



PROCESO PARTICIPATIVO SOBRE LA FUTURA REGULACIÓN DE LOS MECANISMOS ALEATORIOS DE RECOMPENSA EN VIDEOJUEGOS (CAJAS BOTÍN)

La evolución experimentada por el mundo de los videojuegos en los últimos años ha supuesto la aparición de nuevos modelos de negocio que han aproximado, en algunos casos, la oferta de productos y servicios de este sector económico a aquellos ofrecidos por la industria dedicada a los juegos de azar en el ámbito online. En concreto, el fenómeno de la comercialización de mecanismos aleatorios de recompensa, llamados coloquialmente cajas botín o “*loot boxes*”, se ha evidenciado como el más proclive a generar un espacio de confusión entre estos dos sectores.

En el marco de su labor de supervisión y control de las actividades a que se refiere la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, la Dirección General de Ordenación del Juego considera oportuno recabar información, a través de la presente consulta pública, sobre las posibles alternativas regulatorias que el fenómeno descrito ofrece.

A tal efecto, tras una caracterización amplia de los mecanismos aleatorios de recompensa, de su relación con las actividades de juegos de azar y de la posición adoptada por reguladores pertenecientes a otras jurisdicciones frente a este fenómeno, se da publicidad a la posición de este centro directivo respecto a la vigente aplicación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, a estos productos digitales y se ofrece un abanico de posiciones regulatorias diversas entre sí, con la finalidad de poder conformar un modelo inicial óptimo y equilibrado que pueda ser objeto, si así se estima conveniente, de los distintos hitos que para la elaboración de una norma prevé el procedimiento del artículo 26 de la Ley 50/1997, de 27 de mayo.

En cualquier caso, es preciso destacar que esta consulta, como proceso participativo, se realiza de forma independiente a cualquier decisión regulatoria específica que suponga la incoación, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 26.2 de la Ley 50/1997, de 27 de noviembre, del Gobierno, de una consulta pública previa a la elaboración de un concreto proyecto normativo sobre este tipo de mecanismos.

En definitiva, la Dirección General de Ordenación del Juego invita a todas las personas interesadas a pronunciarse sobre todos aquellos aspectos que juzguen importantes o que les afecten, respondiendo a las preguntas planteadas en el apartado VI – Objeto de la consulta – del presente documento.

Los comentarios y observaciones podrán enviarse, **hasta el 31 de marzo de 2021**, a la siguiente dirección de correo electrónico: dgoj.sgregulacion@hacienda.gob.es.

I. Introducción.

Los bienes o recursos virtuales utilizados en el entorno de los videojuegos, sean del tipo que sean, se han convertido rápidamente en un modelo de negocio muy relevante para esa industria, no solo en aquellos videojuegos que se adquieren en el mercado a cambio de una contraprestación, sino también, y muy especialmente, en los denominados “*free to play (f2p)*” o gratuitos, cuya principal fuente de ingresos proviene precisamente de la comercialización de esta clase de productos¹.

En efecto, las transacciones económicas² que se hacen para adquirir, vender o utilizar de forma temporal estos bienes o recursos virtuales, aunque no son el único factor que ha propiciado el más que notable crecimiento de la industria de los videojuegos estos últimos años³, sí han generado una importante fuente de beneficios para esta industria y, hasta cierto punto, han alterado, el modelo tradicional de diseño de videojuegos⁴.

Existe una variada tipología de transacciones económicas en las que el objeto con el que se comercia es un bien o un recurso virtual. Así, mediante este modelo de negocio se puede adquirir desde contenido extra o mapas extendidos, hasta monedas virtuales, pasando por toda clase de objetos virtuales con los que equipar un personaje de un videojuego, comúnmente conocidos por el término anglosajón “*skins*”, entre otras muchas posibilidades⁵.

¹ Para un estudio específico de los F2P, y del modelo de negocio que se asocia a esta modalidad de videojuegos desde la perspectiva de los profesionales del sector, puede consultarse la siguiente referencia:

Kati Alha, Elina Koskinen, Janne Paavilainen, Juho Hamari, Jani Kinnunen (2014): Free-to-Play Games: Professionals' Perspectives
http://www.digra.org/wp-content/uploads/digitalibrary/nordicdigra2014_submission_8.pdf

² El término generalmente utilizado para definir esta clase de operaciones comerciales es el de “microtransacciones”.

³ Según diversas estimaciones, la facturación total a nivel global de la industria de los videojuegos pudo ascender, en 2020, a unos 150 mil millones de dólares. Pueden consultarse estos datos en las siguientes fuentes:

- Statista. (n.d.). Value of the global video games market from 2012 to 202120 (in billion U.S.dollars), en: <https://www.statista.com/statistics/246888/value-of-the-global-video-game-market>
- Newzoo (2020). Global Games Market Report. Light Version. Newzoo.

⁴ Para consultar diversas técnicas de diseño de videojuegos que han contribuido a estimular las transacciones virtuales en videojuegos (como la degradación de los objetos virtuales utilizados en un videojuego a medida que pasa el tiempo o por su uso o el uso de determinados objetos virtuales para mejorar la experiencia de juego evitando actuaciones mecánicas o reiterativas, entre otras posibilidades), puede consultarse la siguiente referencia:

Hamari, J. & Lehdonvirta, V. (2010) Game Design as Marketing: How Game Mechanics Create Demand for Virtual Goods (mirror). Int. Journal of Business Science and Applied Management, vol. 5, no. 1, pp. 14-29, en:

http://www.business-and-management.org/library/2010/5_1--14-29-Hamari%2CLehdonvirta.pdf.

Además, como complementos bibliográficos, pueden señalarse las siguientes referencias:

- Christopher, Ball and Fordham Joseph. “Monetization is the Message: A Historical Examination of Video Game Microtransactions.” (2018).
- Zagal, J. et al. “Dark patterns in the design of games.” FDG (2013).

⁵ Para conocer las distintas tipologías de transacciones virtuales, puede consultarse, por ejemplo, la siguiente referencia: Agarwal, P. (2017, December 20). The Economics of Microtransactions in Video Games (<https://www.intelligenteconomist.com/economics-of-microtransactions/>)

Sin perjuicio de la extensa variedad de transacciones económicas susceptibles de estar presentes en un videojuego, las únicas relevantes a los efectos de la presente consulta son aquellas que activan la compra y la liberación de un determinado mecanismo aleatorio de recompensa, tal y como serán definidos en el apartado siguiente.

II. Caracterización de los mecanismos aleatorios de recompensa.

Los mecanismos aleatorios de recompensa, coloquialmente denominados cajas botín o “*lootboxes*”⁶, son objetos o procesos virtuales de cualquier tipo integrados en la dinámica de determinados videojuegos cuya activación ofrece la oportunidad al jugador de obtener, con carácter aleatorio, recompensas o premios virtuales que pueden utilizarse en el entorno de los mismos⁷.

Esos premios o recompensas virtuales tienen por finalidad mejorar las características de un personaje, optimizar parcial o totalmente su diseño gráfico, permitir la apertura de nuevas zonas o fases en el videojuego, o generar algún accesorio de naturaleza competitiva o meramente estética, entre otras muchas diversas posibilidades.

Existen numerosas modalidades de cajas botín en función de su forma de obtención; algunas de ellas se adquieren mediante dinero fiduciario o con monedas virtuales, otras se obtienen sin contraprestación monetaria alguna, por ejemplo, mediante el desempeño de diversas tareas o desarrollos específicos en el entorno de juego.

En cualquier caso, la comercialización de cajas botín constituye una modalidad de negocio muy relevante para la industria de los videojuegos⁸. Así, según estudios recientes, aproximadamente algo más de la mitad de los principales juegos disponibles en teléfonos móviles y un 35% de los juegos más importantes de ordenador contienen cajas botín, sean estas del tipo que sean⁹.

⁶ A juicio de la Dirección General de Ordenación del Juego, el término “mecanismo aleatorio de recompensa” resulta técnicamente más apropiado para referirse a esta clase de productos digitales. En este sentido, este centro directivo se acoge al criterio adoptado en: Nielsen, R. K. L., & Grabarczyk, P. (2019). Are loot boxes gambling? Random reward mechanisms in video games. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3), 171–207. <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.104>

Sin perjuicio de lo anterior, en esta consulta se utilizarán indistintamente los términos “mecanismos aleatorios de recompensa” y “cajas botín”.

⁷ Ibid. Nielsen, R. K. L., & Grabarczyk, P. (2019). En esta definición se engloban los tres elementos necesarios para que un determinado proceso desarrollado en el entorno de un videojuego pueda tener la consideración de un mecanismo aleatorio de recompensa, a saber: a) condición de elegibilidad; b) procedimiento aleatorio; c) premio o recompensa.

⁸ No se han detectado estudios individualizados sobre el montante total de ingresos derivados de cajas botín, pero un estudio del Juniper Research’s study cifra los ingresos provenientes de cajas botín, por un lado y de apuestas de skins, por otro, sin distinguir entre ambos productos, en aproximadamente en 30 mil millones de euros en todo el mundo en 2018, con una proyección de hasta 50 mil millones de euros para 2021.

Juniper Research. (2018). In-game Gambling ~ the Next Cash Cow for Publishers.

<https://web.archive.org/web/20200629000114/https://www.juniperresearch.com/document-library/white-papers/in-game-gambling-the-next-cash-cow>

⁹ Zendle, D., Meyer, R., Cairns, P., Waters, S., & Ballou, N. (2020). The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *Addiction*. Advance Online Publication. <https://doi.org/10.1111/add.14973>

III. Relación de los mecanismos aleatorios de recompensa con los juegos de azar.

La conexión entre determinados mecanismos aleatorios de recompensas en videojuegos y los juegos de azar ya ha sido puesta de manifiesto por la doctrina desde diversas perspectivas¹⁰.

En efecto, la mecánica de uso de ciertas cajas botín comparte, desde un punto de vista conceptual, claras semejanzas con la participación en determinados juegos de azar¹¹.

Además, el diseño funcional de ciertos mecanismos aleatorios de recompensa es muy semejante a los esquemas de reforzamiento intermitente de la conducta tan característicos de los juegos de azar, lo cual estimula el surgimiento de distorsiones cognitivas y de conductas de juego cada vez más persistentes entre los participantes.

Junto a esta constatación, la operativa de ciertas cajas botín comparte también características estructurales y dinámicas comerciales con los juegos de azar, entre las que pueden destacarse, por ejemplo, los “*near miss*” o las pérdidas disfrazadas de ganancias (“*losses disguised as wins*”), que cuando se integran en la mecánica de activación de una caja botín en un videojuego adquieren un contorno singular, con ciertas especificidades derivadas de la naturaleza del juego en el que se desarrollan, sin dejar de compartir esa misma naturaleza¹².

Pues bien, como es conocido, la consecuencia más grave que los juegos de azar producen es el surgimiento, en un cierto número de jugadores, de conductas de consumo irreflexivas, compulsivas y, en última instancia, patológicas, con base en la mecánica de activación psicológica susceptible de desencadenarse al participar en esta actividad, lo que es causa de graves repercusiones económicas, patrimoniales y afectivas, tanto en las personas que las padecen como en su entorno personal, social y familiar¹³.

¹⁰ Desde hace varias décadas, en concreto desde mediados de los noventa, ya existe una corriente de estudios bastante reconocible que ha detallado las similitudes existentes entre ciertos juegos de azar y algunos videojuegos, como se señala específicamente en Derevensky, Jeffrey & Griffiths, Mark. (2019). Convergence between gambling and gaming: does the gambling industry has a responsibility in protecting the consumer? *Gaming Law Review*. 23. 10.1089/glr.2019.2397.

¹¹ Tradicionalmente se han identificado un total de cinco características que comparten todos los juegos de azar. Estas características son las siguientes: intercambio de dinero o de objetos económicamente evaluables; un resultado incierto que se constituye como la razón o la causa del intercambio; el azar en la determinación de dicho resultado; la posibilidad de evitar la pérdida económica con el mejor hecho de no participa y la transferencia de ganancias entre ganadores y perdedores en el juego. (Griffiths, M.D. (1995). *Adolescent Gambling*. London: Routledge.)

Aplicando dicho marco conceptual (incorporando en algunos casos nuevos elementos conceptuales, como la posibilidad de monetizar la recompensa virtual obtenida), varios estudios recientes han concluido que la compra de determinadas cajas botín es conceptualmente equivalente a determinados juegos de azar:

- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, 2, 530-532.
- Griffiths, M. D. (2018). Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming? *Gaming Law Review*, 22(1), 52-54.

¹² Zendle, D., Cairns, P., Barnett, H., & McCall, C. (2020a). Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win. *Computers in Human Behavior*, 102, 181-191.

¹³ Estos riesgos, que han sido reconocidos mediante la inclusión del Trastorno de Juego (o Juego Patológico) en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría, DSM – 5 (APA, 2013).

De acuerdo con estas consideraciones, la evidente conexión de algunos mecanismos aleatorios de recompensa con los juegos de azar trae consigo, también, las consecuencias negativas asociadas de forma tradicional con estos últimos, que afectan, en particular, a determinados colectivos vulnerables, señaladamente menores de edad y personas que exhiben comportamientos de juego de riesgo o, en su caso un trastorno asociado a su conducta de juego.

Así, en primer término, una parte de la doctrina científica ha subrayado la posibilidad de que las cajas botín, como mecanismos que simulan o comparten características esenciales con los juegos de azar, puedan afectar de forma negativa a los menores de edad que las utilizan¹⁴, lo cual puede originar, entre otras consecuencias, un mayor grado de severidad en los trastornos asociados a la conducta de juego de dichos participantes en un futuro.

En este sentido, un reciente estudio de la *Gambling Commission* del Reino Unido sobre menores de edad y juegos de azar señaló que un 52% de los menores con edades comprendidas entre los 11 y los 16 años habían oído hablar de objetos virtuales en videojuegos; de ese porcentaje, un 44% habían llegado a formalizar transacciones económicas para su compra a través de los mecanismos de monetización existentes en el mercado de los videojuegos (entre otros la compra de cajas botín) y un 6% había realizado alguna apuesta con “skins” del videojuego¹⁵.

Y es que, tal y como se ha demostrado, la presencia de cajas botín en videojuegos con una calificación inferior a 18 años es constante (por dar algunas cifras concretas, un análisis prospectivo de un total de 54 juegos en móviles trajo como resultado que 51 de ellos estaban calificados para mayores de 12 años, y 31 para niños de 7 años)¹⁶.

Por otro lado, existe una reciente y consolidada doctrina científica que ha tratado la relación de las cajas botín con el surgimiento de conductas relacionadas con el juego problemático o patológico. En este sentido, se cuenta en la actualidad con evidencia empírica de la existencia de vínculos asociativos entre el juego problemático (o en su caso, el trastorno asociado a la conducta de juego) y la compra de cajas botín, al contrastar que la cantidad de dinero empleada en la compra de “lootboxes” es directamente proporcional al grado de severidad en el trastorno en la conducta de juego de aquellos jugadores que participan en ambos entornos¹⁷; en un estudio, esa relación de

¹⁴ Por citar algunas referencias sobre esta cuestión:

- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). Early exposure to digital simulated gambling: A review and conceptual model. *Computers in Human Behaviour*, 55, 198–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.012>
- Gainsbury, S. M., Russell, A. M., King, D. L., Delfabbro, P. H., & Hing, M. (2016). Migration from social casino games to gambling: motivations and characteristics of gamers who gamble. *Computers in Human Behavior*, 63, 59–67. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.021>

¹⁵ UK Gambling Commission. (2019). Young people and gambling survey 2019: a research study among 11–16 year olds in Great Britain. <https://web.archive.org/web/20200629000234/https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Young-People-Gambling-Report-2019.pdf>.

¹⁶ Ibid. Zendle, D., Meyer, R., Cairns, P., Waters, S., & Ballou, N. (2020).

¹⁷ Pueden consultarse las siguientes referencias:

- Zendle, D., & Cairns, P. (2018). Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS One*, 13(11). e6655.
- Li, W., Mills, D., & Nower, L. (2019). The relationship of loot box purchases to problem video gaming and problem gambling. *Addictive Behaviors*, 97, 27-34

proporcionalidad se ha revelado aún más acusada en la población adolescente¹⁸ que, como es conocido, ya presenta por sí misma mayores grados de prevalencia de juego problemático o patológico que la población adulta¹⁹.

IV. La posición de los reguladores de juego en el ámbito internacional.

Las cajas botín han sido objeto de en los últimos años de valoración por parte de las autoridades reguladoras del juego de varias jurisdicciones.

En 2017, en el Reino Unido, la Gambling Commission²⁰ publicó un documento estableciendo su posición regulatoria respecto a estos nuevos productos digitales. En Dinamarca, ese mismo año, la autoridad de juego danesa emitió un comunicado²¹ en el que, recogiendo la preocupación social existente alrededor de este fenómeno, señalaba los criterios determinantes para que, en el marco de la normativa danesa, estos productos hubiesen de comercializarse bajo la oportuna licencia.

En 2018, Holanda²² y Bélgica²³ publicaron sendos estudios en los que se analizaban las posibles consecuencias perjudiciales de estos productos y la aplicabilidad de la legislación de juego de la que disponían en aquel momento, hasta el punto de que en ambas jurisdicciones se ha procedido a prohibir de manera efectiva la comercialización de ciertas cajas botín; y el Senado de Australia, en ese mismo año, trasladó a una Comisión de Medio ambiente y Comunicaciones una solicitud de investigación y elaboración de informe acerca del grado en que las cajas botín pudieran resultar perjudiciales y en qué medida la actual legislación de consumidores era adecuada para la protección de éstos²⁴.

Aún es preciso saber si la relación existente entre estas dos variables se estructura, bien porque un jugador problemático o patológico en juegos de azar incrementa las probabilidades de tener un gasto excesivo en la compra de cajas botín, bien porque ser un usuario de cajas botín incrementa la posibilidad de desarrollar algún tipo de problema o trastorno relacionado con los juegos de azar.

En cualquier caso, cualquiera de las dos posibilidades no tiene ninguna relevancia de cara a esta consulta pública, cuya finalidad se ve satisfecha en cualquiera de los dos escenarios propuestos.

¹⁸ Zendle, D., Meyer, R., & Over, H. (2019). Adolescents and loot boxes: Links with problem gambling and motivations for purchase. *Royal Society Open Science*, 6(6), 190049.

¹⁹ Para una revisión sistemática de los grados de prevalencia del juego problemático o patológico en la población adolescente, puede consultarse: Calado F, Alexandre J, Griffiths MD. 2017 Prevalence of adolescent problem gambling: a systematic review of recent research. *J. Gamb. Stud.* 33, 397-424. (doi:10.1007/s10899-016-9627-5)

²⁰ Gambling Commission (2017), Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper: <http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Virtual-currencies-eSports-and-socialcasino-gaming.pdf>.

²¹ Danish Gambling Authority. (2017). Statement about loot boxes / loot crates. <https://www.spillemyndigheden.dk/en/news/statement-about-loot-boxes-loot-crates>

²² Kansspelautoriteit (2018). Study into Loot Boxes: A Treasure or a Burden? <https://kansspelautoriteit.nl/english/loot-boxes/>

²³ Belgische Kansspelcommissie (2018). Research Report on Loot Boxes. https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_en/gamingcommission/news/news_0063.html

²⁴ El informe elaborado por la Comisión está disponible en: https://www.aph.gov.au/Parliamentary_Business/Committees/Senate/Environment_and_Communications/Gamingmicro-transactions/Report

También ARJEL (la antigua autoridad reguladora de juego de Francia), en su Informe de Actividad 2017 – 2018²⁵, dedicó un apartado específico sobre microtransacciones en videojuegos (“*L’Arjel et les micro-transactions dans les jeux vidéo*”),

En el contexto mencionado, el 17 de septiembre de 2018, varios reguladores de juego²⁶, entre los que se encontraba la Dirección General de Ordenación del Juego, firmaron la “Declaración de los reguladores del juego sobre la frontera entre los juegos de azar y otros juegos”²⁷ en la que expresaban de manera compartida su preocupación sobre los riesgos asociados a las cada vez más difusas fronteras entre el juego de azar y otras formas de entretenimiento digital, como los videojuegos. En esta declaración, las autoridades firmantes identificaban en algunos de estos productos y servicios características similares a las que condujeron a desarrollar sus respectivas regulaciones del juego en línea. Y, a tal efecto, a la par que se comprometían a trabajar juntos para analizar a fondo las características de los videojuegos y los juegos sociales, apelaban al diálogo constructivo con los representantes de la industria de los videojuegos y los juegos sociales.

Pues bien, la presente consulta asume esta experiencia internacional acumulada, y a la luz de la normativa española de juego, analiza el fenómeno de las cajas botín y plantea una serie de cuestiones, aspectos que se abordan en los siguientes epígrafes de este documento.

V. Vigente aplicación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, a los mecanismos aleatorios de recompensa.

La actividad de juego regulada por la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (en adelante, LRJ) es aquella en la que se arriesgan cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre resultados futuros e inciertos, dependientes en alguna medida del azar, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar. Los premios podrán ser en metálico o especie dependiendo de la modalidad de juego.

Por lo tanto, en términos generales, para que una actividad quede comprendida en el ámbito de aplicación de la LRJ, además de ser de ámbito estatal, debe reunir de manera concurrente los siguientes elementos: pago por participar, azar en la determinación del resultado y premio transferido al participante ganador.

Cuando una determinada actividad es susceptible de subsunción en el concepto de juego de la LRJ entonces resulta imperativo su sometimiento al marco regulatorio en ella previsto, lo que implica,

y la respuesta del Gobierno Australiano en https://www.aph.gov.au/Parliamentary_Business/Committees/Senate/Environment_and_Communications/Gamingmicro-transactions/Government_Response

²⁵ Autorité de regulation des jeux en ligne (2018). Rapport d’activité 2017–2018 [Activity Report 2017–2018] <https://www.vie-publique.fr/sites/default/files/rapport/pdf/276843.pdf>

²⁶ Los reguladores del juego de 18 Estados y territorios europeos y americanos (Letonia, República Checa, Isla de Man, Francia, España, Malta, Jersey, Gibraltar, Irlanda, Portugal, Noruega, Países Bajos, Reino Unido, Polonia, Austria, Washington, Dinamarca y Finlandia)

²⁷ https://www.ordenacionjuego.es/sites/ordenacionjuego.es/files/noticias/20181113_declaration_signed_by_all_8_signatories.pdf

entre otros aspectos que, salvo que esa actividad cuente con una reglamentación específica, está prohibida²⁸.

Esta definición legal, conocida y asimilada por todas aquellas entidades que desarrollan una actividad relacionada con los juegos de azar y las apuestas, es aplicable igualmente a las cajas botín, de tal modo que cuando el desarrollo operativo y comercial de un producto de esas características, desde su diseño estructural hasta su uso efectivo por el jugador o jugadora, se ajusta a la misma, entonces tendrá la consideración de juego de azar en los términos previstos en la LRJ y en sus disposiciones de desarrollo.

Sin perjuicio de lo anterior, y a la luz de las características singulares de esta clase de productos, la compra y activación de un mecanismo aleatorio de recompensa tiene la consideración de una actividad de juego de las comprendidas en el ámbito de aplicación de la LRJ, siempre y cuando sus características estructurales y funcionales se ajusten a los siguientes parámetros:

- Pago por participar en la activación del proceso aleatorio: la posibilidad de abrir una caja botín y adquirir su contenido debe realizarse en todo caso a título oneroso. En este sentido, se entiende que la compra de una caja botín debe realizarse de manera autónoma, es decir, desgajada, por ejemplo, de la compra del videojuego que sirve de base a la utilización de ese producto, o de los módulos DLC²⁹ que pueden ir sumándose al videojuego a medida que despliega esta clase de funcionalidades, siempre y cuando esos módulos no tengan por finalidad esencial o exclusiva incorporar mecanismos aleatorios de recompensa al entorno de ese videojuego.
- Azar en la determinación del resultado: la activación de una caja botín comprendida en el ámbito de aplicación de la LRJ, ha de implicar un elemento de aleatoriedad en la obtención de los objetos o recompensas que pueden liberarse tras su apertura. En otros términos, el premio virtual que se obtendrá tras utilizar una caja botín debe ser futuro e incierto y depender, en alguna medida, del azar. En este caso, resulta indiferente que el proceso aleatorio se diseñe con una estructura que simule un juego de azar o que, por el contrario, no se asemeje visualmente a ninguna de las modalidades de juegos de azar existentes hasta la fecha.

Premio transferido al participante ganador: la consecuencia de abrir una caja botín es la obtención de un premio evaluable económicamente, y la transferencia o incorporación al patrimonio del participante ganador del mismo. En todo caso, deben existir mecanismos, dentro o fuera del videojuego, que permitan articular un proceso de monetización del objeto o recompensa virtual que desemboque en la conversión efectiva de dicho premio en una moneda de curso legal.

²⁸ Artículo 5.3 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, que dispone: “3. *Cualquier modalidad de juego no regulada se considerará prohibida*”.

²⁹ Un módulo DLC (las siglas provienen del inglés, “DownLoadable Content”) suele definirse como el contenido adicional que puede descargarse de un videojuego.

Carece de relevancia si esa recompensa es una mejora de carácter cosmético en el videojuego o una ventaja de carácter competitivo para el jugador que la obtiene³⁰.

VI. Objeto de la consulta.

Por todo lo expuesto, a la luz de las evidencias empíricas y de las aproximaciones teóricas señaladas en esta consulta, ha de concluirse que el fenómeno de las cajas botín puede tener efectos potencialmente peligrosos en determinados colectivos de jugadores con base en la misma mecánica de activación de los riesgos asociados a los juegos de azar; precisamente por ello, atendiendo al principio de precaución previsto en el artículo 191 del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea, resulta necesario plantearse en estos momentos una posible revisión de los parámetros regulatorios en los que hasta ahora se ha desenvuelto esta categoría de productos digitales, de manera tal que se pueda formular, en su caso, una propuesta lo más adecuada posible a las singularidades que presentan.

Para abordar adecuadamente este propósito, se considera esencial recabar las diferentes opiniones o sugerencias de todos los agentes con interés en este ámbito (ya sean empresas de videojuegos, operadores de juegos de azar y apuestas, organizaciones de consumidores y usuarios, universidades, plataformas tecnológicas de cualquier tipo, etc.) a la hora de determinar la futura ordenación de los mecanismos aleatorios de recompensa y su relación con las actividades de juegos de azar en España.

Con base en lo anterior, la Dirección General de Ordenación del Juego invita a todas las personas interesadas a pronunciarse sobre los aspectos que juzguen importantes o que les afecten, respondiendo a las preguntas que se desarrollan a continuación y planteando, en su caso, cualquier otro aspecto que se considere de interés.

En este sentido, las preguntas que se formulan son las siguientes:

1. La futura regulación sobre las cajas botín, ¿debería hacerse en el marco de la LRJ y/o sus disposiciones de desarrollo, o por el contrario debería diseñarse un nuevo modelo regulatorio para estos productos digitales, es decir, una regulación específica diferenciada de la legislación en materia de juegos de azar y de apuestas?
2. En caso de que, atendiendo a sus singularidades, considere más procedente la regulación de los mecanismos aleatorios de recompensa en una normativa independiente de la LRJ y de sus disposiciones de desarrollo, ¿qué aspectos debería abordar esa normativa?; ¿debería contar, desde la perspectiva de la protección de los consumidores y usuarios, con un marco de protección *ad hoc*?

³⁰ Algunos trabajos han subrayado, como elemento de importancia a la hora de establecer una distinción entre las cajas botín, el hecho de que los premios obtenidos deben otorgar al jugador una ventaja competitiva con respecto a los otros jugadores. Por todos: Drummond, A., & Sauer, J. D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, 2(8), 530–532. <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0360-1>.

En otros trabajos, ese elemento no resulta en ningún caso determinante (Xiao, L. Y. (2020a). Conceptualising the loot box transaction as a gamble between the purchasing player and the video game company. *International Journal of Mental Health and Addiction*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00328-7>). En términos de la normativa de juegos de azar, este centro directivo considera que esa diferenciación carece de relevancia.

3. En caso de que se considere más adecuado incluir las cajas botín en la LRJ y/o en sus disposiciones de desarrollo bajo alguna de las modalidades previstas en los apartados 4 y 5 de esta consulta,
 - a. ¿Considera adecuado mantener la aplicación vigente de la LRJ a los mecanismos aleatorios de recompensa tal y como ha sido descrita en el apartado V de esta consulta?
 - b. ¿Considera preferible, por el contrario, actualizar esa aplicación de la LRJ a las cajas botín, modificando o desarrollando a nivel regulatorio la definición de juego de dicho texto legal? En este sentido, y entre otras posibilidades regulatorias, ¿considera conveniente el mantenimiento del requisito relativo a la necesaria convertibilidad del premio obtenido en una moneda de curso legal para que una caja botín entre dentro del concepto de juego de la LRJ?
4. En el caso de que se entienda más oportuno regular las cajas botín como una modalidad de juego en la LRJ, y/o en sus disposiciones de desarrollo:
 - a. ¿Considera más adecuado que esa modalidad de juego de azar no tenga una reglamentación específica y, por tanto, siga estando prohibida?
 - b. ¿Resultaría preferible que se desarrolle una reglamentación específica en los términos del artículo 5 de la LRJ y, consiguientemente, proceder a su regulación efectiva mediante la correspondiente reglamentación de dicho juego?
5. Si se procediese a establecer una reglamentación específica en los términos del artículo 5 de la LRJ:
 - a. ¿Deberían obtener las entidades que oferten cajas botín una licencia general específica, distinta a las actualmente existentes, o por el contrario resultaría más conveniente que estuviesen dentro de las licencias generales de “otros juegos”?
 - b. De entre todos los actores involucrados en el mercado de los videojuegos, ¿cuál sería la entidad que tendría que obtener las licencias generales para ofertar esta clase de productos? ¿La propietaria del videojuego o también las entidades terceras que, autorizadas por la entidad propietaria, comercialicen esta clase de productos?
 - c. ¿Qué otros requisitos específicos y diferenciados deberían tener los prestadores de este tipo de servicios?
 - d. ¿Los controles de verificación de la identidad del usuario deberían ser los mismos que los establecidos actualmente para los operadores de juego de ámbito estatal?
 - e. ¿Cuál sería la base imponible y el tipo tributario óptimo más adecuado para esta modalidad de juego?
 - f. ¿Existen otras cuestiones específicas que debería tenerse en cuenta a la hora de afrontar el diseño de esta reglamentación específica?
6. Sin perjuicio de la regulación que se estableciera al efecto, ¿deberían fomentarse desde los poderes públicos los mecanismos de autorregulación de la industria del videojuego en relación con los mecanismos aleatorios de recompensa³¹?

³¹ Parte de la doctrina científica ha subrayado la importancia de que la industria establezca mecanismos de autorregulación propia, con la finalidad de atemperar los efectos perjudiciales que pueden desarrollarse en relación con esta clase de productos.

En este caso, ¿cuáles serían los elementos y características con los que debiera contar el mecanismo de autorregulación que se pusiera en práctica para garantizar la mejor protección de los usuarios de este tipo de productos?

7. ¿Qué otras cuestiones resultarían de interés presentar para esta consulta?

-
- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, 2, 530–532. <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0360-1>
 - King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2019). Video game monetization (e.g. “loot boxes”): A blueprint for practical social responsibility measures. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17, 166–179.
 - McCaffrey, M. (2019). The macro problem of microtransactions: The self-regulatory challenges of video game loot boxes. *Business Horizons*, 62, 483–495. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2019.03.00>.