

¿Solo un juego? : Un Análisis del Impacto Psicológico y Social de 'Steal a Brainrot' de Roblox en la Juventud

Lic. Gabriel A. Perea García MBA - Máster en Administración y Dirección de Empresas Máster en Big Data y Business Intelligence - Máster en Gestión de Calidad CEO Comunicación de Calidad. Creado con motor de investigación Gemini 2.5 Pro

Introducción

La plataforma Roblox ha trascendido su concepción original como un simple videojuego para convertirse en un metaverso expansivo y un ecosistema social fundamental en la vida de millones de niños y adolescentes en todo el mundo (Wikipedia, 2025). Dentro de su vasto universo de contenido generado por usuarios, que abarca desde la simulación hasta la aventura, surgen experiencias que, si bien son inmensamente populares, plantean serias preguntas sobre su impacto en el desarrollo juvenil. Una de estas experiencias es 'Steal a Brainrot', un juego que encapsula una dinámica de acumulación y robo que ha provocado intensas reacciones emocionales en su joven base de jugadores.

El ciclo de juego de 'Steal a Brainrot' es engañosamente simple pero psicológicamente potente. Los jugadores invierten una moneda del juego, que a menudo se adquiere con tiempo o dinero real, para comprar personajes conocidos como "Brainrots". Estos personajes, una vez colocados en la base del jugador, generan ingresos pasivos, creando un bucle de juego de estilo "tycoon" en el que el objetivo es acumular una colección cada vez más valiosa y productiva (PC Gamer, 2025; TeamDust, 2025). Sin embargo, la mecánica central y definitoria del juego es la capacidad de los jugadores para invadir las bases de otros y robar sus "Brainrots". El personaje robado pasa entonces a generar ingresos para el ladrón, convirtiendo el acto de robo no solo en una opción, sino en la estrategia más eficaz para progresar.

Este informe presenta un análisis exhaustivo del impacto psicológico y social de 'Steal a Brainrot' en niños y adolescentes de 3 a 16 años. Se argumenta que el juego crea un entorno de altas apuestas y cargado emocionalmente al instrumentalizar principios psicológicos fundamentales de propiedad y pérdida contra una audiencia en desarrollo y, por tanto, vulnerable. Este diseño, aunque eficaz para fomentar el compromiso, plantea riesgos significativos para la regulación emocional, el desarrollo social y el bienestar general de sus jóvenes jugadores. Las intensas reacciones de llanto y angustia observadas en los niños no son simples exageraciones, sino el resultado predecible de un sistema que enfrenta a los jugadores con la pérdida no consentida de bienes a los que han desarrollado un apego real. Por consiguiente, se requiere una respuesta coordinada por parte de padres, educadores y la propia plataforma para mitigar estos efectos y fomentar un entorno digital más saludable.

Sección 1: La Psicología de la Posesión y la Pérdida Virtual

Para comprender las profundas reacciones emocionales que provoca el robo de un personaje

virtual, es imperativo analizar los mecanismos psicológicos subyacentes que el juego activa. La angustia de un niño no se debe a la pérdida de meros píxeles, sino a la violación de principios cognitivos y emocionales profundamente arraigados que rigen nuestra relación con las posesiones, tanto físicas como digitales.

1.1 El Efecto de Dotación en los Mundos Digitales: Por Qué "Mi" Personaje Virtual se Siente Más Valioso

El Efecto de Dotación es un sesgo cognitivo bien documentado que hace que los individuos atribuyan un mayor valor a un objeto por el simple hecho de poseerlo (The Decision Lab, n.d.). Una vez que un artículo, ya sea tangible o intangible, se convierte en parte del "inventario" de una persona, su valor percibido aumenta drásticamente. Este efecto no se limita al mundo físico; la investigación demuestra que los consumidores se apegan instantáneamente a los bienes y servicios digitales una vez que los han adquirido, mostrándose reacios a desprenderse de ellos (Reimann et al., 2018).

En el contexto de 'Steal a Brainrot', el acto de seleccionar, comprar y colocar un personaje "Brainrot" en la base de un jugador inicia este proceso psicológico. El personaje deja de ser una opción en una tienda virtual para convertirse en "mi personaje". Su valor ya no se mide únicamente por su coste en el juego o su tasa de generación de ingresos, sino por el hecho de que es una posesión personal. Este sentimiento de propiedad se ve amplificado por factores como el control percibido, la inversión de tiempo y la personalización (Shaw et al., 2022). El propio mecanismo de "tycoon" del juego, que requiere que los jugadores gestionen y hagan crecer activamente su colección, fomenta una profunda auto-inversión. Cada personaje representa no solo una compra, sino una decisión estratégica y un componente del progreso del jugador, lo que refuerza el sentimiento de propiedad psicológica y, en consecuencia, infla su valor percibido.

1.2 Aversión a la Pérdida y Angustia Amplificada: El Dolor Neurológico y Emocional del Robo Virtual

Estrechamente relacionado con el Efecto de Dotación se encuentra el principio de la Aversión a la Pérdida, que postula que el dolor psicológico de perder algo es aproximadamente el doble de poderoso que el placer de ganar algo de igual valor (The Decision Lab, n.d.; Reimann et al., 2018). Si el Efecto de Dotación explica por qué los jugadores valoran tanto a sus personajes, la Aversión a la Pérdida explica por qué su robo es tan devastador.

La mecánica central de "robo" en 'Steal a Brainrot' funciona como un activador directo y recurrente de esta potente emoción negativa. Cuando un personaje es robado, el jugador no solo experimenta un revés en el juego, sino una "desutilidad de la separación" psicológicamente aguda (Reimann et al., 2018). Las intensas reacciones de llanto y angustia son una manifestación directa y predecible de la Aversión a la Pérdida. Es crucial señalar que este efecto es particularmente fuerte en el caso de los bienes hedónicos (basados en el placer), como los personajes de un juego, cuyo apego está intrínsecamente ligado a la

auto-relación del consumidor (Reimann et al., 2018). Por lo tanto, el robo no es simplemente la pérdida de un "activo", sino una violación de una parte de la identidad que el jugador ha construido dentro del juego.

La combinación de estos principios crea un ciclo de compromiso emocionalmente agotador. El juego no se basa principalmente en la recompensa positiva derivada de la habilidad o la creatividad, sino en un bucle de refuerzo negativo (el miedo a la pérdida y la ansiedad por proteger los bienes propios) y la potente recompensa intermitente de infligir esa misma pérdida a otros. Este diseño es inherentemente antagónico. Mientras que el ladrón experimenta una oleada de dopamina asociada a la ganancia, la experiencia emocional más potente y definitoria para la víctima es el dolor amplificado de la pérdida. Esto contrasta marcadamente con los juegos que construyen su compromiso en torno a la colaboración, la exploración o el logro creativo, que tienden a fomentar estados emocionales más positivos y estables.

1.3 El Moderno "Efecto Tamagotchi": Apego Emocional a Activos Virtuales No Sensibles

El "Efecto Tamagotchi" describe el desarrollo de un vínculo emocional con máquinas, robots o agentes de software que requieren cuidados o representan una inversión significativa de tiempo y esfuerzo (Wikipedia, 2025). Aunque los personajes "Brainrot" no exigen un cuidado directo como un Tamagotchi tradicional (alimentación, limpieza), sí funcionan como activos virtuales que el jugador debe adquirir, organizar y proteger para asegurar su progreso económico en el juego. Son, en esencia, una colección que el jugador nutre económicamente.

La pérdida de estos personajes puede desencadenar una angustia emocional similar a la "muerte" de una mascota virtual, ya que representa la anulación del tiempo y el esfuerzo invertidos (Wikipedia, 2025). Este apego puede llevar a una dependencia excesiva de las figuras virtuales para la validación emocional, lo que a su vez puede fomentar el aislamiento del mundo real y una peligrosa difuminación de las fronteras entre la realidad y la fantasía, un riesgo especialmente agudo en los niños (Wikipedia, 2025).

El diseño de 'Steal a Brainrot' crea una "tormenta perfecta" para la angustia emocional infantil al combinar de forma sinérgica estos tres potentes principios psicológicos. Primero, hace que el niño valore profundamente un objeto intangible (Efecto de Dotación). Segundo, fomenta un vínculo emocional con ese objeto como un activo dependiente que debe ser cuidado económicamente (Efecto Tamagotchi). Finalmente, amplifica exponencialmente el dolor cuando ese objeto es arrebatado por la fuerza (Aversión a la Pérdida). Estos efectos no operan de forma aislada, sino que se refuerzan mutuamente: el apego del Efecto Tamagotchi fortalece el Efecto de Dotación, lo que a su vez hace que el dolor de la Aversión a la Pérdida sea aún más agudo. El juego está diseñado para garantizar que estos principios trabajen en conjunto para maximizar el impacto emocional del robo, convirtiendo una simple mecánica de juego en una fuente de genuina aflicción para sus jugadores más jóvenes.

Sección 2: Impacto en el Desarrollo a lo Largo de la Infancia y la

Adolescencia

El diseño de 'Steal a Brainrot' no afecta a todos los jugadores por igual. Su impacto varía drásticamente en función de la etapa de desarrollo cognitivo, emocional y social del niño. Las mecánicas del juego interactúan con las vulnerabilidades y capacidades únicas de cada grupo de edad, desde la primera infancia hasta la adolescencia, generando consecuencias distintas y a menudo perjudiciales.

A continuación, se presenta una tabla que resume los impactos diferenciales de las mecánicas del juego en tres cohortes de edad distintas. Esta tabla sirve como una sinopsis visual de los análisis detallados que siguen, destacando los riesgos específicos y los resultados de aprendizaje (tanto positivos como negativos) para cada grupo.

Característica	Primera Infancia (3-6 años)	Infancia Media (7-11 años)	Adolescencia (12-16 años)
Impacto Cognitivo	Confusión entre fantasía y pérdida real; dificultad para comprender el concepto de "robo" como juego.	Conflicto con el desarrollo de conceptos de justicia, equidad y reglas; disonancia cognitiva.	Los bienes virtuales se integran en la formación de la identidad; el robo es un ataque al estatus.
Impacto Emocional	Angustia intensa y real por la pérdida; desregulación emocional abrumadora; baja tolerancia a la frustración.	Frustración y enfado por la "injusticia" del juego; posible desarrollo de una visión cínica de las reglas.	Humillación pública, ira intensa, deseo de venganza; el robo afecta la autoestima y la imagen social.
Impacto Social	Contradice las primeras lecciones sobre compartir y no tomar lo ajeno; modela el comportamiento antisocial.	Normaliza el comportamiento antagónico en un entorno social; obstaculiza el desarrollo de la empatía.	Fomenta la competencia tóxica y el ciberacoso; el estatus se basa en la posesión y la agresión.
Riesgo Principal	Confusión emocional y trauma	Disonancia moral y normalización de la	Conflicto basado en la identidad y

	por una pérdida percibida como real.	injusticia.	escalada del comportamiento antisocial.
--	--------------------------------------	-------------	---

2.1 Primera Infancia (Edades 3-6): La Fusión de la Fantasía, el Juego y la Pérdida Personal

Durante la primera infancia, los niños están en pleno proceso de aprender a distinguir la fantasía de la realidad (Woolley & Ghossainy, 2013; Morin, 2024). Aunque pueden entender que un juego es "de mentira", su respuesta emocional a los acontecimientos dentro del juego es genuina y visceral. Un niño de cuatro años puede creer que un personaje de ficción es real, y la pérdida de una posesión virtual, como un "Brainrot", se siente como una pérdida tangible y personal (Morin, 2024). La capacidad de su corteza prefrontal para regular las emociones y controlar los impulsos es aún inmadura (Kidsville Pediatrics, 2025; Lin & Lin, 2023). Como resultado, la frustración de que le roben un objeto puede desbordar fácilmente su capacidad de autorregulación, provocando berrinches y llantos intensos, ya que carecen de las herramientas cognitivas para procesar la experiencia de forma moderada (LifeworksAZ.com, 2025).

Además, en esta etapa, el concepto de propiedad es concreto y se basa en la posesión física. La idea de "propiedad virtual" es abstracta, pero el sentimiento de "mío" es extremadamente fuerte. La mecánica de tomar un objeto sin consentimiento, aunque sea virtual, contradice directamente las normas sociales fundamentales que están aprendiendo, como "no cojas lo que no es tuyo". Esto crea una profunda confusión, donde el juego no solo causa dolor emocional, sino que también socava las primeras lecciones sobre el comportamiento social apropiado.

2.2 Infancia Media (Edades 7-11): Un Choque con los Conceptos en Desarrollo de Equidad y Justicia

Este período es crucial para el desarrollo de un sentido de la justicia, la equidad y el respeto por las reglas (The Muddy Puddle Teacher, 2025). Los juegos que enseñan la equidad a través de la toma de turnos y la resolución pacífica de conflictos son beneficiosos para el desarrollo en esta etapa (The Muddy Puddle Teacher, 2025). Sin embargo, 'Steal a Brainrot' introduce una profunda disonancia cognitiva al recompensar un comportamiento —el robo— que se enseña explícitamente como incorrecto e injusto en el mundo real.

Esta contradicción puede confundir el marco moral en desarrollo de un niño. El juego normaliza un comportamiento antisocial dentro de un conjunto de "reglas" que legitiman la injusticia, enseñando que está bien actuar de forma egoísta y perjudicial si el sistema lo permite (Lin & Lin, 2023; van den Eijnden et al., 2016). La investigación indica que, a los nueve años, la evaluación de los niños sobre las violaciones de la propiedad digital es equivalente a la de los adultos, lo que sugiere que entienden plenamente la transgresión, pero el diseño del

juego los incentiva a cometerla de todos modos (Shaw et al., 2022). En lugar de fomentar la empatía y los comportamientos prosociales, el juego modela y recompensa el antagonismo, lo que puede obstaculizar el desarrollo de una competencia social saludable.

Este diseño crea una especie de "trampa para el desarrollo". Para los jugadores más jóvenes, causa confusión emocional al mezclar el juego con una pérdida real. Para los niños en edad escolar, genera confusión moral al recompensar la injusticia. Y para los adolescentes, fomenta el conflicto social al vincular la identidad a activos virtuales vulnerables. El daño, por lo tanto, no es uniforme, sino que se adapta específicamente a las vulnerabilidades de cada etapa del desarrollo. El juego puede estar enseñando a los niños a compartimentar la ética, una habilidad que podría tener implicaciones negativas en el mundo real. Aprenden que comportamientos antisociales como el robo y la agresión son aceptables e incluso recompensados en ciertos contextos (el juego) pero no en otros (la vida real). Esto podría socavar la aplicación universal de principios morales como la empatía y el respeto, y podría extenderse a otros entornos en línea donde el anonimato y las diferentes normas sociales podrían llevar a un niño a creer que comportamientos como el ciberacoso son aceptables "dentro de las reglas de internet" (Lin & Lin, 2023; National Children's Alliance, n.d.).

2.3 Adolescencia (Edades 12-16): Posesiones Virtuales como Identidad, Estatus y Moneda Social

La adolescencia es un período crítico para la exploración y formación de la identidad (Klimstra & van der Graaff, 2022). Las posesiones, tanto físicas como virtuales, se convierten en herramientas integrales para definir y expresar esta identidad emergente (Pickhardt, 2014; Odom et al., 2010). Una colección de "Brainrots" en el juego no es simplemente una puntuación; es una extensión curada del yo, una forma de "mostrar cada pequeño hecho" sobre el éxito, el gusto y la competencia de uno (Pickhardt, 2014). El robo de un personaje de alto valor no es solo una pérdida en el juego, sino un ataque directo al estatus social del adolescente dentro de su grupo de pares.

En los espacios sociales en línea, los objetos virtuales raros o poderosos confieren un estatus social significativo (Internet Matters, 2024). La presencia de pares es un factor conocido que aumenta el comportamiento de asunción de riesgos en los adolescentes al sensibilizar los circuitos de recompensa del cerebro (Chein et al., 2011). Esto hace que el aspecto de "atracó" del juego sea particularmente atractivo y socialmente cargado. La identidad en línea es una construcción cuidadosamente elaborada para mejorar la posición social (Pickhardt, 2014). Perder una parte clave de esta identidad a través del robo puede sentirse como una humillación pública, lo que lleva a una ira intensa y un deseo de retribución. Esto puede alimentar ciclos de ciberacoso y competencia tóxica, ya que el juego proporciona un marco para la agresión socialmente sancionada (RST, 2025).

Sección 3: Consecuencias en el Mundo Real y Extrapolación del Comportamiento

Las experiencias vividas dentro de 'Steal a Brainrot' no permanecen aisladas en el mundo virtual. Los patrones de pensamiento, las respuestas emocionales y los modelos de interacción social aprendidos en el juego pueden extrapolarse a la vida real, afectando el comportamiento, la salud mental y las relaciones familiares del niño.

3.1 Desregulación Emocional y Disminución de la Tolerancia a la Frustración

El ciclo de juego de 'Steal a Brainrot', basado en la frustración (ser víctima de un robo) y la agresión (robar a otros), puede desensibilizar a los niños a los comportamientos antisociales y normalizar las respuestas agresivas ante los conflictos (Lin & Lin, 2023; van den Eijnden et al., 2016). La investigación neurológica sugiere que el juego prolongado, especialmente el de naturaleza competitiva y frustrante, puede reducir la actividad en la corteza prefrontal, la región del cerebro responsable del control de los impulsos y la regulación emocional (Kidsville Pediatrics, 2025). Esto puede manifestarse en una mayor irritabilidad, cambios de humor y una menor capacidad para gestionar la frustración en situaciones cotidianas.

Los juegos altamente competitivos con altas apuestas y pérdidas frecuentes pueden erosionar la tolerancia a la frustración (RST, 2025). El fenómeno del "sesgo de negatividad" explica por qué el "escozor" de una sola pérdida puede superar el placer de muchas victorias. 'Steal a Brainrot' está diseñado para infligir estas pérdidas dolorosas de manera recurrente, lo que puede llevar a un aumento de la irritabilidad y el "gamer rage" (furia del jugador), una ira explosiva que puede extenderse más allá de la pantalla (Kids Mental Health Foundation, n.d.; RST, 2025). Este estrés constante y el bucle de retroalimentación negativa también pueden provocar fatiga mental y agotamiento, disminuyendo la motivación para otras actividades importantes como las tareas escolares o las interacciones familiares (RST, 2025).

El juego no solo contiene conflictos, sino que enseña un estilo de resolución de conflictos específico y desadaptativo: la agresión vengativa. Cuando un jugador es víctima de un robo, experimenta frustración y una sensación de impotencia (RST, 2025). El juego ofrece un camino directo para recuperar el poder y los recursos: robar a otro jugador (TeamDust, 2025). Este acto proporciona una recompensa de dopamina y una sensación de "justicia" o "venganza", reforzándolo como una respuesta válida a una ofensa. Este ciclo de victimización seguido de agresión entrena un patrón de comportamiento vengativo que, en el mundo real, socava el desarrollo de estrategias de resolución de conflictos más saludables como el compromiso, el diálogo o el alejamiento.

3.2 La Dicotomía de la Socialización en Línea: Comunidad, Conflicto y Ciberacoso

Si bien los juegos multijugador pueden ofrecer un sentido de comunidad y pertenencia (van den Eijnden et al., 2016), el anonimato del entorno en línea también puede fomentar una competencia tóxica, el ciberacoso y el acoso (Lin & Lin, 2023; National Children's Alliance, n.d.). Un juego que normaliza y recompensa el robo proporciona un terreno fértil para que florezcan estos comportamientos negativos. La exposición a entornos donde los actos antisociales son la norma puede disminuir la empatía y el compromiso moral (van den Eijnden

et al., 2016). Los niños pueden tener dificultades para aplicar los principios de empatía y respeto aprendidos fuera de línea a sus interacciones en el juego, donde la agresión es la estrategia ganadora.

Para algunos niños, especialmente aquellos con una competencia social limitada, el mundo en línea puede ser un refugio (New Life, n.d.). Sin embargo, pasar un tiempo excesivo en un juego que modela interacciones sociales negativas puede perjudicar aún más su capacidad para construir relaciones significativas cara a cara (Lin & Lin, 2023; New Life, n.d.). El juego puede convertirse en un sustituto de la interacción social real, pero uno que enseña lecciones perjudiciales sobre cómo tratar a los demás.

Un factor que agrava estas consecuencias es la economía del juego. La moneda del juego se puede comprar con Robux, que a su vez se compra con dinero real (Wikipedia, 2025). Esto significa que la pérdida de un personaje valioso no es solo una pérdida virtual, sino una pérdida financiera real percibida, especialmente para un niño que ha utilizado su asignación o dinero de un regalo (Internet Matters, 2024; Paysera, n.d.). Esto eleva las apuestas del juego de un simple pasatiempo a una inversión financiera, intensificando la respuesta emocional a la pérdida. La angustia del niño no es solo por un personaje del juego, sino por el desperdicio percibido de recursos reales y valiosos, lo que puede llevar a conflictos familiares sobre el gasto y el valor de los bienes digitales (LifeworksAZ.com, 2025; Bitdefender, n.d.).

3.3 Evaluación de los Factores de Riesgo para el Juego Problemático y el Trastorno por Juego en Internet (IGD)

La Organización Mundial de la Salud reconoce el trastorno por juego como una condición de salud mental (World Health Organization, n.d.), y la Asociación Americana de Psiquiatría ha propuesto nueve criterios para el Trastorno por Juego en Internet (IGD) (Wikipedia, 2025). Las mecánicas de 'Steal a Brainrot' pueden desencadenar o exacerbar varios de estos criterios:

- **Preocupación:** La preocupación constante por la seguridad de la propia base y el temor a ser víctima de un robo.
- **Abstinencia:** Sentimientos de irritabilidad, ansiedad o ira después de sufrir un robo significativo.
- **Tolerancia:** La necesidad de adquirir personajes cada vez más raros y caros para sentir una sensación de logro y seguridad.
- **Continuar a pesar de los problemas:** Descuidar las tareas escolares o domésticas debido a discusiones sobre el tiempo de juego o las consecuencias de un robo.
- **Engañar:** Mentir a los padres sobre la cantidad de tiempo o dinero invertido en el juego.
- **Escape de estados de ánimo adversos:** Robar a otros para aliviar la frustración de haber sido robado.
- **Poner en riesgo relaciones u oportunidades:** Perder amistades o dañar las relaciones familiares debido a conflictos que se originan en el juego.

El sistema de recompensa del juego, impulsado por la dopamina liberada al lograr un robo

exitoso, puede crear un ciclo de comportamiento adictivo (Game Quitters, n.d.). Los padres y cuidadores deben estar atentos a las señales de advertencia del juego problemático, que incluyen el aislamiento social, la disminución del rendimiento académico, los patrones de sueño deficientes, el descuido de la higiene personal y un aumento de la agresión o la irritabilidad (Kids Mental Health Foundation, n.d.; WebMD, n.d.; Raising Children Network, n.d.).

Sección 4: Un Ecosistema de Responsabilidad: Diseño Ético y Gobernanza

La existencia y popularidad de juegos como 'Steal a Brainrot' en una plataforma dirigida principalmente a niños saca a la luz cuestiones más amplias sobre la responsabilidad en el diseño de juegos y la gobernanza de las plataformas. No se trata solo de moderar el mal comportamiento de los jugadores, sino de examinar las propias estructuras que incentivan y normalizan dicho comportamiento.

4.1 Una Auditoría de Diseño Ético de 'Steal a Brainrot'

Cuando se evalúa 'Steal a Brainrot' a través del prisma de los marcos de diseño ético y centrado en el niño, como el marco RITEC-8 (que se centra en los Derechos, la Inclusión, la Transparencia, la Ética y el bienestar infantil), el juego presenta deficiencias significativas (Digital Thriving Playbook, 2025). Específicamente, las mecánicas del juego van en detrimento de varias dimensiones clave del bienestar infantil:

- **Seguridad y Bienestar Emocional:** El juego está diseñado para provocar angustia a través de la pérdida no consentida, lo que va en contra del principio de proteger a los niños de daños psicológicos.
- **Relaciones Positivas:** En lugar de fomentar la cooperación y la empatía, la mecánica principal es antagónica y promueve el conflicto y la desconfianza entre los jugadores.
- **Juego Ético:** El juego no enseña habilidades de pensamiento ético, como la reflexión crítica o la capacidad de juzgar lo correcto de lo incorrecto en un contexto determinado (Schrier, 2015). En su lugar, impone un único conjunto de reglas antisociales que recompensa el comportamiento depredador.

Además, las tácticas de monetización y el bucle de juego principal pueden considerarse manipuladoras, especialmente para los niños, que son menos capaces de comprender el valor real de los objetos virtuales y son más vulnerables a las tácticas psicológicas que fomentan el gasto y el juego compulsivo (BIMM, 2024; SAE, n.d.).

4.2 El Emergente "Deber de Cuidado" para las Plataformas Digitales

El panorama legal y regulatorio para las plataformas en línea está evolucionando rápidamente. Legislaciones como el Código de Diseño Apropiado para la Edad del Reino Unido (Código Infantil) y la Ley de Seguridad en Línea, así como la propuesta de Ley de Seguridad Infantil en Línea (KOSA) de EE. UU., están estableciendo un "deber de cuidado" legal para las plataformas (Information Commissioner's Office, 2025; Gov.uk, 2025; Blumenthal, n.d.). Este

deber exige que las empresas protejan activamente a los menores de contenidos y características de diseño perjudiciales.

Bajo estos nuevos estándares, una mecánica de juego que predeciblemente causa angustia emocional, promueve el acoso y normaliza el comportamiento antisocial podría ser clasificada como un "diseño perjudicial". Esto implica que la responsabilidad de plataformas como Roblox se extiende más allá de la simple moderación de contenidos (como el chat o las imágenes) para incluir la supervisión del *diseño* de las experiencias que alojan y de las que se benefician. Los Términos de Servicio de Roblox, que establecen que el contenido virtual no tiene un valor equivalente en el mundo real (Roblox, n.d.), aunque proporcionan una protección legal, están en conflicto directo con la realidad psicológica que experimentan los jugadores y que impulsa el compromiso y el gasto.

Esta situación pone de manifiesto una brecha significativa en la gobernanza actual de las plataformas. El enfoque se ha centrado históricamente en la moderación de *contenidos* (por ejemplo, eliminar chats o imágenes inapropiadas), mientras se ignora en gran medida la *moderación de mecánicas* (evaluar el impacto psicológico de las reglas fundamentales de un juego). El daño en 'Steal a Brainrot' no proviene de un contenido explícito, sino del propio bucle de juego, la forma prevista y aprobada de jugar. Los marcos legales emergentes desafían este paradigma, sugiriendo que las plataformas pronto podrían ser responsables no solo de lo que dicen los jugadores, sino también del impacto psicológico de los juegos que promueven, lo que requeriría un cambio fundamental de la vigilancia de contenidos a la curación de diseños éticos.

4.3 Contraste entre Mecánicas Antagónicas y Alternativas Prosociales

El diseño de juegos no tiene por qué ser un juego de suma cero. Existen numerosas alternativas a las mecánicas antagónicas que fomentan comportamientos prosociales, definidos como acciones que benefician a otros, como ayudar, cooperar, regalar y compartir (Gentile et al., 2009; Digital Thriving Playbook, n.d.).

Ejemplos de mecánicas prosociales en otros juegos incluyen:

- Dejar mensajes de ayuda para otros jugadores en entornos difíciles (como en la serie *Dark Souls*) (Digital Thriving Playbook, n.d.).
- Requerir la resolución cooperativa de problemas para avanzar (como en *It Takes Two*) (Digital Thriving Playbook, n.d.).
- Permitir a los jugadores regalar objetos o mejoras a sus compañeros de equipo (como en *League of Legends*) (Digital Thriving Playbook, n.d.).

El diseño prosocial no es contrario al éxito comercial. De hecho, fomenta la confianza, el sentido de pertenencia y la creación de comunidades resilientes, lo que a su vez conduce a una mayor retención y compromiso a largo plazo (Gentile et al., 2009). Esto contrasta directamente con el compromiso emocional de alta intensidad y corta duración que caracteriza al diseño antagónico. La Fair Play Alliance, de la que Roblox es miembro, aboga

por estas prácticas, promoviendo la creación de comunidades de juego saludables y libres de acoso (Engaged Family Gaming, n.d.; Supercell, n.d.). La adopción de estos principios representaría un paso significativo hacia un metaverso más responsable.

Sección 5: Un Marco Integral para la Mitigación y el Apoyo

Abordar los complejos desafíos que plantean juegos como 'Steal a Brainrot' requiere un enfoque multifacético que involucre a los padres, los educadores y las propias plataformas de juego. A continuación se presenta un marco de recomendaciones prácticas y basadas en la evidencia para cada uno de estos actores clave, con el objetivo de fomentar un entorno digital más seguro y saludable para los niños.

5.1 Orientación para Padres y Cuidadores: De los Controles Técnicos al Acompañamiento Emocional

La estrategia parental más eficaz no es la simple restricción, sino el compromiso activo. Al jugar con el niño, o al menos discutir el juego con genuina curiosidad, el padre se transforma de un adversario en un aliado. Este enfoque de "covisualización" o "cojuego" abre la puerta a conversaciones cruciales sobre la equidad, el gasto y las reacciones emocionales que de otro modo serían imposibles (Internet Matters, 2024; Media Smarts, n.d.; Young Minds, 2023).

- **Establecer Límites y Utilizar Controles Parentales:** Es fundamental establecer límites de tiempo de pantalla claros y consistentes. La Academia Americana de Pediatría sugiere pautas como no más de 60 minutos en días escolares y 2 horas en días no escolares para niños mayores de 6 años (American Academy of Pediatrics, n.d.; Child Mind Institute, n.d.). Roblox ofrece un conjunto de controles parentales que permiten a los padres gestionar el gasto, restringir el acceso al chat y filtrar el contenido por edad (Bright Canary, 2025; ESRB, n.d.). Los padres deben familiarizarse con estas herramientas y aplicarlas de acuerdo con la madurez de su hijo.
- **Andamiaje Emocional y Regulación:** Los padres pueden desempeñar un papel crucial en la enseñanza de habilidades de regulación emocional. Cuando un niño experimenta frustración por una pérdida en el juego, los padres pueden utilizar técnicas de "andamiaje": validar sus sentimientos ("Entiendo que estés frustrado"), ayudarlo a reflexionar sobre la situación ("¿Qué podemos hacer la próxima vez?") y modelar respuestas saludables ("Tomemos un respiro y volvamos a intentarlo más tarde") (Child Mind Institute, 2025). Este enfoque convierte los momentos de dificultad en el juego en oportunidades de aprendizaje para la vida real (Digital Thriving Playbook, n.d.; Jazz Psychiatry, n.d.).
- **Enseñar Educación Financiera:** Las compras dentro del juego son una oportunidad ideal para enseñar conceptos financieros. Se recomienda utilizar un sistema de asignación o paga para que los niños aprendan a presupuestar sus fondos. Esto les ayuda a comprender el valor del dinero y la diferencia entre los deseos virtuales y las necesidades del mundo real (Paysera, n.d.; Bitdefender, n.d.). Una conversación abierta sobre por qué un objeto virtual es importante para ellos puede revelar motivaciones

sociales subyacentes, como el deseo de encajar, y abrir un diálogo sobre la autoestima y el consumismo (Internet Matters, 2024; Raising Digital Citizens, n.d.).

- **Fomentar la Comunicación Abierta:** Es vital mantener conversaciones regulares y sin prejuicios sobre los videojuegos. Utilizar un lenguaje de apoyo, como "Me preocupa que no estés durmiendo lo suficiente" en lugar de "Estás jugando demasiado", ayuda a que el niño se sienta comprendido y no atacado (Kids Mental Health Foundation, n.d.; Raising Children Network, n.d.). Preguntar sobre sus motivaciones para jugar puede revelar necesidades subyacentes, como la búsqueda de conexión social o una sensación de competencia, que pueden abordarse de formas más saludables (Kids Mental Health Foundation, n.d.).

5.2 Recursos para Educadores: Integración de la Ciudadanía Digital y el Aprendizaje Socioemocional (SEL) en el Aula

Las escuelas tienen un papel fundamental en la preparación de los niños para navegar por el complejo panorama digital.

- **Currículo de Ciudadanía Digital:** Un currículo de ciudadanía digital sólido debe abordar temas como la seguridad en línea, la privacidad, la huella digital, las relaciones y la comunicación en línea, el ciberacoso y la alfabetización mediática (Moore Public Schools, n.d.; Culpeper County Public Schools, n.d.; Nearpod, n.d.; Harvard MCC, n.d.; iKeepSafe, n.d.). Estos temas son esenciales para dotar a los estudiantes de las habilidades necesarias para interactuar de forma segura y responsable.
- **Aprendizaje Socioemocional (SEL) para Interacciones en Línea:** El marco CASEL identifica cinco competencias básicas de SEL: autoconciencia, autogestión, conciencia social, habilidades para relacionarse y toma de decisiones responsable (CASEL, n.d.). Estas competencias son directamente aplicables a los entornos de juego en línea. Los educadores pueden utilizar escenarios de juegos como 'Steal a Brainrot' como estudios de caso para debatir sobre la empatía (¿cómo se siente el otro jugador cuando le robas?), la resolución de conflictos (¿qué otras formas hay de progresar en el juego sin dañar a otros?) y la toma de decisiones éticas (Edutopia, n.d.; National University, n.d.).
- **Abordar el Ciberacoso:** Los educadores deben estar equipados con recursos para identificar, prevenir y responder al ciberacoso que puede originarse o estar relacionado con los videojuegos. Esto incluye establecer políticas escolares claras, enseñar a los estudiantes a reconocer y denunciar el acoso, y fomentar una cultura escolar de respeto y apoyo mutuo (National Children's Alliance, n.d.; StopBullying.gov, n.d.; UNICEF, n.d.).

5.3 Recomendaciones para Plataformas y Desarrolladores: Hacia un Metaverso Éticamente Responsable

Existe una desconexión fundamental entre las habilidades necesarias para ser un desarrollador de juegos exitoso en Roblox (programación, diseño, monetización) y la experiencia en psicología del desarrollo necesaria para crear experiencias seguras y saludables para los niños. Las plataformas deben cerrar esta brecha proporcionando a los

desarrolladores una mejor educación, herramientas y marcos para un diseño ético y centrado en el niño.

- **Adoptar un Diseño Ético y Apropriado para la Edad:** Se insta a los desarrolladores a adherirse a los principios de diseño centrado en el niño, que priorizan el bienestar del niño en todas las etapas del desarrollo del juego (Digital Thriving Playbook, 2025; Miller & Kocurek, 2017). Esto incluye evitar prácticas de monetización manipuladoras que se aprovechan de la vulnerabilidad de los niños y garantizar que el contenido y las mecánicas sean apropiados para su edad (SAE, n.d.).
- **Promover Mecánicas Prosociales:** Se debe incentivar el diseño y la promoción de juegos que fomenten la cooperación, la empatía y las interacciones sociales positivas. Es importante destacar que los juegos prosociales pueden ser comercialmente viables, ya que construyen comunidades leales y comprometidas a largo plazo (Gentile et al., 2009; Digital Thriving Playbook, n.d.; Screenagers, n.d.).
- **Adoptar una Gobernanza Proactiva y una "Moderación de Mecánicas":** Se recomienda que plataformas como Roblox amplíen sus esfuerzos de confianza y seguridad más allá de la moderación de contenidos para incluir un proceso de revisión del impacto psicológico y social de las mecánicas de juego, especialmente en los juegos populares entre los niños. Esto se alinea con los principios de la Fair Play Alliance, que aboga por la creación proactiva de comunidades de juego saludables (Thriving in Games, n.d.). En lugar de limitarse a reaccionar a los malos resultados, la plataforma tiene la responsabilidad de dotar a sus creadores de los conocimientos necesarios para prevenirlos, integrando los principios de diseño ético directamente en las herramientas y la documentación para desarrolladores.

Conclusión

El análisis de 'Steal a Brainrot' revela que el juego es más que un simple pasatiempo; es un potente motor de experiencias emocionales y sociales que puede tener consecuencias significativas en el mundo real para su joven audiencia. No se trata de un caso atípico, sino de un ejemplo paradigmático de cómo el diseño de juegos puede explotar vulnerabilidades psicológicas y de desarrollo. Las intensas reacciones emocionales de los niños, como el llanto y la ira, no son un signo de debilidad o inmadurez, sino el resultado predecible de un sistema diseñado para provocar la aversión a la pérdida, inflar el valor de las posesiones virtuales y aprovechar las presiones sociales inherentes a cada etapa del desarrollo.

El camino a seguir exige una comprensión matizada y una responsabilidad compartida. No es suficiente con demonizar la tecnología o imponer prohibiciones generales. En cambio, se requiere un enfoque colaborativo y proactivo por parte de todos los actores del ecosistema digital infantil.

- Para los **padres y cuidadores**, la tarea es pasar de la simple restricción a un compromiso activo. Esto implica no solo establecer límites y utilizar herramientas de control, sino también participar en el mundo digital de sus hijos, actuar como guías

emocionales y utilizar las experiencias de juego como oportunidades para enseñar resiliencia, empatía y educación financiera.

- Para los **educadores**, el desafío es integrar la alfabetización digital y emocional en sus planes de estudio. Las aulas deben convertirse en espacios donde los estudiantes puedan analizar críticamente sus experiencias en línea, aprender a gestionar los conflictos de forma constructiva y desarrollar las competencias socioemocionales necesarias para prosperar como ciudadanos digitales responsables.
- Para los **desarrolladores y las plataformas** como Roblox, la responsabilidad es la más profunda. Deben evolucionar de un modelo de moderación reactivo y centrado en el contenido a un marco ético proactivo y centrado en el diseño. Esto significa reconocer su "deber de cuidado" no solo legal, sino moral, para con los millones de niños que habitan sus mundos virtuales. Deben priorizar el bienestar infantil en el diseño de sus sistemas, incentivar las mecánicas prosociales y proporcionar a su vasta comunidad de creadores las herramientas y los conocimientos necesarios para construir experiencias que enriquezcan, en lugar de perjudicar, el desarrollo infantil.

En última instancia, el desafío no es proteger a los niños *del* mundo digital, sino equiparlos con las habilidades emocionales y críticas para navegarlo con seguridad y confianza. Y, de manera igualmente crucial, debemos exigir que los arquitectos de estos mundos los construyan teniendo en cuenta, como consideración primordial, los mejores intereses de sus usuarios más jóvenes. Solo a través de este esfuerzo colectivo podremos garantizar que los patios de recreo virtuales del mañana sean espacios de creatividad, conexión y crecimiento positivo.

Referencias

Al-Amayreh, J., Al-Shdaifat, A., Al-Smadi, M., & Al-Zeyadeen, S. (2023). *A proposed framework for designing serious educational games for children*. ResearchGate.

American Academy of Pediatrics. (n.d.). *Where We Stand: Screen Time*. HealthyChildren.org.

Barendregt, W., & Bekker, M. M. (2005). *Towards a Framework for Design Guidelines for Young Children's Computer Games*. ResearchGate.

BIMM. (2024, July 18). *Ethical considerations in game design*. BIMM University.

Bitdefender. (n.d.). *How to explain loot boxes and in-game purchases to kids*.

Blumenthal, R. (n.d.). *Kids Online Safety Act*. Office of U.S. Senator Richard Blumenthal.

Boston vs. Bullies. (n.d.). *Online Game*.

Bower, B. (2017, August 2). When it's playtime, many kids prefer reality over fantasy. *Science News*.

Bright Canary. (2025, April 24). *Roblox Parental Controls Guide*.

CASEL. (n.d.). *What is the CASEL framework?*

Chein, J., Albert, D., O'Brien, L., Uckert, K., & Steinberg, L. (2011). Peers increase adolescent risk taking by enhancing activity in the brain's reward circuitry. *Developmental Science, 14*(2).

Child Mind Institute. (2025, June 20). *How can we help kids with self-regulation?*

Culpeper County Public Schools. (n.d.). *Digital Citizenship Themes and Resources*.

Digital Thriving Playbook. (2025). *Age-Appropriate Design*.

Digital Thriving Playbook. (n.d.). *25 Examples of Prosocial Behavior in Games*.

Digital Thriving Playbook. (n.d.). *Designing to support emotional regulation*.

Digital Thriving Playbook. (n.d.). *Introduction to Prosocial Behavior*.

Edutopia. (n.d.). *Tools for Social and Emotional Development in Online Learning*.

Engaged Family Gaming. (n.d.). *The Fair Play Alliance is Here to Fight Toxicity in Online Gaming*.

ESRB. (n.d.). *What Parents Need to Know About Roblox*.

Game Quitters. (n.d.). *Brainrot Slang Explained*.

Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., Shibuya, A., Liau, A. K., Khoo, A., Bushman, B. J., Huesmann, L. R., & Sakamoto, A. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin, 35*(6), 752–763.

Gov.uk. (2025). *Online Safety Act*.

Harvard MCC. (n.d.). *Digital Citizenship Resource List*.

iKeepSafe. (n.d.). *Google Digital Literacy & Citizenship Curriculum*.

Information Commissioner's Office. (2025, June 19). *Age appropriate design: a code of practice for online services*.

Internet Matters. (2024, November 25). *In-game spending*.

Italian Brainrot Wiki. (2025, September 7). *Steal a Brainrot*.

Jazz Psychiatry. (n.d.). *The healing power of play: Video games as therapy for children's*

behavioral health.

Kids Mental Health Foundation. (n.d.). *Gaming and kids' mental health.*

Kidsville Pediatrics. (2025, March 7). *How video games affect kids' behavioral health: The hidden risks.*

KitGuru. (n.d.). *Over 30 video game companies form Fair Play Alliance to combat toxic behaviour.*

Klimstra, T. A., & van der Graaff, J. (2022). Adolescent identity formation. *PMC.*

LifeworksAZ.com. (2025, January). *Video game addiction in children: Impact on behavior, mood, and family dynamics.*

Lin, Y.-C., & Lin, C.-H. (2023). The metaverse and its impact on child and adolescent mental health: A narrative review. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health, 17*(1).

Media Smarts. (n.d.). *Managing video game playing in the home: A tip sheet.*

Miller, J. L., & Kocurek, C. A. (2017). Principles for educational game development for young children. *ResearchGate.*

Moore Public Schools. (n.d.). *MPS Digital Citizenship.*

Morin, A. (2024, February 4). Can children understand the difference between fantasy and reality? *Verywell Mind.*

Moser, C. (2013). *Child-Centered Game Development (CCGD).* HCI.plus.

National Children's Alliance. (n.d.). *Cyberbullying.*

National University. (n.d.). *7 Social-Emotional Learning Strategies for Remote Teaching.*

Nearpod. (n.d.). *Digital Citizenship.*

New Life. (n.d.). *Online Addictions and Electronic Attachments in Children.*

Norfolk Public Schools. (n.d.). *Cyberbullying Resources.*

Odom, W., Sellen, A., Banks, R., & Kirk, D. (2010). *Teenagers and their virtual possessions: Design opportunities and issues.* ResearchGate.

Paysera. (n.d.). *Children and in-game purchases: A chance to teach financial literacy.*

PC Gamer. (2025). *One of Roblox's biggest experiences right now is a bizarre 'Italian brainrot'*

character-stealing simulator.

Pickhardt, C. E. (2014, May 26). Adolescence and the internet identity. *Psychology Today*.

Polaris Game Design. (2022). *Kind games: Designing for prosocial multiplayer.*

Raising Children Network. (n.d.). *Video gaming problems and addiction: pre-teens and teenagers.*

Raising Digital Citizens. (n.d.). *How to talk to your child about safe trading.*

Reimann, M., Lünich, M., & Brand, M. (2018). Digital transformation and possession attachment: Examining the endowment effect for consumers' relationships with hedonic and utilitarian digital service technologies. *ResearchGate*.

Roblox. (n.d.). *Roblox Terms of Use.*

RST, M. (2025). Are competitive video games making us miserable? *Medium*.

SAE. (n.d.). *Ethical considerations in game design and monetisation.*

Schrier, K. (2015). EPIC: A framework for creating ethically-grounded games. In *Well Played*, 4(3). ETC Press.

Screenagers. (n.d.). *10 Pro-Social Video Games.*

Shaw, A., Li, V., Dehghani, M., & Cimpian, A. (2022). *The development of ownership in children.* ResearchGate.

Southwest Health. (n.d.). *The effects of video games on children.*

StopBullying.gov. (n.d.). *What Schools Can Do.*

Supercell. (n.d.). *Safe and Fair Play Policy.*

SSUN. (2025). *Steal a Brainrot Walkthrough: Master Thief Mode Activated!* [Video]. YouTube.

Tateno, M., Teo, A. R., Shirasaka, T., Tayama, M., & Kato, T. A. (2018). Internet addiction, smartphone addiction, and Hikikomori trait in Japanese young adult: A web-based survey. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 72(8), 565-572.

TeamDust. (2025). *How to Play Steal A Brainrot Roblox - Beginners Guide.* [Video]. YouTube.

The Decision Lab. (n.d.). *Endowment Effect.*

The Muddy Puddle Teacher. (2025, May 22). *Fairness Game.*

Thriving in Games. (n.d.). *Disruption and Harms in Online Gaming Framework*.

UNICEF. (n.d.). *How to stop cyberbullying*.

U.S. Congress. (n.d.). *S.1409 - Kids Online Safety Act*. Congress.gov.

van den Eijnden, R. J. J. M., Koning, I. M., Doornwaard, S. M., van Gorp, F., & ter Bogt, T. F. M. (2016). The impact of heavy and disordered use of games and social media on adolescents' psychological, social, and school functioning. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(3), 407-417.

WebMD. (n.d.). *Video Game Addiction*.

Wikipedia. (2025, August 8). *Tamagotchi effect*.

Wikipedia. (2025, August 30). *Video game addiction*.

Wikipedia. (2025, September 7). *Roblox*.

Wikipedia. (n.d.). *Children's Code*.

Woolley, J. D., & Ghossainy, M. E. (2013). Revisiting the fantasy-reality distinction: Children as naïve skeptics. In *The Cambridge Handbook of the Imagination*. Cambridge University Press.

World Health Organization. (n.d.). *Gaming disorder*.

Young Minds. (2023, August). *Gaming*.