menores son la principal población por edad en el consumo de videojuegos.**

Logroño/Madrid, 28 de octubre de 2024.-

El uso problemático de las cajas de botín, mecanismos de recompensa aleatorios que se ofrecen en los videojuegos a cambio de dinero real, actúa como puente entre la adicción a los videojuegos y las apuestas online, según una investigación de la **Universidad Internacional de La Rioja** (UNIR), financiada por el Ministerio de Consumo.

Cada vez más videojuegos incorporan estas micro transacciones, que permiten al jugador (muchas veces menor de edad) conseguir ventajas en la competición.

Son especialmente controvertidas las cajas de botín que funcionan de una forma muy similar a la apuesta online, en tanto que también constituyen un mecanismo de recompensa aleatorio y se invierte dinero real para obtenerlo. Lo preocupante es que no se gasta dinero por adquirir la ventaja como tal, sino por la probabilidad de conseguirla. Por ejemplo, en un videojuego de carreras, no se compra directamente un coche mejor, sino que se paga por la probabilidad de conseguir esa mejora.

Esta compra puede presentarse en formato de cofre, sobre, ruleta, animal, caja u otras formas estéticas y simula las dinámicas de las apuestas, al ofrecer recompensas aleatorias a cambio de dinero rea. Esto contribuye a un comportamiento de riesgo que afecta tanto a menores como a jóvenes adultos.

Las cajas de botín son actualmente una de las principales fuentes de ingresos para muchas compañías de videojuegos.

El estudio señala que el uso problemático de cajas de botín funciona como una "bisagra" entre los problemas de adicción a los videojuegos y de apuestas online

Contó con una muestra de 542 estudiantes en edades comprendidas entre los 11 y los 30 años: 236 menores y 306 adultos jóvenes (la edad media fue 17 años), procedentes de 24 centros educativos no universitarios de Cantabria, Castilla La Mancha, Castilla y León, Comunidad de Madrid, Comunidad Foral de Navarra, Comunidad Valenciana y País Vasco.

Para participar, los jóvenes tenían que haber jugado a videojuegos, comprado cajas de botín y apostado online en los 12 meses anteriores al estudio. Los participantes fueron en un 96,5% varones.

Conector entre trastornos

El objetivo de este estudio fue analizar si existía una relación directa entre la adicción a los videojuegos y la apuesta online o si, por el contrario, existía una relación indirecta, a través de la mediación de algún elemento. La investigación aporta evidencias de cómo el uso problemático de las cajas de botín en los videojuegos conecta ambos trastornos.

Esta problemática es especialmente preocupante en tanto que afecta principalmente a menores y jugar a videojuegos es un fenómeno normativo. Según la Asociación Española de Videojuegos, un 84% de los menores entre 11 y 14 años juega; en un 79%, de 6 a 11 años; y en un 71%, de 15 a 24 años. Según esta misma fuente, en 2022, había 18,2 millones de jugadores registrados en España, un 53% varones y un 47% mujeres.

Aunque se ha intentado regular el uso de este tipo de microtransacciones, esta investigación de UNIR pone de relieve que ni los mecanismos de la industria ni las medidas puestas en marcha en los distintos estados parecen ser suficientes para regular este proceso.

"Llevamos tiempo preocupados por la conexión entre problemas con los videojuegos y las apuestas online, ya que no queríamos demonizar los videojuegos *per se*, pero sí veíamos que las cajas de botín llevaban unos años conectando estos dos problemas. Es curioso que, en la década de 2010, videojuegos y apuestas se contemplaban como claramente diferenciados, pero la industria ha generado un modelo de negocio tóxico, especialmente para menores, que conecta dos mundos que nunca deberían haberse unido. Los resultados evidencian que las cajas de botín son un puente que relaciona dos problemáticas clínicas", explica **Joaquín González-Cabrera**, investigador de UNIR y autor principal del estudio.

Participan además las investigadoras de UNIR **Gemma Mestre Bach**, **Vanessa Caba Machado** y **Adoración Díaz-López**; junto a **Juan M. Machimbarrena**, de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU) y el grupo de investigación Ciberpsicología de UNIR; y **Susana Jiménez Murcia**, del Hospital Universitario de Bellvitge

Cajas de botín: precursoras de la apuesta online

El grupo de investigación de Ciberpsicología de UNIR, dirigido por González Cabrera, llevó a cabo [otro estudio](#), con más de 2.000 adolescentes de entre 11 y 17 años, entre diciembre 2020 y mayo de 2021, que mostró por primera vez una asociación entre la compra de cajas de botín y la apuesta online en los seis meses siguientes.

Asimismo, el grupo realizó el primer [estudio sobre la problemática de las cajas de botín en España](#), uno de los pocos con menores de edad a nivel internacional, entre febrero y marzo de 2021. En este trabajo participaron 4.123 menores, un 28,9% de los cuales había adquirido una caja de botín en los últimos doce meses.

Esta investigación evidenció que la compra de este tipo de recompensas dentro de los videojuegos es una práctica estable para los menores y no algo eventual, pues de todos los menores que compraron en algún momento una caja de botín, casi el 60% volvió a adquirirlas a los seis meses.

El Ministerio de Consumo observó ambos estudios para la redacción del anteproyecto de ley para la regulación de las cajas de botín dentro de los videojuegos, y como parte de su plan integral contra la ludopatía.

Referencia bibliográfica:

González-Cabrera J, Caba-Machado V, Díaz-López A, Jiménez-Murcia S, Mestre-Bach G, Machimbarrena JM. The Mediating Role of Problematic Use of Loot-Boxes Between Internet Gaming Disorder and Online Gambling Disorder: Cross-Sectional Analytical Study. JMIR Serious Games 2024;12:e57304. <https://doi.org/10.2196/57304>

SOBRE UNIR:

UNIR es una universidad que ofrece una educación superior de calidad a través de las tecnologías más innovadoras, siempre con el estudiante en el centro de su actividad. En España, imparte 55 grados, 136 másteres oficiales, 74 títulos propios y 4 programas de doctorado que tienen como objetivo acercar una educación integral y personalizada a los más de 66.000 estudiantes que trabajan en sus aulas presenciales-virtuales desde 90 naciones, principalmente en España e Hispanoamérica. Su método de enseñanza, adecuado a las demandas del mercado laboral, hace de UNIR una auténtica palanca social que rompe barreras y ayuda a que cada uno, esté donde esté, cumpla sus sueños de formación y de progreso personal y profesional. UNIR pertenece al grupo educativo Proeduca, junto con otros centros de enseñanza superior y no reglada.

PARA MÁS INFORMACIÓN

Departamento de Comunicación UNIR comunicacion@unir.net www.unir.net
Sala de prensa: <http://www.unir.net/sala-de-prensa/> Twitter: [@UNIRUniversidad](https://twitter.com/UNIRUniversidad) y [@PrensaUNIR](https://twitter.com/PrensaUNIR)

Paloma Gamarra (La Rioja) 94 121 02 11 ext. 1285 paloma.gamarra@unir.net
Sara Puerto 648 573 733 sara.puerto@unir.net

Isabel Álvarez 639 117 638 isabel.alvarezcastro@unir.net
Diego Caldentey (LATAM) 659 641 848 diego.caldentey@unir.net
José María Fillol (LATAM) 628 902 302 josemaria.fillol@unir.net
Bosco Martín (Director) bosco.martin@unir.net