



universidad
de león



**FACULTAD DE DERECHO
UNIVERSIDAD DE LEÓN
CURSO 2021/2022**

CAJAS DE BOTÍN Y DIVISAS VIRTUALES

LOOT-BOXES AND VIRTUAL CURRENCY

GRADO EN DERECHO

AUTOR: D. ROBERTO COMBARROS MERINO

TUTORA: PROFA. DRA. DÑA. HELENA DÍEZ GARCÍA

ÍNDICE

ABREVIATURAS.....	3
RESUMEN.....	4
ABSTRACT.....	4
OBJETO DEL TRABAJO	5
METODOLOGÍA.....	6
I. INTRODUCCIÓN	7
II. CAJAS DE BOTÍN: ¿UNA PUERTA DE ENTRADA A LA ADDICCIÓN AL JUEGO? ..	8
III. LAS CAJAS DE BOTÍN: CONCEPTO Y RELACIÓN CON LOS VIDEOJUEGOS ...	10
1. Definición	10
2. Tipos de videojuegos y su relación con las cajas de botín.....	13
IV. LA EVOLUCIÓN EN LA MONETIZACIÓN DE LAS CAJAS DE BOTÍN	16
1. Origen de las cajas de botín y tipos	16
2. Relación de las divisas virtuales con el funcionamiento de las cajas de botín.....	18
3. El valor de la protección de datos de los consumidores	22
V. EL DIFÍCIL ENCAJE DE LAS CAJAS DE BOTÍN EN LA LEGISLACIÓN ESPAÑOLA	25
1. La ley de regulación del juego (LRJ) 13/2011 de 27 de mayo.....	26
2. Disposiciones relevantes en el Código Civil.....	33
3. Disposiciones del texto refundido de la ley general para la defensa de consumidores y usuarios (TRLGDCU).....	35
VI. MODELOS REGULATORIOS DE LAS CAJAS DE BOTÍN	39
1. Regulación de las cajas de botín en otros países de la Unión Europea.....	39
2. La prohibición de las cajas de botín en Bélgica y Holanda	40
3. La regulación de las cajas de botín en China	42
4. Anteproyecto de ley en España	44
CONCLUSIONES	49
BIBLIOGRAFÍA	53
PÁGINAS WEB CONSULTADAS	54

ABREVIATURAS

BV: Bien Virtual

CC: Código Civil

CERO: Computer Entertainment Rating Organization

DGOJ: Dirección General de Ordenación del Juego

DLC: DownLoadable Content

DNI: Documento Nacional de Identidad

DRM: Digital Rights Management

DV: Divisa Virtual

ESRB: Entertainment Software Rating Board

F2P: Free to Play

FoMO: Fear of Missing Out

GaaS: Game as a Service

LO: Ley Orgánica

LRJ: Ley de Regulación del Juego

IP: Internet Protocol

NFT: Non Fungible Token

PEGI: Pan European Game Information

RGPD: Reglamento General de Protección de Datos

R. UE: Reglamento de la Unión Europea

STC: Sentencia del Tribunal Consitucional

TFUE: Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea

TRLGDCU: Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios

VPN: Virtual Private Network

RESUMEN

Las cajas de botín han sido una cuestión controvertida dentro de la industria de los videojuegos desde su aparición en la etapa final de la séptima generación de consolas, entre los años 2004 y 2007. No fue hasta mediados de la octava generación de consolas (aproximadamente, entre los años 2015 y 2018) cuando se empezó a hacer un uso extensivo de esta práctica comercial por parte de varias desarrolladoras y distribuidoras. Implica la adquisición, ya sea gratuita u onerosa, por parte del usuario, de una suerte de caja o sobre en el cual se va a obtener un objeto aleatorio para su uso en ese videojuego en concreto. El factor riesgo-recompensa con el que funcionan las cajas de botín ha despertado el debate sobre si esta práctica debiera ser considerada como un juego de azar o no, además de plantear qué tipo de protección se les brinda a los menores de edad y a consumidores en general frente a este tipo de práctica comercial.

ABSTRACT

Loot boxes have been a controversial matter within the videogame industry since it's appearance in the final phase of the seventh-generation consoles, between 2004 and 2007. Halfway through the eight-generation consoles (approximately between the year 2015 and 2018) started an extensive use of this commercial practice by several developers and distributors. It implies the purchase, free of charge or onerous by the user of some sort of box or envelope in which the user will obtain a random item to use in that specific videogame. The risk-reward factor with which the loot boxes work, have awakened the debate about if this practice should be considered as gambling or not, in addition to raising the concern about the protection offered to minors and general consumers in opposition to this kind of commercial practice.

Palabras clave

Caja de botín, videojuegos, juego de azar, menores de edad, consumidores, usuarios.

Keywords

Loot-box, videogames, gambling, minors, consumers, users.

OBJETO DEL TRABAJO

La finalidad de este trabajo es dar a conocer esta práctica, que, desde mi punto de vista, no solo resulta poco ética, sino que además considero que resulta perjudicial para los consumidores y peligrosa para cualquier menor de edad que se exponga a ella.

Para cumplir este objetivo final del trabajo, ha resultado necesario cumplir también estos otros objetivos:

- 1- Definición de lo que son exactamente las cajas de botín y los distintos tipos que existen, así como hacer referencia a los distintos tipos de monetización dentro de los videojuegos y la relación de las cajas de botín con este concepto. Para ello tendré que desarrollar una explicación relacionada con los videojuegos, ya que esta práctica solo está presente en los mismos. La razón de esta explicación es otorgar a cualquier lector de este trabajo un contexto sólido que permita entender el tema sin recurrir a una fuente externa en la medida de lo posible.
- 2- Valoración de la legislación actual para comprobar si ésta resulta aplicable o no a las cajas de botín y analizar las posibles consecuencias en caso de que nuestro ordenamiento no sea suficiente. En particular, realizaré un estudio de la Ley de regulación del juego, del Código Civil, así como del texto refundido de la Ley General para la Defensa de Consumidores y Usuarios. Además, a fin de detectar posibles insuficiencias normativas, realizaré una breve referencia al tratamiento legal que han recibido las cajas de botín en el Derecho Comparado.
- 3- Análisis de la afectación concreta de los menores de edad ante las cajas de botín. En concreto, se estudiará la capacidad para contratar conforme a nuestro ordenamiento.
- 4- Investigación de la tutela de los consumidores ante las cajas de botín. Un estudio sobre las cláusulas generales ante las que quedan expuestos los consumidores y valoración de la posibilidad de que resulten abusivas.
- 5- Por último, unas pinceladas respecto del anuncio del anteproyecto de ley anunciado este año por el gobierno, que promete regular este tema al fin.

METODOLOGÍA

La elección de este tema obedece principalmente al interés personal que tengo en los videojuegos. Este trabajo me permite compaginar una afición con mis estudios.

Elaborar este trabajo resultó más complejo de lo que esperaba. He podido constatar que he elegido un tema del que no se ha ocupado monográficamente nuestra doctrina. Esto complica bastante mi búsqueda de fuentes bibliográficas. Aunque es un tema del que tengo ciertos conocimientos por experiencia personal, resulta imprescindible el apoyo bibliográfico a la hora de documentar un trabajo universitario. Por este motivo, Internet ha sido la mayor y mejor herramienta que he tenido para investigar, encontrando que las relativamente escasas fuentes bibliográficas sobre la materia se encuentran escritas en inglés, por lo que a las dificultades antes citadas, debo añadir la de haber tenido que traducir estos trabajos. Aparte de esto, debo agradecer la orientación de la tutora y sus consejos para llevar este trabajo a buen puerto.

I. INTRODUCCIÓN

En nuestro ordenamiento jurídico un juego de azar, para que se lo considere como tal, debe cumplir varios requisitos. Estos aparecen en el artículo 3 de la Ley 13/2011. Por un lado, que el usuario arriesgue dinero real u objetos económicamente evaluables. Por otro lado, que el premio obtenido tenga valor económico real y se permita su transferencia entre los participantes en el juego. Con las cajas de botín se arriesga una cantidad de dinero de forma indirecta, ya que el primer paso para adquirir la caja de botín va a ser la adquisición de la divisa virtual con la que opera el juego. En este aspecto, se podría considerar que el usuario no arriesga dinero real, pero la divisa virtual sí sería económicamente evaluable, ya que se ha pagado un precio cierto por ella. La DGOJ no ha considerado que este requisito se cumpla, por lo cual hasta ahora las cajas de botín no han tenido la calificación de juego de azar. Respecto al requisito de la transferencia entre participantes, resulta controvertido, pues de cara al público y a la ley se establece por parte de las empresas que no está permitida la transmisión de los bienes o recompensas obtenidos en una caja de botín. En realidad, como desarrollaré en un apartado posterior, existen mecanismos que escapan a menudo al control de las empresas y que permiten a los usuarios transferir las recompensas y obtener así un valor económico real. Si se interpretaran estos requisitos de forma positiva, se consideraría aplicable la ley del juego y por lo tanto pasaría automáticamente a ser un juego de apuestas en el sentido tradicional. Pero por parte de la DGOJ se ha optado por el establecimiento de otros requisitos (pago por participar, azar en la determinación del resultado y premio transferido al participante ganador), que desarrollaré en el correspondiente apartado del trabajo. Atendiendo exclusivamente a lo establecido por la DGOJ y a las disposiciones de la Ley del Juego actual, no se puede afirmar con rotundidad que las cajas de botín constituyan una nueva modalidad de juego de azar. No obstante, ya existe un anteproyecto de ley que modificará la interpretación de estos requisitos de tal modo que las cajas de botín pasarán a formar parte de las materias reguladas en la Ley del Juego, o alternativamente, tendrán su propia ley reguladora.

II. CAJAS DE BOTÍN: ¿UNA PUERTA DE ENTRADA A LA ADDICCIÓN AL JUEGO?

Con carácter preliminar, me gustaría indicar el problema que suponen las cajas de botín en el sentido psicológico, porque está identificada la relación existente entre la adquisición de cajas de botín y el “juego problemático”¹. La práctica más habitual a la hora de incitar a los consumidores a adquirir una caja de botín es provocar situaciones de disponibilidad limitada en el tiempo. Este síndrome conocido en inglés como “Fear of Missing Out” (FoMO)² se puede traducir en castellano como “miedo a perderse”.

Mediante esta práctica se establecen una serie de recompensas que solo estarán disponibles durante un período de tiempo relativamente corto, incitando al consumidor a adquirir cuantas más cajas de botín mejor con el fin de obtener unas recompensas con los que van a gozar de cierta exclusividad.

Tener estos objetos raros es el anzuelo utilizado por las compañías para que los consumidores sigan adquiriendo cajas de botín. Tengamos en cuenta que obtener un objeto mediante la adquisición de cajas de botín es totalmente aleatorio, y que los objetos más raros tienen una ratio de obtención porcentualmente minúsculo. Con lo cual, si un consumidor realmente quiere uno de esos objetos raros, tendrá que gastarse una cantidad importante de dinero.

Además, cabe indicar que la probabilidad de obtención de cada objeto está escondida a conciencia, y que solo tras la regulación inicial por parte de China en el año 2017, se ha conseguido obtener cierta información sobre el porcentaje de aparición de los objetos más raros, que oscila entre el 0.1% al 3% en los casos más generosos. Estas probabilidades tan bajas ponen de manifiesto por qué resulta tan adictivo el juego; mención aparte del propio diseño interno, con patrones de luces y sonidos llamativos, lo que incentiva al usuario a seguir intentando obtener el objeto que quiere. La similitud de los efectos en el cerebro entre este tipo de juegos y una ruleta de casino resulta clara.

¹ CLOSE J. y LLOYD J. (2021): “Lifting the lid on loot-boxes”. University of Plymouth. Consulta 14/5/2022. https://www.begambleaware.org/sites/default/files/2021-03/Gaming_and_Gambling_Report_Final.pdf

² SORIANO-SÁNCHEZ, José Gabriel (2022): “Factores psicológicos y consecuencias del Síndrome Fear of Missing Out: Una Revisión Sistemática”. *Revista de psicología y educación*. 2022, 17(1), págs.69-78.

Por otro lado, hay que tener en cuenta que, desde el punto de vista de los consumidores, las cajas de botín normalmente provocan que los usuarios que hacen uso de ellas y se las puedan permitir, obtengan ventajas de todo tipo respecto del resto de usuarios que no puedan o quieran pasar por caja. Esto da lugar al fenómeno conocido como “pay-to-win”. En la práctica, esto desequilibra la competencia entre los usuarios, especialmente cuando se trata de juegos multijugador on-line porque los usuarios que no estén dispuestos a pagar por las cajas de botín perderán a la hora de competir frente a quienes sí invierten dinero en ellas.

Por último, pero no por ello menos importante, tenemos el problema de los menores de edad. La adquisición de cajas de botín se ha relacionado con el “Gateway Effect”³. Esto es, en castellano, “efecto puerta de entrada”, ya que se ha sugerido por varios investigadores que la adquisición constante de cajas de botín por parte de menores de edad puede dar lugar a que, una vez alcanzada la mayoría de edad, acaben desarrollando conductas de juego problemático con los juegos de azar tradicionales. Del mismo modo, se descubrió que personas adultas adictas a los juegos de azar encontraban en las cajas de botín un modo de reengancharse en su adicción, lo que se denominó “Reverse Gateway Effect” o efecto puerta de entrada inversa.

En la última década, los casos de problemas de salud mental en menores de edad relacionados con el uso de videojuegos han aumentado considerablemente. La realidad es que, en cierto modo, la sociedad se ha concienciado en los últimos años de una mayor importancia de las enfermedades o patologías mentales. Especialmente, los efectos de la pandemia global y el confinamiento domiciliario dispararon este tipo de patologías que en muchas situaciones sociales antes se consideraban tabú. Esta mayor sensibilización ha permitido la elaboración de estudios e informes exhaustivos que corroboran la especial vulnerabilidad de los menores de edad ante las mecánicas azarosas que proponen las cajas de botín⁴. Aunque es un problema que no discrimina con la edad, lo cierto es que resulta especialmente preocupante si hay menores involucrados, si tenemos en cuenta un hecho relevante: la gran mayoría de videojuegos

³ SPICER S., FULLWOOD C., CLOSE J., NICKLIN L., LLOYD J., LLOYD H (2022): <<Loot boxes and problem gambling: Investigating the “gateway hypothesis”>>. *Addictive Behaviors*. Volumen 131, Agosto 2022, págs. 24-31.

⁴ *Young People and Gambling* (2019). <https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/young-people-and-gambling-2019>. Consultado el 23/05/2022.

que incluyen mecánicas de cajas de botín tienen una calificación por edades que los señala aptos para menores de 18 años. La relación entre la adquisición de las cajas de botín y el aumento de las patologías relacionadas con conductas denominadas como “juego problemático” es evidente. En el caso de los adolescentes se ha llegado a la conclusión de que son especialmente vulnerables a estas prácticas⁵, lo cual, sumado a que dentro de los juegos no se proporciona suficiente aviso u obstáculo a la hora de adquirir una caja de botín, hace que estos juegos sean una trampa perfecta y una puerta de entrada a futuras adicciones.

Así pues, en los siguientes apartados voy a tratar de otorgar una definición precisa de lo que son las cajas de botín, determinando las distintas modalidades que existen y su relación con las divisas virtuales, y si se pueden considerar como un juego de azar utilizando nuestra legislación actual. O si, por el contrario, esta regulación resulta insuficiente y conviene actualizarla, dadas las circunstancias. También haré un análisis sobre las distintas soluciones que se han dado en otros países a esta problemática, algunos de ámbito europeo, que incluso han optado por prohibir las cajas de botín completamente por considerarlas una práctica altamente nociva para los consumidores. También analizaré críticamente el anteproyecto de ley anunciado por el Gobierno este mismo año, que pretende regular las cajas de botín.

III.LAS CAJAS DE BOTÍN: CONCEPTO Y RELACIÓN CON LOS VIDEOJUEGOS

1. Definición

Dado que sobre este tema el legislador ha prestado una nula atención, es difícil encontrar una definición que podríamos calificar como oficial o consensual. Por parte de la Dirección General de Ordenación del Juego y en el anteproyecto de ley se las ha denominado mecanismos aleatorios de recompensa⁶, pero no se ofrece por su parte una definición como tal, pues tan solo se describen las características necesarias para que se consideren un juego de azar. Por ello la definición que ofrezco es personal.

⁵ KING, D. L., Y DELFABBRO, P. H. (2016): “Early exposure to digital simulated gambling: A review and conceptual model”. *Computers in Human Behaviour*, 55, 198–206.

⁶ DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO: “Los mecanismos aleatorios de recompensa (cajas botín) en el marco de la ley de Regulación del Juego”. Consultado 23/05/2022. <https://www.ordenacionjuego.es/es/FAQ>

Una caja de botín es un bien de consumo en el ámbito digital de los videojuegos, que tiene por objeto ofrecer la obtención de una recompensa aleatoria utilizable dentro de un juego concreto. Su obtención puede alcanzarse de forma onerosa o bien gratuita y la calidad de las recompensas está predeterminada conforme a criterios algorítmicos que determinan la proporción de aparición de cada recompensa ofrecida.

Tienen naturaleza fungible, ya que una vez que se utiliza, la “caja” desaparece dejando sólo el objeto de la recompensa, que queda asociado a la cuenta o perfil de la persona que la ha adquirido y usado. Con carácter general, la recompensa de una caja de botín no es transmisible, es decir, no se puede enajenar si así lo deseara su adquirente original. Este detalle me parece relevante, ya que se podría pensar en los cromos coleccionables que hasta hace 10 o 15 años eran bastante populares. Aquí también se adquiere un sobre de contenido incierto. Pero, a diferencia de las cajas de botín, siempre existió la posibilidad de permutar con otra persona un cromo no deseado o incluso enajenar un cromo raro en caso de que tuviera un alto valor de coleccionismo. No olvidemos tampoco que eran cromos físicos, mientras que con las cajas de botín se obtiene una recompensa digital que no se puede transferir ni enajenar, y que, además, el premio obtenido sólo es utilizable en el contexto de ese juego concreto, con lo cual creo que queda claro que la diferencia es patente.

La excepción a la transmisibilidad de una recompensa obtenida por medio de una caja de botín es digna de mención, ya que, en mi opinión, ha dado lugar a una situación única y excepcional. Steam es la mayor plataforma de distribución de videojuegos en formato digital en la actualidad. El origen de esta plataforma no fue el de ser una tienda al uso. Se creó aproximadamente entre el año 2000 y 2003 por parte de Valve Corporation como una aplicación que permitía el acceso a servidores de los juegos online de la propia compañía (Half-Life y Day of Defeat inicialmente). La aplicación fue recibiendo bastante soporte por parte de Valve, y fue añadiendo paulatinamente funciones que resultaban revolucionarias en la época, tales como, un método con el que agregar amigos, chat de texto y de voz. En cierto punto, incluso se ofrecían desde la aplicación enlaces a tiendas externas, hasta que en 2008 se convirtió en una tienda propiamente dicha. Llegados a este punto, cabe aclarar que esto fue revolucionario porque hasta entonces no existía ninguna plataforma de distribución de videojuegos en formato digital que además ofreciera tantos servicios aparte de ser una tienda física. No

me extenderé más hablando sobre todo lo que ofrece esta plataforma, e iré directamente al objeto de esta explicación, que es el Steam Market⁷.

En el año 2012 se lanzó como una novedad que permitía a los jugadores intercambiar objetos digitales utilizables en los videojuegos de la plataforma. Se incluyeron entre los objetos digitales que se podían intercambiar los obtenidos en cajas de botín y además las propias cajas de botín en sí. Este mercado comunitario tiene algunas restricciones, como el hecho de que tanto lo que se compra como lo que se vende forma parte del monedero interno de la tienda, lo cual implica que es un dinero que no se puede extraer de la plataforma una vez realizado el objeto de la venta. El mercado comunitario permite, por primera (y única) vez, algo parecido a enajenar objetos digitales, lo cual ha generado a su vez un auténtico comercio en el que ciertos objetos, al ser extremadamente raros, alcanzan precios exorbitados. El funcionamiento es simple, Valve Corporation se lleva una comisión, otra parte del precio son impuestos y el resto se lo lleva el vendedor. Pongamos, por ejemplo, que el objeto más barato que se puede vender o comprar, asciende a 3 céntimos de euro. Un céntimo es impuestos, un céntimo de comisión y un céntimo para el vendedor. Para ejemplificar mejor el volumen de dinero que se suele mover aquí, tenemos el ejemplo de Counter Strike Global Offensive. Es el principal juego de Valve en lo que a venta de cajas de botín se refiere. En las cajas temáticas de este juego, los objetos más raros suelen ser cuchillos de combate. Sin entrar en tecnicismos, simplemente diré que el cuchillo más barato que he encontrado ronda los 65€, y los precios más altos superan en ocasiones los 1.400€. La información del volumen de compra y venta de objetos es pública, de modo que se puede saber si hay alguien dispuesto a pagar estas cantidades, y debo decir que hay compras por esa cantidad e incluso más (en este juego concreto el arma más cara que he encontrado está a la venta por 1.822€, habiendo compras por esa arma en concreto que han llegado a los 1.750€)⁸. He de decir, para no inducir a equívoco, que tanto los cuchillos como las armas que se venden aquí tienen únicamente carácter cosmético⁹, es

⁷ Valve launches Steam Market. Consultado el 13/05/2022. <https://www.gamespot.com/articles/valve-launches-steam-market/1100-6401485/>

⁸ El mercado comunitario de Steam es accesible de forma libre, sin necesidad de tener una cuenta en la plataforma. https://steamcommunity.com/market/search?appid=730#p1_price_desc

⁹ Por este motivo, a los objetos que tienen una finalidad cosmética se los denomina “skins”.

decir, no aportan ninguna ventaja real sobre el resto de jugadores, como sí ha ocurrido, por el contrario, en otros juegos¹⁰.

2. Tipos de videojuegos y su relación con las cajas de botín

Las cajas de botín son una forma de monetización dentro de los videojuegos¹¹. El modelo de negocio en este aspecto varía entre videojuegos, entre los que encontramos:

Videojuegos con suscripciones, que funcionan como contratos de suscripción de un servicio. En estos casos, se usan cláusulas de adhesión generales por las cuales el usuario paga una cuota a cambio de acceder al videojuego durante un período de tiempo cierto. Por defecto, las compañías que ofrecen este tipo de servicios establecen una renovación automática del servicio al término del mismo, una política que, desde la Unión Europea, se ha instado a las distribuidoras a facilitar de cara al consumidor el desistimiento o cancelación de dicha renovación automática, algo que por desgracia no opera sólo dentro del ámbito de los videojuegos.

Videojuegos a precio completo, en este caso, el usuario paga por el juego y lo hace suyo. Los juegos en formato físico son susceptibles de enajenación, pero como he explicado previamente, se ha producido un gran incremento de las ventas de videojuegos en formato digital a partir de 2008. Al comprar un videojuego digital en realidad no se adquiere la propiedad de esa copia del videojuego, lo que se paga es una licencia para su utilización, que va a estar sujeta al cumplimiento de unos términos y condiciones generales impuestos por la compañía distribuidora, pero también queda sujeto a que los servidores desde los que se descarga la copia del videojuego permanezcan funcionales y permitan al titular de la licencia acceder a dicha licencia cuando lo desee para descargar el juego adquirido. El hecho de no poder disponer del videojuego digital con libertad y la existencia de la posibilidad de perder acceso a él de forma eventual si cierran los servidores por el motivo que sea son argumentos válidos para cuestionar la solidez de la propiedad que se está adquiriendo y recientemente se ha

¹⁰ HAMARI, J. & LEHDONVIRTA, V. (2010) Game Design as Marketing: How Game Mechanics Create Demand for Virtual Goods. *Int. Journal of Business Science and Applied Management*, vol. 5, no. 1, pp. 14-29

¹¹ BALL, C. & FORDHAM, J. (2018): "Monetization is the Message: A Historical Examination of Video Game Microtransactions."

interpuesto una demanda contra Valve por diversos motivos entre los que se incluye la imposibilidad de transacción de videojuegos en formato digital.

Sin embargo, esta opción de compra demostró su utilidad durante el año 2020, cuando la pandemia ocasionada por el COVID-19 obligó a la práctica mayoría de la población a un confinamiento domiciliario. En este período de tiempo, la opción mayoritaria para adquirir un videojuego era el formato digital, y desde entonces las ventas digitales se han disparado llegando a superar en ocasiones a las ventas físicas. Además, la distribución digital es más barata para las compañías, de modo que esto permite la publicación de videojuegos en mayor cantidad de lo que fue en la década del 2000.

Videojuegos gratuitos o “free-to-play” (F2P): Son un modelo de videojuego en el que el acceso al mismo no está condicionado al pago de una cantidad de dinero o a una suscripción temporal. Tener algo de forma gratuita siempre es atractivo, aunque la realidad demuestre que no es exactamente así. Para empezar, se exige del usuario que realice un registro en el que tendrá que proporcionar sus datos personales, con lo cual afirmar que el acceso es gratuito no sería veraz puesto que actualmente los datos personales tienen la consideración de producto. Por lo tanto se intercambian los datos del usuario por el acceso al videojuego. Sin embargo, en ningún momento se establece de forma expresa que el acceso al videojuego se condicione exclusivamente a que el usuario proporcione y ceda sus datos personales. Este tipo de videojuegos permiten al usuario el acceso general al juego, pero condiciona el acceso a ciertas características a un desembolso monetario por parte del consumidor. Este desembolso que hace el consumidor se suele denominar micro transacción, porque lo que se ofrece suelen ser ventajas dentro del juego a cambio de cantidades pequeñas de dinero. Por supuesto, hay ocasiones en las cuales las micro transacciones sirven para introducir la posibilidad de adquirir cajas de botín. El funcionamiento de estos juegos también suele depender de la existencia de anuncios publicitarios dentro del mismo, y es habitual que se ofrezca la posibilidad de eliminar los anuncios pagando una cantidad de dinero. El problema que suele aparecer en este tipo de juego es que habrá una brecha entre los usuarios que quieren o pueden pagar una micro-transacción que otorga ventajas reales y los que no, dando esto lugar a un fenómeno que se conoce como “pagar para ganar” o “pay-to-win” en inglés. Es algo que se ha venido criticando, ya que cuando las cajas de botín otorgan una ventaja a los jugadores que las consumen, estos van a tener las de ganar frente a

aquellos que no las utilicen. Se puede considerar que se falsea el juego, en el sentido de que invertir dinero va a implicar tener ventaja a la hora de competir con otros jugadores. Es una forma más de incentivar el consumo de cajas de botín dentro de este tipo de juegos.

No obstante, se ha de señalar que los juegos que han sabido gestionar este tipo de modalidad han sido muy exitosos comercialmente. El mejor ejemplo es Fortnite, un juego gratuito que solo en el año 2018 generó nada menos que 2.4 billones de dólares por medio de micro-transacciones y que inicialmente utilizó un modelo de monetización basado en cajas de botín que posteriormente fue eliminado por sus creadores ante la creciente polémica que suponían. La cantidad de dinero generada por la industria del videojuego en general en el año 2018 fue de aproximadamente 108 billones de dólares, más que la industria musical y del cine juntas¹², y de esta cantidad, se estima que el 80% se generó por medio de videojuegos F2P. Son cifras que ponen de relieve la importancia que ha adquirido la industria del videojuego en esta última década a pesar del recelo y los prejuicios que históricamente ha generado.

Estrechamente relacionado con estos últimos juegos, han surgido recientemente los videojuegos como servicio o “game as a service” (GaaS); a menudo, son un híbrido entre videojuegos a precio completo y videojuegos F2P. Por parte de la compañía distribuidora existe un compromiso de añadir contenido de manera periódica, pudiendo estar este contenido adicional condicionado al pago por parte del usuario. Además, es habitual la existencia de micro-transacciones, incluidas cajas de botín (aunque aquí los juegos nunca tienen publicidad interna). El problema que se suele presentar en este tipo de juego es que el contenido periódico con el que la compañía apoya el juego va a depender de la base de jugadores existente. Si no hay suficiente gente jugando, la distribuidora puede decidir cesar el apoyo al proyecto de forma prematura. Como son juegos que se siguen desarrollando después de su puesta en venta, la primera versión puede resultar escasa de contenido, haciendo que fracase por falta de ingresos antes de lo previsto.

¹² Los datos de ventas de videojuegos los he obtenido en el siguiente enlace: <https://newzoo.com/key-numbers>. Consultado el 10/05/2022.

Videojuegos NFT¹³ (Non Fungible Token) o “play-to-earn”: son algo novedoso dentro de la industria porque permiten, teóricamente, obtener dinero por jugar. Su funcionamiento está estrechamente relacionado con la adquisición de criptomonedas. El usuario adquiere el token nativo del juego en cuestión, con el cual se gana acceso al juego. El hecho de jugar genera criptomonedas que se pueden intercambiar por dinero corriente. Como este modelo es relativamente nuevo y polémico debido a que está muy sujeto a especulación e impacto en el medio ambiente, su futuro resulta incierto. Pero creo que debo mencionarlos, aunque en la actualidad no se relacionan de forma directa con las cajas de botín.

IV. LA EVOLUCIÓN EN LA MONETIZACIÓN DE LAS CAJAS DE BOTÍN

La monetización por medio de cajas de botín antes mencionada se manifiesta de diversas formas, algunas resultando más agresivas que otras en su aproximación al consumidor. A lo largo de los años, la forma de ofrecerlas ha cambiado por motivos diversos. El motivo de más peso habitualmente es un cambio en la regulación por parte del legislador, pero también se han producido cambios por la percepción que han tenido los consumidores ante una tendencia que se desarrolló a partir del año 2015 por parte de determinadas empresas, introduciendo un modelo agresivo de cajas de botín que resultaba realmente predatorio, y que ha hecho que el simple anuncio de que un juego concreto recurre a este tipo de monetización cause rechazo.

El poder decisorio de los consumidores en este aspecto ha sido la herramienta más útil para instar al legislador europeo a tomar cartas en el asunto. Ha sido en estos últimos 6 años cuando países de la Unión Europea, entre los que se incluyen Bélgica y Holanda, han puesto coto al descontrol que suponía esta práctica.

1. Origen de las cajas de botín y tipos

Llegados a este punto, voy a referirme brevemente a la tipología de las cajas de botín; distinguiendo entre las cajas de botín que se obtienen de forma onerosa y aquellas que se obtienen “gratis”.

¹³ What Is An NFT? Non-Fungible Tokens Explained <https://www.forbes.com/advisor/investing/cryptocurrency/nft-non-fungible-token/>. Consultado el 21/06/2022.

Comúnmente se considera, como gran parte de todo lo que está relacionado con los videojuegos, que el concepto de las cajas de botín tuvo su origen en Japón. Se estableció este sistema, conocido como “gashapon”¹⁴ y coloquialmente como “gacha” por primera vez en un videojuego en el año 2003. El funcionamiento era simple: a cambio de 100 yenes (unos 74 céntimos de euro) se obtenía un ticket con el que se podía obtener una recompensa aleatoria dentro del juego.

Posteriormente, en 2007, en un videojuego desarrollado en China y con el formato F2P apareció el concepto de negocio tal y como se lo conoce hoy en día. Desde Occidente, esta práctica resultó interesante para ciertas empresas, y a partir de 2009, la industria del videojuego se encontró con que la monetización por medio de cajas de botín se había estandarizado debido a los beneficios económicos que generaba¹⁵. Es importante destacar que en la última década los avances tecnológicos han elevado de forma exponencial los costes de desarrollo, producción y mantenimiento de los videojuegos. Este es uno de los motivos que explican la búsqueda por parte de las empresas de nuevos métodos de obtener beneficios.

En algunos videojuegos se otorga de forma gratuita la caja, pero, para abrir dicha caja, lo que hay que comprar es una llave, cuyo precio puede resultar desconocido para el consumidor de antemano, lo que se relaciona con el “*sunk-cost-fallacy*”¹⁶ que favorece la voluntad del jugador de pagar por la llave, dado que tiene una caja, a priori inútil, que no puede abrir de otro modo excepto pagando. En otros juegos, se obtiene la caja directamente previo pago. Otra opción es que los consumidores ganen las cajas de botín como recompensa por realizar tareas dentro del juego, resultando estas habitualmente tediosas para hacer más apetecible el consumo.

Otra clasificación de las cajas de botín consiste en el tipo de recompensas que otorgan. Por un lado, tenemos las recompensas de objetos cosméticos. En inglés, a los objetos cosméticos se les ha puesto el nombre de “skins”, porque permiten alterar la apariencia visual del personaje que controla el jugador, así como modificar la apariencia

¹⁴ Vid. esta definición en <https://es.wikipedia.org/wiki/Gashapon>

¹⁵ The Evolution of Loot Boxes, Crates, and UT Cards: <https://www.psu.com/news/the-evolution-of-loot-boxes-crates-and-ut-cards/>. Consultado el 10/05/2022.

¹⁶ ARKES, R. & BLUME, C. (1985): “The psychology of sunk costs”. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 35. págs. 124-140.

de su equipamiento. (Ejemplo de esto sería un arma con una pintura de camuflaje único o los cuchillos de combate, como he mencionado anteriormente.) Igual que en la vida real, hay jugadores que consideran que tener una skin rara supone un símbolo de estatus, aunque también hay otros que sencillamente consideran estos objetos por motivos de coleccionismo.

Por otro lado, tenemos cajas de botín que otorgan ventajas de facto dentro del juego. Son objetos cuyo propósito es acelerar el progreso del jugador dentro del juego, dándole ventajas en forma de equipamiento poderoso cuya obtención normal supondría tener que jugar bastantes horas. Recientemente, ha salido un mercado un juego con este tipo de cajas de botín, y se ha calculado que, para conseguir el personaje más poderoso del juego, habría que jugar durante diez años, o invertir 100.000€¹⁷. Esto es así porque algunas de las mejoras más poderosas para el personaje tienen una ratio de aparición muy pequeño¹⁸.

2. Relación de las divisas virtuales con el funcionamiento de las cajas de botín

La práctica por la que se suelen comercializar las cajas de botín consiste en que el usuario utilice una moneda virtual dentro del videojuego concreto. Es esta moneda virtual, que se adquiere a su vez con dinero real, la que se utiliza para comprar las cajas de botín. En los términos y condiciones generales que he utilizado como ejemplo se denominan estos como bienes y divisas virtuales, a cuya definición hago referencia a continuación:

“BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: El Software puede permitir al usuario (i) el empleo ficticio de una divisa virtual como medio de intercambio exclusivamente dentro del Software (“Divisa virtual” o “DV”) Y (ii) acceder a (y garantizarle ciertos derechos para utilizar) Bienes virtuales aunque únicamente dentro del Software (“Bienes virtuales” o “BV”). Independientemente de la terminología que se utilice, los BV y DV representan una licencia de derecho limitado regida por este Contrato. El

¹⁷ Diablo Immortal: o juegas 10 años o pagas 100.000 euros para mejorar a tu personaje al máximo. <https://www.3djuegos.com/noticias-ver/222481/diablo-immortal-o-juegas-10-anos-o-pagas-100000-euros-para/>. Consultado el 22/06/2022.

¹⁸ Enfurece tras gastar más de 6000 euros en Diablo Immortal y no conseguir nada. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350754339/enfurece-tras-gastar-mas-de-6000-euros-en-diablo-immortal-y-no-conseguir-nada/>. Consultado el 22/06/2022

Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el cumplimiento de este Contrato, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para hacer un uso personal y no comercial de los BV y DV exclusivamente en lo relacionado con el Software. Salvo en lo indicado en la ley vigente, se le otorgan, y no venden, una licencia de BV y DV y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre los mismos. Este Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos ni de los BV, ni tampoco de las DV.

Los BV y DV no tienen un valor equivalente a una moneda real y, por lo tanto, no se podrán utilizar para sustituir a una divisa real. Salvo en lo recogido por la ley vigente, usted acepta y está de acuerdo con que el Otorgante de la licencia revise y actúe de manera que pueda cambiar el valor o precio de compra de cualquiera de los BV y DV en el momento que estime oportuno. Los BV y DV no conllevan cuotas por su falta de uso; siempre y cuando la licencia de los BV y DV recogida en este documento finalice de acuerdo con los términos y condiciones expuestos en este Contrato y en la documentación del Software, cuando el Otorgante de la licencia deja de distribuir el Software o el Contrato finalice de cualquier otra manera. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a cobrar cuotas para acceder al uso de los BV y DV y puede distribuir los BV y DV con o sin coste adicional.”¹⁹

De la lectura de estas condiciones generales se pueden sacar dos conclusiones interesantes. Por un lado, la naturaleza de lo que se adquiere realmente cuando estamos hablando de divisas virtuales y, por ende, de las cajas de botín. Específicamente, se establece como una licencia de derecho limitado. Esto implicaría que realmente el usuario no es titular como propietario de ese dinero ficticio que, recordemos, se adquiere con dinero real. Lo que se obtiene básicamente es el permiso para utilizar algo que se ha adquirido de forma onerosa, creando así un negocio jurídico que resulta ciertamente atípico.

¹⁹ Take-Two interactive software, Inc. Condiciones del servicio. <https://www.take2games.com/legal/es>. Consultado el 16/05/2022.

Otra cuestión a tener en cuenta es el valor que se le da a esta moneda virtual. Una vez adquirida, ésta, en verdad, no vale “nada”, más allá del uso que se le pueda dar dentro del juego. Pero es que, además, no se permite volver a intercambiar la divisa virtual por moneda real. La mencionada cláusula es la siguiente:

*“La Divisa Virtual de EA o tiene valor monetario ni tiene valor fuera de nuestros productos y servicios. La Divisa Virtual de EA **no podrá venderse, intercambiarse ni transferirse por dinero**; únicamente podrá canjearse por Derechos disponibles para el Servicio de EA. La Divisa Virtual **no es reembolsable, y usted no tendrá derecho a reembolsos por ningún elemento de Divisa Virtual de EA**. Una vez que canjea la Divisa Virtual de EA por un Derecho, dicho Derecho no es reintegrable, intercambiable ni reembolsable. Si vive en Japón, acepta utilizar cualquier Divisa Virtual de EA en un plazo de 180 días desde la fecha de compra.”²⁰*

De aquí se deduce que la divisa virtual no se puede reconvertir en dinero de ningún modo, y que solo se puede utilizar para adquirir bienes virtuales dentro del juego específico para el que se haya adquirido. Resulta una vez más extraño el negocio jurídico que se está llevando a cabo aquí. Porque se podría considerar que existe un negocio jurídico englobado dentro de otro negocio jurídico. Es decir, adquirir la divisa virtual con dinero real es el negocio jurídico principal, pero por parte de las empresas no se considera que la adquisición de bienes o servicios utilizando divisa virtual pueda ser a su vez un negocio con relevancia jurídica. En mi opinión, este hecho plantea cierta problemática, sobre todo desde el punto de vista del consumidor a la hora de la posibilidad de desistimiento, que resultaría complicado por ejemplo en caso de que se adquiriera por error un bien digital no deseado. En todo caso según lo establecido en el acuerdo de usuario no resultaría posible recuperar la inversión monetaria realizada. Así pues, se puede considerar que la cláusula por la que la empresa se apropia automáticamente del dinero invertido resulta abusiva. Y también, conforme a nuestro ordenamiento jurídico cabría la posibilidad de interponer la acción de enriquecimiento injusto²¹.

²⁰ Acuerdo de Usuario Final de Electronic Arts. <https://www.ea.com/es-es/legal/user-agreement#content-and-entitlements>. Consultado el 17/05/2022.

²¹ STS 352/2020, 24 de junio de 2020.

Además, existe otro problema al hablar de estas divisas virtuales. Desde un punto de vista psicológico, existe lo que se ha denominado en inglés “pain of paying”²², esto es, que el consumidor va a sentir cierto rechazo a gastar dinero cuando ve el precio de un producto establecido en dinero real (en euros o dólares, por ejemplo). Por lo tanto, el consumidor, cuando adquiere la divisa virtual, disocia de la realidad el auténtico valor de esta. La transferencia se hace menos tangible haciendo que el comprador sea menos consciente del gasto realizado y que, por lo tanto, no le resulte tan molesto gastar su dinero. Esto facilita el factor psicológico de decisión a la hora de realizar una compra. Y a esto habría que sumar también la estrategia que suelen utilizar las empresas de establecer precios impares para las cajas de botín.

Por ejemplificarlo de forma sencilla, supongamos que 1.000 monedas virtuales cuestan 10€. Lo lógico sería que cada caja de botín tuviera un coste de 250 monedas. Sin embargo, si el precio es de 300 monedas, esto deja al comprador con 100 monedas restantes que no podrá utilizar para nada, creando la necesidad artificial de volver a adquirir otras 1.000 monedas virtuales. Y para quedarse con 0 monedas tendría que comprar hasta que los números coincidan; es decir, tendría que gastarse en total 30€ en lugar de los 10€ inicialmente previstos.

Resulta discutible también que se puedan considerar estas cajas de botín que se obtienen de forma gratuita como un regalo. En primer lugar, porque, como ya he mencionado, muchas veces implican tener que invertir gran cantidad de horas en el juego. A menudo se pide del jugador cierta dedicación completando tareas. Otra opción habitual es que la caja de botín se otorgue a cambio de ver anuncios publicitarios dentro del juego (si es un juego F2P, que son los que suelen tener publicidad dentro del juego). Pero lo más importante es que las empresas solían tener libertad para obtener información de los jugadores hasta la adopción del reglamento europeo de protección de datos de 2016 (Reglamento 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016). La información obtenida de los consumidores se ha venido considerando un producto valioso, y por lo tanto afirmar que se otorga una recompensa gratuita “solo” a cambio de acceso a información personal, invalida el concepto de gratuito de forma total en mi opinión.

²² ARIELY, D. & KREISLER, J. (2018): “Small change money mishaps and how to avoid them”. Pan Macmillan.

3. El valor de la protección de datos de los consumidores

A continuación, hago referencia de nuevo al acuerdo de términos y condiciones generales, por el que se reconoce expresamente el tratamiento de los datos personales como un activo más de la empresa:

*“Venta o Transferencia de Negocios o Activos: Podremos vender o comprar activos durante el curso normal de nuestro negocio. Asimismo, podremos revelar información sobre usted y transferir esa información a otra entidad como parte de una potencial adquisición o fusión real de Take-Two o de cualquiera de nuestros activos. Si presentamos o defendemos una reorganización, una bancarrota o un evento similar, dicha información puede ser considerada nuestro activo y **vendida o transferida a terceros.**”²³*

La cuestión del acceso a cierta información de los usuarios por parte de las empresas se justifica con fines de mejorar los servicios ofrecidos o mejorar el marketing. La información personal puede resultar, como se ha visto, algo que se puede valorar económicamente. Pero el usuario no ve retribuido este hecho de otorgar información a las empresas. Pongamos el ejemplo de los videojuegos a precio completo. El usuario no solo paga a la empresa el precio del videojuego, también se le ofrece la posibilidad de adquirir más bienes dentro del juego. Y, además, la empresa se lleva la información sin que el consumidor obtenga nada a cambio, ya que después de leer varios acuerdos de términos y condiciones de uso en ningún momento se establece que se le van a regalar cajas de botín o recompensas similares a cambio del acceso a información, que, en mi opinión, es más valiosa de lo que comúnmente se cree.

Por supuesto la recopilación de información se puede desactivar total o parcialmente dependiendo del videojuego, aunque prácticamente todos los videojuegos que he visto ofrecen esta opción activada por defecto, teniendo el usuario que desactivarla manualmente. El hecho de que la opción de recopilar datos del usuario aparezca activada por defecto supone una vulneración del consentimiento que se opone a lo dispuesto en el RGPD²⁴. Se considera que el consentimiento para el acceso a los

²³ Take-Two interactive software, Inc. Condiciones del servicio. <https://www.take2games.com/legal/es>. Consultado el 16/05/2022.

²⁴ Asunto C-673/17 que tiene por objeto una petición de decisión prejudicial planteada, con arreglo al artículo 267 TFUE, por el Bundesgerichtshof (Tribunal Supremo de lo Civil y Penal, Alemania),

datos personales no se presta de forma válida cuando el acceso a la información se autoriza mediante una casilla que está marcada por defecto.

En este sentido, la Agencia Española de Protección de Datos ha manifestado lo siguiente:

“El RGPD exige del responsable una configuración por defecto de los tratamientos que sea respetuosa con los principios de protección de datos, abogando por un procesamiento mínimamente intrusivo: mínima cantidad de datos personales, mínima extensión del tratamiento, mínimo plazo de conservación y mínima accesibilidad a datos personales. Todo ello, además, sin que sea necesaria la intervención del interesado para garantizar que estos mínimos se hayan establecido. De ahí que la Protección de datos por defecto no se limita a requisitos sobre programas o dispositivos, sino que afecta también al propio diseño del tratamiento, con independencia del soporte en el que este se desarrolle.”²⁵

Y respecto de la recopilación de información, también debo señalar aquí que por parte de las empresas se procura no recabar información de usuarios menores de edad. Es importante destacar que el RGPD distingue por un lado los contenidos creados por los usuarios, que no se encuentran dentro de la definición de dato personal ofrecida por el artículo 4 del RGPD, del resto de información que sí se considera estrictamente como datos personales. El problema que le veo a esto es que, al iniciar un videojuego no se controla (ni se puede controlar) si el que lo ha iniciado es un menor, a no ser que por parte de los progenitores se haya ejercido cierta diligencia activando el control parental en las opciones de la consola de juego, una opción que se empezó a implementarse en la séptima generación de consolas. Este control parental presenta un inconveniente: La limitación del acceso es configurable, pero en resumidas cuentas la restricción viene marcada por el sistema de clasificación de edades. En el ámbito europeo tenemos el sistema PEGI²⁶ (Pan European Game Information). Existen además en América el

mediante resolución de 5 de octubre de 2017, recibida en el Tribunal de Justicia el 30 de noviembre de 2017.

²⁵ Protección de datos por defecto: <https://www.aepd.es/es/derechos-y-deberes/cumple-tus-deberes/medidas-de-cumplimiento/proteccion-de-datos-por-defecto> Consultado el 1/07/2022

²⁶ Web oficial del sistema PEGI <https://pegi.info/es/que-significan-las-etiquetas>. Consultado el 16/6/2022.

ESRB (Entertainment Software Rating Board) y en Japón el CERO (Computer Entertainment Rating Organization).

El funcionamiento de este sistema de clasificación de edades sirve como criterio orientativo para los progenitores a la hora de permitir a los hijos consumir videojuegos. Opera por medio de etiquetas o iconos que aparecen generalmente en la parte posterior de la caja del juego. Hay dos tipos de etiquetas, e incluso si los padres no saben nada de videojuegos, pueden encontrar en estas etiquetas información sobre el tipo de temas que trata el videojuego (ejemplo: si es violento, si utiliza lenguaje ofensivo o malsonante, si aparece representado el uso de drogas de algún modo) y otra etiqueta indicando el sello de edad mínima recomendada. Por último, tenemos la etiqueta PEGI OK, que indica que el videojuego es apto para todos los públicos.

Por lo tanto, los padres a la hora de activar el control parental que puede potencialmente restringir el acceso de un menor a contenido no apropiado según su edad, se ven vinculados al sistema PEGI. ¿Por qué es esto un problema? Por parte de los sistemas de calificación de edades (PEGI, ESRB y CERO) se ha considerado que las cajas de botín no constituyen un juego de azar. Evidentemente, en la caja del juego no va a aparecer una etiqueta de advertencia y, por lo tanto, un juego con una etiqueta que lo recomienda a partir de la edad de tres años puede contener perfectamente cajas de botín sin que los padres sean realmente conscientes de ello. Además, el control parental solo restringe el acceso al juego en sí, y no a las funcionalidades que pueda contener, véase las cajas de botín o cualquier otro mecanismo que permita compras dentro del juego.

De estos sistemas de calificación de edades resulta criticable su incapacidad para mitigar los riesgos que suponen las cajas de botín para los menores, ya que, a menudo, las etiquetas resultan ser inefectivas o estar mal implementadas, como en los supuestos en los que el juego tiene cajas de botín, pero no aparece dicha etiqueta. Recientemente se ha tratado de mitigar esto añadiendo una etiqueta especial en caso de que el juego contenga cajas de botín, pero esta etiqueta no eleva la edad recomendada a los 18 años automáticamente.

El control del menor por lo tanto deberían ejercitarlo los padres o tutores legales, algo que honestamente no funciona bien en la práctica, por lo tanto, volviendo a la cuestión de la recopilación de información de usuarios, virtualmente se va a recopilar

información indistintamente de que el usuario sea menor de edad, ya que los controles existentes no funcionan adecuadamente. En este punto también cabría plantearse tal vez la posibilidad de que se le pueda exigir a las empresas una mayor diligencia a la hora de implementar sistemas que garanticen una mejor protección de los menores de edad.

Para terminar este apartado es necesario hacer referencia a la LO 3/2018 de 5 de diciembre, de protección de datos personales y garantía de derechos digitales. En el artículo 7 de esta ley se hace un reconocimiento a los menores de edad para el tratamiento de sus propios datos personales siempre y cuando el menor tenga al menos catorce años, mientras que en el caso de los que tengan menos de catorce años requerirán para su consentimiento que este sea otorgado por el titular de la patria potestad o tutela. En este sentido, en el intervalo de edad de los 14 a los 18 años se estaría permitiendo sin ningún tipo de control paterno el acceso a juegos con mecánicas de cajas de botín, que son equiparables a los juegos de azar y conforme a la regulación del juego no deberían ser accesibles puesto que exigirían mayoría de edad del usuario. Este es un aspecto de la regulación legal actual que resulta criticable y hace patente la necesidad de una regulación específica.

V. EL DIFÍCIL ENCAJE DE LAS CAJAS DE BOTÍN EN LA LEGISLACIÓN ESPAÑOLA

Los videojuegos, especialmente en España, nunca han despertado especial simpatía a pesar del crecimiento económico que ha experimentado la industria en las dos últimas décadas²⁷. Precisamente por el crecimiento tan rápido de la industria no solo en España, sino a nivel global, resulta necesario examinar si por parte de los agentes económicos involucrados se está respetando la legalidad, o, como mínimo, si se está actuando de forma ética de cara a los consumidores. En concreto, se debe examinar si los consumidores quedan amparados por nuestro Ordenamiento a la hora de participar en el mercado del ocio digital. Resulta especialmente importante el modo en el que se protege a los menores de edad, que son los sujetos más vulnerables a las adicciones relacionadas específicamente con los videojuegos.

²⁷ El videojuego facturó 1.795 millones de euros en 2021, con una base superior a los 18 millones de usuarios en España. <http://www.aevi.org.es/videojuego-facturo-1-795-millones-euros-2021-una-base-superior-los-18-millones-usuarios-espana/>. Consultado el 10/05/2022.

Y, a tal fin, comenzaré mi exposición en este apartado valorando la posibilidad de que las cajas de botín como método de monetización se puedan considerar un juego de azar conforme a nuestro Derecho.

1. La ley de regulación del juego (LRJ) 13/2011 de 27 de mayo

La legislación básica a la que podemos recurrir para obtener alguna respuesta al respecto es la Ley 13/2011 de 27 de mayo, de regulación del juego. Ya en el preámbulo de esta Ley se empieza reconociendo la nueva realidad social en la que nos encontramos por la importancia que ha cobrado internet a nivel global. A día de hoy, el acceso a internet es considerado de forma prácticamente consensuada como un derecho fundamental²⁸, o al menos, como un indicativo del grado de bienestar dentro de una sociedad²⁹. Se reconoce además en este preámbulo que la aparición de nuevos operadores en el mercado del juego ha implicado que la regulación vigente sea inadecuada a la hora de responder a los nuevos problemas que han surgido o que puedan surgir. Ahora bien, hay que entender que en la Ley evidentemente no se hace referencia expresa a los videojuegos y mucho menos al tema que planteo en este trabajo. Cabe pensar que, si la Ley ya no está adecuada o preparada para afrontar problemática de las apuestas on-line, mucho menos lo va a estar para regular una problemática endémica que afecta a los videojuegos y que, personalmente, creo que el legislador no acaba de comprender porque se centra en una visión tradicional del concepto de juego de azar.

No obstante, en la página web de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) se hace referencia a las cajas de botín, denominadas mecanismos aleatorios de recompensa. Se establecen las tres características, ya mencionadas, con las que podemos determinar si nos encontramos ante un juego de azar con arreglo a la citada ley:

Pago por participar en la activación del proceso aleatorio: Requiere que sea el consumidor el que obtenga de forma onerosa la adquisición de la caja de botín. En la descripción que se hace por la DGOJ se establece que *“la compra de una caja botín*

²⁸ ORZA LINARES, Ramón M.: “Derechos fundamentales e internet: Nuevos problemas, nuevos retos”. *ReDCE*. Año 9. Núm. 18. Julio-diciembre/2012. Págs. 275-336.

²⁹ Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares (2020): https://www.ine.es/prensa/tich_2020.pdf

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 DLC³⁰ [...] siempre y cuando esos módulos no tengan por finalidad esencial o exclusiva incorporar mecanismos aleatorios de recompensa al entorno de ese videojuego.”

Estoy de acuerdo en que la adquisición, con carácter general, tenga que ser onerosa. Pero no puede resultar autónoma al videojuego porque todo el sentido de las cajas de botín consiste en obtener recompensas para que se utilicen dentro del propio videojuego y por tanto es razonable que se obtengan de forma subordinada al funcionamiento del mismo. No tiene sentido venderlas fuera del contexto del videojuego, tal y como se ha explicado. Y, además, las compañías se han cuidado bien de evitar este tipo de disposiciones legales mediante la introducción de las divisas virtuales a las que previamente he hecho referencia.

Azar en la determinación del resultado: Como expliqué anteriormente, el factor central que define las cajas de botín es la aleatoriedad del resultado obtenido. La “gracia” es la posibilidad de obtener el premio raro entre todos los que se ofrecen. Sin embargo, hasta hace pocos años la probabilidad exacta de obtención de un botín raro estaba escondida a conciencia. En 2017, China estableció legalmente la obligación para todas las compañías que operaran con cajas de botín dentro de su territorio nacional de mostrar la ratio de aparición de cada recompensa según su rareza. Así, compañías como Activision Blizzard hicieron públicos estos datos³¹, haciendo que fueran accesibles para los usuarios del resto del mundo³². Sin embargo, como en el resto del mundo no se obliga a las compañías a mostrar estas cifras de aparición, no se sabe realmente si en cada mercado varían, del mercado chino al occidental, por ejemplo. Por parte de muchas compañías a raíz de este mandato se ha tratado de hacer un ejercicio de transparencia mostrando públicamente la probabilidad de obtención de los premios. Investigando esta

³⁰ DLC proviene de las siglas DownLoadable Content. En español, se traduciría como contenido descargable. Pueden consistir en objetos cosméticos de pago, ventajas o expansiones de contenido para el videojuego. Técnicamente una caja de botín no es un DLC, porque al comprar un DLC el usuario recibe exactamente el contenido por el que ha pagado.

³¹ Proporción de caída en las cajas de botín (Overwatch). <https://eu.battle.net/support/es/article/284790>. Consultado el 23/05/2022.

³² Blizzard Forced to Reveal Loot Box Odds. <https://eip.gg/news/blizzard-forced-reveal-loot-box-odds/>. Consultado el 23/05/2022.

probabilidad de aparición, he observado que ciertos objetos tienen un rango de aparición tan bajo que personalmente consideraría que hay mala fe por parte de las empresas. De todos los datos que he encontrado, el más bajo es de 0.1% de aparición³³. Obtener este objeto requiere tener mucha suerte, o mucho dinero que gastar. Menciono aquí la problemática de la rareza de obtención de los premios porque tal vez sería relevante a la hora de establecer una futura regulación en la que, en mi opinión, se debería establecer un porcentaje de aparición razonable con la finalidad de prevenir casos de adicción evitables. Pero, aparte de esto, se han realizado estudios que determinan que el hecho de conocer la probabilidad de obtención de un objeto de antemano no desincentiva de forma determinante el consumo. Por lo tanto, es una medida que no resulta efectiva realmente. Se calcula que, aproximadamente, de todas las personas que son conscientes de la baja probabilidad de aparición, tan solo el 20% estaría dispuesto a reducir su consumo. A esto habría que sumar que, dentro de los propios videojuegos, cada uno tiene sus propias cajas de botín, que suelen ser numerosas. Por poner un ejemplo, en *Counter Strike Global Offensive* hay aproximadamente 120 cajas de botín diferentes. Esto hace que se construya un sistema menos intuitivo del que existe en los juegos de azar tradicionales, ya que, en estos, aunque haya un componente de azar, el consumidor puede realizar una estimación más acertada de sus probabilidades de ganar³⁴.

En el escrito de la DGOJ se establece, además que *“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.”*

En este punto, tampoco puedo estar de acuerdo. Los casinos están diseñados en cada detalle para atraer clientes e intentar conseguir que se gasten el máximo dinero posible. Haciendo una réplica de este modelo en un entorno virtual se consigue el mismo objetivo: Que el cliente entre en un bucle de gasto con la promesa o esperanza de conseguir un gran premio que compense el gasto realizado. En algunos videojuegos, el funcionamiento visual es literalmente una ruleta de casino en la que aparecen todos los

³³ What are the Drop Rates for items in MCVS? <https://www.gameloft.com/en/gacha/modern-combat-versus>. Consultado el 23/05/2022.

³⁴ XIAO, L. Y., NEWALL, P. (2022): “Probability disclosures are not enough: Reducing loot box reward complexity as apart of ethical videogame design”. *Journal of Gambling Issues*.

premios disponibles. A esto hay que sumarle el efecto “*near-miss*”³⁵, que produce una ilusión en el usuario de que ha estado cerca de obtener el premio deseado cuando en realidad se le está engañando para que siga consumiendo. Además, el bajo coste que tienen las cajas de botín puede dar lugar a que el usuario gaste cantidades grandes de dinero sin apenas percatarse. En suma, no es éste precisamente el mejor argumento con el que pretender excluir las cajas de botín del ámbito de las apuestas y juegos de azar y me ha sorprendido que no se le haya dado importancia por parte de la DGOJ.

Premio transferido al participante ganador: La ley 13/2011 LRJ establece como requisito que el premio obtenido sea evaluable económicamente. En este aspecto, el art.3 a) establece que los premios pueden ser en metálico o en especie dependiendo de la modalidad de juego.

Es cierto que la valoración económica de los artículos obtenidos mediante estos denominados mecanismos aleatorios de recompensa es una cuestión muy discutida. En primer lugar, porque dentro de los propios acuerdos de condiciones generales impuestos por las empresas se estipula que no se permite la venta de las recompensas ya que se encuentran vinculadas permanentemente a la cuenta de cada usuario. En segundo lugar, porque, salvo en el caso único de Steam Market, en ninguna otra plataforma es posible permutar bienes virtuales. Además, el dinero introducido en el monedero virtual que se utiliza para realizar compras dentro de la tienda y el mercado comunitario de Steam no se puede volver a retirar a la cuenta bancaria del usuario. De modo que, aunque se pueda obtener un buen dinero vendiendo en el mercado un objeto raro obtenido de una caja de botín, ese dinero obtenido quedaría vinculado al monedero virtual de Steam sin que el usuario pueda disponer libremente de él, salvo lo que se pueda adquirir dentro de la tienda de la propia plataforma.

La Ley establece que debe existir la posibilidad de convertir esa recompensa en dinero corriente y por lo tanto utilizable fuera del ámbito del juego. No se cumple este requisito si observamos las cláusulas habituales establecidas en los acuerdos de usuario y resulta improbable pensar que cualquier empresa decida abrir el mercado de esta forma, precisamente porque por parte de las empresas se quiere evitar a toda costa

³⁵ SANMARTÍN, F. J., VELASCO, J. Y BLANCO, S. (2021): “Las loot boxes como modelo de monetización predatoria dentro de los videojuegos: aproximación psicoeducativa”. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 20. Págs.103-132.

otorgar una excusa para que estas prácticas se vean de manera evidente como conductas de juegos de azar. En mi opinión, se pretende aprovechar una oscuridad o zona gris dejada por la Ley, en la que las empresas pueden obrar con cierta impunidad llevando a cabo prácticas cuestionables e imponiendo cláusulas totalmente abusivas para el usuario.

Otra cuestión respecto del mercado comunitario de Steam es la existencia de webs de “casas de apuestas” en las que se utilizan las denominadas skins obtenidas en cajas de botín como billete de entrada a la posibilidad de participar en apuestas sobre el resultado de competiciones de eSports, o directamente operan como casinos en los que la moneda utilizada son skins para conseguir otras skins. En algunos casos, incluso existe la posibilidad de obtener un rendimiento económico real, ya que se permite retirar las ganancias en forma de criptomonedas³⁶. Evidentemente, estos sitios de apuestas no están controlados de modo alguno por ninguna compañía, pero demuestra que, a pesar de que las compañías establezcan que los bienes virtuales obtenidos a través de las cajas de botín no son objeto de comercio, existe un verdadero mercado al margen de todo lo estipulado en los términos y condiciones generales de uso habituales. Los sitios de apuestas de los que hablo están operados por terceras partes ajenas a las compañías.

Fue en 2016, cuando salió a la luz todo este sistema de apuestas por medio de skins³⁷. Se estima que se utilizaron skins por valor de 5 billones de dólares, de los cuales solo 2 billones se utilizaron en apuestas de eSports, mientras que los 3 billones restantes circularon en sitios de apuestas en el sentido tradicional, véase póker o ruletas virtuales. La utilización de Steam como medio para promocionar estos sistemas de apuestas era una flagrante violación de los términos y condiciones generales de uso, pero es que además se descubrieron diversos casos de amaños en las apuestas. Lo más grave es que en alguna ocasión se demostró la implicación de menores de edad.

La relación existente entre este sistema de apuestas ilegal y las cajas de botín resulta clara. Si un usuario pierde las skins obtenidas en cajas de botín porque sus apuestas no le han favorecido, tendrá que volver al juego y seguir consumiendo cajas de

³⁶ Best CS:GO Gambling Sites 2022 <https://csgohowl.com/>. Consultado el 24/05/2022.

³⁷ SCHWIDDESEN, SEBASTIAN, LL.M. Y KARIUS, PHILIPP (2018): “Watch your loot boxes! – Recent developments and legal assessment in selected key jurisdictions from a gambling law perspective”. *Interactive Entertainment Law Review*, 2018, Vol.1, No. 1.

botín con las que obtener nuevas skins que utilizar en las apuestas. En realidad, se trata de un círculo vicioso en el que el consumidor tratará desesperadamente de recuperar el dinero perdido, solo para terminar agravando su propia situación económica.

Después de este escándalo inicial, Valve instó a estos operadores externos a desistir de sus actividades. Sin embargo, siguen existiendo sitios de apuestas, a los cuales he hecho referencia en la página anterior. Como desarrollaré más adelante, la existencia de estas casas de apuestas de skins es lo que favoreció que en 2018 por parte de la autoridad reguladora del juego en Holanda se interpretara que las cajas de botín son un juego de azar y de ahí su temporal prohibición. Se trata de una cuestión interpretativa, que resulta extrapolable a nuestra regulación del juego, la cual maneja un concepto de juego de azar anquilosado que necesita de una renovación para ajustarse a la realidad social.

Quizá se podría considerar que, aquí, lo que se obtiene son premios en especie, pero incluso los premios obtenidos en especie se pueden valorar económicamente. Podemos comprobar, por lo tanto, que este requisito es controvertido, lo cual evidencia que la ley actual no está preparada para determinar claramente si las cajas de botín son un juego de azar o no. Está claro que por parte de las empresas que operan con cajas de botín se trata de desprender de todo valor a las recompensas obtenidas según se deduce de los contratos de usuario examinados en este trabajo. Esto no impide que los usuarios puedan otorgarle su propio valor al margen de lo que estipule la propia empresa. La realidad, según ha quedado demostrado con el escándalo de las casas de apuestas de skins en 2016, es que existe un valor tangible para los objetos obtenidos como recompensa en cajas de botín, y este valor propicia la existencia de un mercado, aunque este parezca desenvolverse aparentemente al margen del criterio marcado por las empresas. Técnicamente hablando, los usuarios que llevan a cabo prácticas de este tipo, que vulneran de forma tajante los acuerdos de usuario, pueden ser bloqueados del acceso al juego por incumplir las cláusulas estipuladas al respecto. Aquí podríamos preguntarnos, ¿Por qué las empresas no ponen más de su parte para evitarlo? Lo cierto es que el comercio ilegal de recompensas (ya sean skins u objetos de otro tipo) no es dañino para la empresa, que ya ha recibido el pago por las cajas de botín que dan lugar a la existencia de los objetos del mercado ilegal. En todo caso se puede afirmar que es incluso beneficioso porque, si le pusieran coto de manera firme, el consumo de cajas de botín sin duda alguna se desplomaría haciendo perder dinero a las empresas. En

definitiva, no les conviene hacer nada y toleran dejar a los usuarios actuar con libertad para que sigan consumiendo y generando beneficios. Esta actitud de pasividad, en mi opinión, constituye en parte el problema actual que existe con las cajas de botín. A las empresas les corresponde responsabilizarse de los incumplimientos de los contratos que ellas mismas han impuesto a los usuarios. Además, esta inactividad se puede considerar un incumplimiento de la responsabilidad social corporativa, porque los problemas que generan las cajas de botín no se quedan simplemente en el ámbito del juego y tienen consecuencias tangibles en la economía y en la vida de los usuarios cuando estos desarrollan una adicción.

Otro argumento contrario a la inclusión de las cajas de botín como un juego de apuesta o azar es que, a diferencia de las apuestas tradicionales, aquí siempre se obtiene algo. Esto puede inclinar la balanza a la hora de que no se considere un juego de azar, aunque hay otros factores a tener en cuenta, como los riesgos y peligros de adicción o la protección que se brinda a los menores de edad.

La conclusión que cabe extraer del análisis de los puntos relevantes de la LRJ de 2011 es que desde la posición del legislador no se le ha dado la importancia suficiente a la existencia de las cajas de botín. Es un problema no solo por la falta de regulación en sí, sino porque esta ley brinda ciertas garantías tanto a los potenciales adictos como al consumo por parte de menores de edad con el riesgo futuro que eso implica. Por poner un ejemplo, la Ley establece la figura de la auto prohibición por medio de un registro en el cual un adicto al juego puede inscribirse para que se le impida el acceso a los diversos sitios de apuestas, incluidos los sitios online.

Si las cajas de botín no se van a considerar un juego de azar, entonces los consumidores que puedan llegar a sufrir de patologías de juego problemático van a quedar desprotegidos. Teniendo en cuenta la naturaleza de las cajas de botín, resulta plausible que incluso un adicto a los juegos de azar tradicionales se acabe enganchando a estas mecánicas de apuestas virtuales por su bajo nivel de control y su fácil accesibilidad.

El art. 8 de la LRJ se refiere también a la protección de los consumidores y a las políticas de juego responsable. Se alude en este artículo a la responsabilidad social corporativa, y al igual que con la auto prohibición, al no considerar las cajas de botín como una especie de juego de azar, se “exonera” a las compañías de introducir avisos

que hagan reparar en el peligro de adicciones, sensibilizar o controlar a los consumidores mediante avisos de juego responsable. La conclusión final, por lo tanto, es que esta Ley ha venido regulando el juego entendido de una manera más tradicional de la acostumbrada, y es indudablemente útil en ese ámbito de aplicación. Pero flaquea a la hora de otorgar una respuesta adecuada a los problemas que surgen cuando la realidad plantea nuevos retos como los que derivan de la utilización de estas recompensas virtuales aleatorias.

2. Disposiciones relevantes en el Código Civil

Vista la naturaleza de las cajas de botín y las divisas virtuales en relación con la presente legislación del juego, el siguiente paso va a ser valorar si en el Código Civil existe alguna disposición que sirva de apoyo para observar similitudes entre estas figuras y los juegos de azar tradicionales. Para ello he tomado de referencia el capítulo tercero del título duodécimo, dentro del libro cuarto, que tiene por objeto establecer una regulación en los contratos aleatorios o de suerte en relación con los juegos y las apuestas. Hay que tener en cuenta que el Código Civil data de 1889 y por lo tanto lo dispuesto aquí en relación con el tema que estoy tratando debe estar sujeto a cierto grado de interpretación atendiendo al criterio sociológico que deriva de su art. 3.1.

Este capítulo del Código Civil es bastante sucinto, y, de hecho, el propio Tribunal Supremo en la sentencia 137/1988 reconoció las carencias del Código Civil en este aspecto³⁸. El art. 1798 CC establece lo siguiente: *“La ley no concede acción para reclamar lo que se gana en un juego de suerte, envite o azar; pero el que pierde no puede repetir lo que haya pagado voluntariamente, a no ser que hubiese mediado dolo, o que fuera menor, o estuviera inhabilitado para administrar sus bienes.”*

En el Código Civil se parte de la base de que al ganar o perder una apuesta puede nacer una obligación. En las cajas de botín no se apuesta con dinero para obtener dinero, a no ser que se acuda a las ya nombradas casas de apuestas. En este aspecto, aunque el objeto obtenido sea virtual, cuya regulación a día de hoy se asemeja más con los contratos de suministro de servicios digitales acorde a la Directiva 770/2019, la obligación persiste, y al adquirir la divisa virtual de un juego para poder a su vez adquirir cajas de botín hay que aceptar un contrato con estipulaciones generales.

³⁸ Sentencia 137/1988 de la Sala Primera del Tribunal Supremo, de 23 de febrero de 1988, fundamento jurídico primero, último párrafo.

Además, está garantizada la posibilidad de obtener un premio, aunque no sea el deseado por el consumidor. Por estos motivos a las empresas que utilizan este tipo de mecánicas no les hace falta apoyarse en este artículo, ni en el 1801 para compeler al deudor al pago de una deuda de juego. Porque no existe ese momento de contraer la deuda, teniendo el usuario que adquirir la divisa virtual de forma previa y así acceder al mecanismo aleatorio de recompensas. El pago es tan voluntario como una compraventa normal, pero con la diferencia de que el objeto del contrato no es estrictamente la compra de un bien, ya que ateniéndome a lo que aparece dispuesto en los acuerdos de usuario que he investigado, estamos ante un otorgamiento de licencia de derecho limitado y se relacionaría más con un otorgamiento de servicio. Lo cual me hace inclinarme en que nos encontramos ante una relación jurídica alegal, puesto que no se ha declarado de forma firme su ilegalidad, pero carece de una regulación concreta que permita afirmar que estamos ante un tipo de juego prohibido a tenor de lo establecido en el art. 1798 CC.

Por otro lado, en lo que respecta a los menores de edad, hay que tener en cuenta lo establecido en el art. 1263 del Código Civil. Este artículo, que fue modificado por la Ley 8/2021 de 2 de junio, ha acabado estableciendo lo siguiente:

"Los menores de edad no emancipados podrán celebrar aquellos contratos que las leyes les permitan realizar por sí mismos o con asistencia de sus representantes y los relativos a bienes y servicios de la vida corriente propios de su edad de conformidad con los usos sociales".

Lo establecido en este artículo es válido sin perjuicio de prohibiciones legales o requisitos especiales de capacidad que las leyes puedan establecer (art.1264 CC). De nuevo, al hablar de menores de edad es necesario hacer referencia al art. 7 de la LO 3/2018, en relación con la capacidad que se otorga al menor, mayor de 14 años, para consentir el tratamiento de sus datos. El único límite que este artículo establece al menor para el tratamiento de sus datos aparece en el segundo párrafo del artículo 7.1, que supone una obligación de que intervenga el titular de la patria potestad o tutela en supuestos expresamente establecidos en una ley.

Ya se ha apuntado a lo largo del presente trabajo que los menores de edad se encuentran en la franja de edad de consumidores que más dinero gastan en cajas de botín. Como he explicado previamente, las cajas de botín no se adquieren de forma

directa, sino que el proceso implica la adquisición de la divisa virtual del videojuego correspondiente. Por este motivo, creo que estaríamos ante un tipo de contrato de la vida corriente. Aunque la divisa virtual vaya a utilizarse para algo potencialmente dañoso para el menor, al no limitarse la adquisición de esta, la Ley está permitiendo de forma indirecta que el menor pueda acceder al sistema de cajas de botín sin restricciones. Cabe añadir aquí que la divisa virtual no solo se puede adquirir a través del propio videojuego, pagando con una tarjeta de crédito, en cuyo caso tal vez existiría cierta limitación para el menor. Podría dejar de considerarse un contrato de vida corriente cuando la cuantía de la operación deje de considerarse razonable, pero recordemos que habitualmente las cajas de botín tienen un coste económico individual pequeño, que resultaría imperceptible en la mayoría de las situaciones.

De otra parte, conviene advertir que se puede comprar divisa virtual en tiendas físicas, en las que se venden directamente tarjetas con un código que al canjearlo dentro del videojuego otorga la moneda virtual al usuario. Esto hace que exista la posibilidad de que el menor adquiera y utilice la moneda virtual sin necesidad de pasar por el control parental establecido en el artículo 154 CC. El menor puede hacerlo a escondidas, ya que en la tienda no le van a poner pegats a la hora de realizar una compra, especialmente si es de escasa entidad, como suele ocurrir en estos casos. Por lo tanto, creo que queda claro que el acceso resulta más sencillo de lo que tal vez debería. Según estudios demográficos realizados en el Reino Unido, se llegó a la conclusión de que el 23% de los menores entre 11 y 16 años han utilizado alguna vez una caja de botín. Así mismo, un 31% de los consumidores reconocieron que les resultaba difícil llevar la cuenta del dinero que se habían gastado.³⁹

3. Disposiciones del texto refundido de la ley general para la defensa de consumidores y usuarios (TRLGDCU)

La comercialización de las cajas de botín depende principalmente de la oferta que otorgue cada empresa en sus videojuegos. A la hora de acceder a un videojuego, y en especial, si este incluye micro-transacciones o monetización adicional de algún tipo, el usuario tendrá que aceptar un contrato de uso en el que aparecen estipuladas diversas

³⁹ Informe de la GHA, Gambling Health Alliance. What is the financial impact of loot boxes on children and young people? <https://www.rsph.org.uk/static/1997fb77-2b38-4b7f-8725b21e158d009a/Gambling-short-paperv4.pdf>. Consultado el 27/06/2022.

cláusulas generales de contratación. Dentro del ámbito del ocio digital la regulación es prácticamente inexistente. Esto permite a las empresas ejercer una posición de poder sobre los consumidores al redactar estas cláusulas generales, que, a falta de una disposición legal específica, pueden forzar ciertas condiciones que en otros ámbitos de contratación en los que también se utilizan cláusulas generales de contratación darían lugar a la nulidad de las mismas.

El principal obstáculo, por lo tanto, es la ausencia de una regulación específica de los bienes y divisas virtuales. Como ya he comentado en el anterior apartado, la distribución de videojuegos en formato digital ha experimentado un gran crecimiento en la última década. De hecho, esto no es solo un problema que afecta a los videojuegos. También se pueden adquirir películas, series de televisión o incluso libros en formato digital acudiendo a sus respectivas plataformas de venta. Al comprar un bien en formato digital, en realidad, el usuario no siempre sabe muy bien por lo que está pagando, ya que no se adquiere la propiedad de esa copia digital. Esta copia digital, a diferencia de una copia en formato físico no puede ser objeto de enajenación por parte del usuario. No se puede revender y su uso se limita a lo que permitan las condiciones de uso firmadas por el propio usuario. De modo que, si se llegara a incumplir alguna cláusula impuesta por la empresa distribuidora del bien, esta puede bloquear el acceso al bien por el que el usuario ha pagado el precio correspondiente. Aunque a menudo se habla de ventas de copias digitales, si nos atenemos estrictamente a los términos y condiciones de uso de cualquier servicio de distribución digital, nos vamos a encontrar con que lo único que se concede al usuario es un derecho de licencia de uso limitado. Respecto de esto, la Directiva 770/2019 de 20 de mayo de 2019 estableció un marco normativo relativo a los contratos de suministro de contenidos y servicios digitales. Sin embargo, esta Directiva en su artículo 5 letra d dispone que:

“excluye servicios de juego, esto es, servicios que impliquen apuestas de valor pecuniario en juegos de azar, incluidos aquellos con un elemento de destreza, como las loterías, los juegos de casino, los juegos de póquer y las apuestas, por medios electrónicos o cualquier otra tecnología destinada a facilitar la comunicación y a petición individual del receptor de dichos servicio”.

Este artículo será relevante en caso de que salga adelante el anteproyecto de ley que regulará las cajas de botín en España⁴⁰, puesto que la consideración de las cajas de botín como una tipología nueva de juego de azar las dejaría fuera del paraguas normativo de esta Directiva.

Con lo cual, mi objetivo en esta sección del trabajo es valorar si se producen abusos a la hora de establecer términos y condiciones generales aprovechando la falta de regulación al respecto. En los artículos 85 a 90 del TRLGDCU se estipulan los tipos de cláusulas abusivas. Y a este respecto hay que tener en cuenta también el control de incorporación de las mismas, establecido en los artículos 5 y 7 de la ley 7/1998, de 13 de abril, sobre condiciones generales de la contratación.

Con cualquier otro tipo de bienes existirían problemas, principalmente en el terreno del desistimiento contractual. Sin embargo, al tratarse de bienes digitales, el artículo 103 letra m) dispone lo siguiente en lo que se refiere a las excepciones al derecho de desistimiento por parte del consumidor:

“m) El suministro de contenido digital que no se preste en un soporte material cuando la ejecución haya comenzado y, si el contrato impone al consumidor o usuario una obligación de pago, cuando se den las siguientes condiciones:

1.º El consumidor o usuario haya otorgado su consentimiento previo para iniciar la ejecución durante el plazo del derecho de desistimiento.

2.º El consumidor o usuario haya expresado su conocimiento de que, en consecuencia, pierde su derecho de desistimiento; y

3.º El empresario haya proporcionado una confirmación con arreglo al artículo 98.7 o al artículo 99.2.”

Este artículo tiene sentido cuando hablamos de la comercialización de películas o de música en formato digital, ya que estos productos una vez descargados no hay manera de controlar que el usuario los haya reproducido o no, dando lugar a una

⁴⁰ España será el primer país de Europa en regular las 'loot boxes' <https://consumo.gob.es/es/carrousel/espa-ser-el-primer-pa-s-de-europa-en-regular-las-loot-boxes>
Consultado el 1/07/2022.

situación en la que no resulta posible que en caso de desistimiento se produzca la devolución del producto de forma normal. Es decir, no se puede borrar de la memoria de una persona el haber visto una película o haber escuchado una pista de música.

Con los videojuegos en formato digital, a falta de una mayor regulación se ha optado por otorgar al usuario el plazo habitual de 14 días para devolver el producto siempre y cuando el usuario no haya comenzado a descargarlo. Este es el momento en el que se pierde el derecho a desistimiento. Por lo tanto, se determina que el momento de iniciar la descarga del contenido anula el derecho a desistimiento⁴¹. Esto no ha impedido que por parte de algunos distribuidores de videojuegos en formato digital se haya permitido al usuario descargar y probar el juego antes de pedir el reembolso si el producto no cumple las expectativas del usuario⁴².

Pero a la hora de adquirir divisa virtual no se produce descarga ninguna y aun así el consumidor pierde instantáneamente el derecho a desistimiento en el momento de realizar el pago. Esto ha originado situaciones como las observadas en encuestas, en las que el 11% de los encuestados usó la tarjeta de crédito de sus padres precisamente para comprar cajas de botín, el 15% de ellos sin permiso, mientras que el 9% lo hizo con un dinero prestado que no era capaz de devolver⁴³.

En este punto habría que considerar la existencia de una falta de conformidad en el contrato. La Directiva 770/2019 se ha transpuesto finalmente mediante la integración de la regulación los bienes y servicios digitales dentro del TRLGDCU. Esto ha producido una modificación en los artículos 114 y siguientes. Es el propio artículo 114 el que establece que lo establecido en el título IV, del que esta regulación forma parte, no será aplicable a una serie de supuestos establecidos en el artículo 114.2. Concretamente interesa la letra f) de este artículo, puesto que habla de los juegos de

⁴¹ Aún habría derecho de desistimiento si el producto fuera defectuoso. <https://www.playstation.com/es-es/support/store/ps-store-refund-request/>. Consultado el 27/06/2022.

⁴² Reembolsos en Steam: https://store.steampowered.com/steam_refunds/?l=spanish Consultado el 27/06/2022.

⁴³ Informe de la GHA, Gambling Health Alliance. What is the financial impact of loot boxes on children and young people? <https://www.rsph.org.uk/static/1997fb77-2b38-4b7f-8725b21e158d009a/Gambling-short-paperv4.pdf>. Consultado el 27/06/2022.

azar. Resulta razonable pensar que la futura regulación legal que se establecerá sobre las cajas de botín las incluirá dentro de este supuesto de no aplicación del Texto Refundido.

Cuando es el menor el que gasta dinero utilizando la tarjeta de crédito de los padres, habitualmente son las propias empresas las que optan por devolver el dinero, aunque sea por ganar buena publicidad⁴⁴. En nuestro ordenamiento, el Texto Refundido en el supuesto de que sea el menor el que sustrae la tarjeta de crédito de una persona adulta (véase sus padres) para hacer una compra de este tipo, establece en el artículo 112.1 que se podrá proceder a la anulación del cargo a cuenta de la tarjeta. La cuestión sería entonces probatoria, para determinar si realmente fue el menor quien utilizó la tarjeta de sus padres de forma indebida, o fue el adulto quien realmente realizó la transacción. En cualquier caso, en virtud del artículo 98.8 del TRLGDCU es al empresario a quien le corresponde identificar de forma inequívoca al consumidor y por lo tanto es este quien tiene la obligación de establecer mecanismos de seguridad que eviten este tipo de situaciones. Aquí cabría discutir si es posible garantizar siempre que estas comprobaciones de la edad del contratante no fallan. Conforme a nuestro derecho, este artículo del Texto Refundido junto con lo establecido en el artículo 1300 del Código Civil permitiría la nulidad del contrato debido a una falta de consentimiento, que estaría viciado.

VI. MODELOS REGULATORIOS DE LAS CAJAS DE BOTÍN

1. Regulación de las cajas de botín en otros países de la Unión Europea

Dentro del conjunto de la legislación europea no existe una regulación homogénea para los juegos de azar más allá de lo dispuesto en el artículo 49 TFUE, que habla sobre la libertad de establecimiento. Esto significa que cada país tiene competencia para regular la materia según crea oportuno. No obstante, ha sido de forma relativamente reciente, cuando se han empezado a desarrollar las apuestas on-line, cuando la Unión ha empezado a tomar partido, ya que hasta entonces habían sido los

⁴⁴ 'The kids emptied our bank account playing Fifa' <https://www.bbc.com/news/technology-48908766>
Consultado el 27/06/2022.

Estados los que habían venido ejerciendo un monopolio estatal en el ámbito de las apuestas sin permitir la intervención de agentes externos no controlados por el Estado.⁴⁵

Dentro de este contexto, al tratar el tema de las cajas de botín habría que examinar cada legislación interna de los Estados miembros de la Unión. La consideración de las cajas de botín como un juego de azar es una cuestión que de forma bastante reciente ha cobrado importancia, ya que fue a partir del año 2017 cuando se empezó a investigar la posibilidad de regularlas.

Así pues, hay dos países que han tomado una postura firme frente a las cajas de botín (Bélgica y Holanda) y otros dos que en el momento de redactar este trabajo se encuentran investigando la posibilidad de establecer una regulación (Eslovaquia desde 2020 y España con un anteproyecto de ley anunciado el 1 de junio de 2022). Actualmente, en los demás países de nuestro entorno europeo, legalmente hablando, las cajas de botín no se consideran un juego de azar.

2. La prohibición de las cajas de botín en Bélgica y Holanda

Estrictamente hablando, dentro de la legislación de estos dos países podemos encontrar unos criterios que definen el juego de azar de forma similar a la del resto de países europeos. Entonces, ¿Qué motivos han tenido para llegar a la conclusión de que las cajas de botín son una forma de juego de azar?

La respuesta es que se trata de una cuestión puramente interpretativa del concepto del requisito de premio.

Por parte del *Kansspelcommissie* (La comisión del juego belga), en el año 2018 se llegó a la conclusión de que la recompensa obtenida en una actividad de juego de azar no tiene por qué ser evaluable de forma económica, siendo suficiente que la recompensa obtenida tenga valor para el propio jugador. Este valor, cuando hablamos de recompensas obtenidas en cajas de botín que quedan vinculadas a la cuenta del consumidor y no son transferibles, es suficiente que sea de coleccionismo porque el objeto esté disponible de forma temporal y por tanto limitada.

⁴⁵ MACLEOD-MILLER L. Y WINKELMÜLLER M. El papel de la UE en la Regulación del Juego. EUROMAT.<http://todoeljuego.com/wp-content/uploads/2014/01/informe-el-papel-ue-regulacion-juego.pdf> Consultado el 28/06/2022.

No se aprecia el requisito de que la recompensa pueda ser convertida en dinero real y, por lo tanto, bajo este pretexto, las cajas de botín pasan a formar parte de los juegos de azar tradicionales siguiendo la definición legal de la norma estatal. Con esta interpretación, se declararon ilegales las cajas de botín en Bélgica.

En Holanda, por otra parte, la interpretación realizada por la comisión del juego belga no bastó para que las cajas de botín entrasen en la definición legal de juego de azar. En su lugar, el *Kansspelautoriteit* (La autoridad reguladora del juego en Holanda), también en el año 2018, consideró que la recompensa debe tener un valor de mercado en el caso de que esta pueda ser transferida a otros usuarios. En este aspecto, resulta relevante la interpretación porque consideraron que es irrelevante que dicho intercambio se haga de forma legal o ilegal.

Como ya se ha visto en este trabajo, existe un mercado para las recompensas obtenidas en cajas de botín, ya sea de forma regulada por la propia empresa distribuidora (el ejemplo de Steam) o al margen de lo establecido en los términos y condiciones de usuario. Esta situación del mercado ilegal de recompensas de cajas de botín ha escapado al control de las empresas y por lo tanto en mi opinión resulta razonable que se las responsabilice por ello. La interpretación difiere de un país a otro, pero finalmente también en Holanda se acabaron declarando ilegales las cajas de botín.

Como medida inicial, ambos países solicitaron en 2020 a las empresas distribuidoras de juegos con este tipo de contenido que eliminaran las cajas de botín bajo el apercibimiento de una multa de 830.000€ y la posibilidad de incurrir en responsabilidad criminal.⁴⁶

A pesar de esta interpretación inicial, el 9 de marzo de 2022, la División de Jurisdicción Administrativa del Consejo de Estado en Holanda (*Raad Van State*) le dio la razón a Electronic Arts, que recurrió la decisión inicialmente tomada. El nuevo criterio establecido por el tribunal fue el de considerar que las cajas de botín no constituyen un juego de azar si interviene un componente de habilidad a la hora de

⁴⁶ CERULLI-HARMS, A. *et al.* (2020). Título. Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies. [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU\(2020\)652727_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU(2020)652727_EN.pdf) Consultado el 28/06/2022.

competir en el juego, siendo determinante para ganar la habilidad del usuario y no las recompensas obtenidas en las cajas de botín⁴⁷. Esta sentencia no invalida la prohibición de las cajas de botín por completo, sólo matiza dicha prohibición dependiendo del contexto del juego en el que se encuentren incluidas. Por esta razón, hay juegos que no se han lanzado en el mercado de Holanda teniendo cajas de botín consideradas prohibidas según el criterio de 2018⁴⁸. Ha sido un cambio de criterio jurisprudencial inesperado y sorprendente si tenemos en cuenta que existe una intención general por parte de los gobiernos europeos de regular las cajas de botín como un juego de azar⁴⁹.

Como respuesta a esto, se ha llegado a un consenso político por parte de la gran mayoría de los partidos en Holanda con el objetivo de establecer medidas definitivas respecto de las cajas de botín⁵⁰. Por lo tanto, el futuro de la regulación a día de hoy resulta incierto y es probable que la futura ley española suponga un ejemplo para el resto de países europeos que quieran establecer un marco legal estricto en lo que se refiere a las cajas de botín.

3. La regulación de las cajas de botín en China

Vistos los ejemplos de Bélgica y Holanda, considero que merece la pena hacer mención a la regulación existente en China, puesto que esta práctica tuvo allí su origen. Para empezar con esta exposición, hay que subrayar el motivo por el cual las cajas de botín funcionaron tan bien en este mercado. Es una cuestión que tiene que ver con la estructura económica del propio país. El salario mínimo en China estaba fijado en 281,3€ (aprox. 1962¥) en el año 2020⁵¹. El coste de un videojuego nuevo en Europa

⁴⁷ Versión traducida al inglés de la sentencia (Uitspraak 202005769/1/A3): https://www-raadvanstate-nl.translate.google.com/actueel/nieuws/@130150/202005769-1-a3/?x_tr_sl=nl&x_tr_tl=en&x_tr_hl=en&x_tr_pto=wapp

⁴⁸ Es el caso de Diablo Immortal, que incluye un sistema de micro transacciones basado en cajas de botín especialmente predatorio.

⁴⁹ Informe del Consejo de Consumidores de Noruega, que ha sido respaldado por agencias de protección de los consumidores de 18 países europeos: <https://fil.forbrukerradet.no/wp-content/uploads/2022/05/2022-05-31-insert-coin-publish.pdf>

⁵⁰ Six Dutch Political Parties Support Ban On Loot Boxes: <https://www.thegamer.com/the-netherlands-loot-box-ban/> Consultado el 04/07/2022

⁵¹ Datos sobre el SMI en China obtenidos en el siguiente enlace: <https://datosmacro.expansion.com/smi/china> Consultado 04/07/2022

oscila entre los 60€ y los 80€ actualmente. Esto hace que consumir estos videojuegos resulte excesivamente oneroso con un salario limitado. En su lugar, se opta por consumir juegos F2P, ya que para gran mayoría de jugadores chinos resulta más asequible pagar varias veces una cantidad pequeña de dinero (micro transacciones) que pagar de golpe el precio completo de un videojuego (70€ son unos 488¥⁵², lo que supone aproximadamente un cuarto del salario).

La legislación China respecto de las cajas de botín es muy estricta, ya que desde un principio establece con claridad que son una forma de juego de azar, y los juegos de azar en general están terminantemente prohibidos en este país. En este contexto la regulación entró en vigor el 1 de mayo de 2017 y en ella se establecen una serie de restricciones para que se puedan incluir en los videojuegos. Entre estas restricciones voy a mencionar las que considero más relevantes:

- No se puede adquirir una caja de botín con dinero real o virtual. En este punto no queda muy claro si la ley al hablar de dinero virtual se refiere a la moneda interna de cada videojuego o está refiriéndose al uso de criptomonedas.
- Debe establecerse la posibilidad de adquirir los contenidos de la caja de botín por otros medios ajenos al sistema de cajas de botín.
- Los objetos ofrecidos en la caja de botín deben contar con su posibilidad de obtención de forma individualizada. Esta medida en particular no se ha conseguido implementar con demasiado éxito⁵³.
- Se establece un límite a la cantidad de cajas de botín que se pueden abrir en un día. El límite se ha establecido en 50, y se obliga a la compañía editora del videojuego a mostrar en pantalla la cantidad de cajas que faltan para llegar a dicho límite.⁵⁴

⁵² Web utilizada para calcular los cambios de divisa: <https://www.xe.com>

⁵³ XIAO Y, L. & NEWALL, P. (2020): “Gaming the system: legally-required loot box probability disclosures in video games in China are implemented sub-optimally”. Behavioural Public Policy (2021), págs. 1–27.

⁵⁴ Content restrictions and requirements for publishing games in China (2020): <https://www.appinchina.co/services/game-publishing/content-restrictions-for-publishing-games-in-china/> Consultado 04/07/2022.

La infracción de estas estipulaciones puede incluso originar una responsabilidad criminal, ya que se consideraría que forma parte de una trama delictiva de juego organizado.

4. Anteproyecto de ley en España

Durante el transcurso de la investigación y redacción de este trabajo se han producido por parte del legislador en España movimientos tendentes al establecimiento de una regulación específica referente a las cajas de botín. El anuncio se produjo el 1 de junio de 2022 con una consulta de participación pública y un mes después se ha dado a conocer el primer borrador del texto de la ley. Para dar conclusión al trabajo voy a comentar de forma breve el anteproyecto de ley ofreciendo mi opinión personal al respecto.

El primer punto reseñable de esta ley es que no propone una completa prohibición de la comercialización de las cajas de botín (mecanismos aleatorios de recompensa como se han denominado en la ley). Esto implica que no atajará el problema de raíz, sino que la regulación modulará la capacidad de acceso.

Esta limitación de acceso se manifiesta en que los menores de edad a partir de la entrada en vigor de esta ley tendrán prohibido el acceso a las cajas de botín. Para controlar dicho acceso, será necesario identificarse de forma documental. No se especifica, pero se puede deducir que la presentación del DNI resultará fundamental para esto. Dependiendo del método utilizado para ceder la información documental, el método será exitoso o un mero trámite que se podrá saltar con facilidad. Supongamos que sólo se va a pedir el número del DNI. Esta información es muy accesible para un menor de edad, que de proponérselo, obtendrá fácilmente de sus padres u otro adulto y puede resultar en que este control acabe siendo un fracaso en la práctica. En el artículo dedicado a esto, también se habla de la identificación biométrica como control adicional. Consistiría en un reconocimiento facial, dactiloscópico o de voz. En las consolas de sobremesa, en la actualidad no existen periféricos externos que permitan el reconocimiento facial o dactiloscópico, por lo que estos dos métodos serían complicados de llevar a la práctica. La única opción que considero factible es un reconocimiento de voz del usuario, ya que las consolas de nueva generación han empezado a implementar la posibilidad del control remoto del sistema por voz. Esto,

sumado a la presentación del DNI, supondría mayor garantía de que no se está engañando al sistema, que probablemente estará automatizado. Considero que, si se va a implementar un sistema para controlar el acceso, debería contar con los dos componentes de forma obligatoria. Esto requeriría ineludiblemente la creación de un software específico por parte de cada compañía, que tendría que implementar en sus dispositivos.

Además, el anteproyecto establece la obligación del establecimiento de un control parental que permita excluir el acceso a las cajas de botín. Este control parental ya existe, aunque como he desarrollado de forma previa, su implementación deja mucho que desear porque los sistemas de calificación por edades no consideran que las cajas de botín sean un juego de azar. Creo que esta nueva disposición es una buena idea que ayudará a mejorar el sistema que existe en la actualidad.

Al margen de la idoneidad y limitaciones técnicas que supone la implementación de este sistema, habría que tener en cuenta que esto resultaría conflictivo con lo dispuesto en el R. (UE) 2016/679. Se estaría otorgando gran cantidad de información personal a las empresas responsables de establecer estos controles. El tratamiento de los datos deberá realizarse de la manera más escrupulosa posible con el fin de evitar un uso indebido de estos.

Por último, al hablar de la protección que ofrecerá esta nueva ley a los menores habría que mencionar a los menores emancipados. El anteproyecto no hace referencia expresa, y creo que debería considerarse este detalle en el texto final de la ley. En caso de que se les permite acceder a las cajas de botín, entonces habría que garantizar que el sistema automatizado de identificación no les bloquee el acceso indebidamente.

Otro aspecto destacable de este anteproyecto es el que hace referencia a la publicidad. Creo que es relevante el hecho de que por fin se equipare a aspectos de juegos de azar tradicionales. Por ejemplo, el horario habilitado para la comunicación publicitaria se comparte (de 01:00 a 05:00). En este aspecto tengo curiosidad por ver cómo se pretende lidiar con la cantidad de contenido que aparece en redes sociales publicitando las cajas de botín sin tener relación con la empresa (por ejemplo, youtubers, influencers o streamers). Especialmente en 2016, antes de que se descubriera el escándalo de las apuestas de skins, se podían encontrar decenas de vídeos

publicitando las cajas de botín, en los cuales se podía ver cómo la persona del vídeo obtenía suculentas recompensas. Por supuesto esto se demostró que era un fraude y que estaba amañado. Pero a día de hoy sigue habiendo gran cantidad de vídeos en los que se puede ver este tipo de contenido. El bloqueo de todo este contenido a través de la IP es una buena medida que solo se podría contrarrestar mediante el uso de una VPN⁵⁵. Incluso si un menor de edad usara una VPN para saltarse el bloqueo, no sería una medida completamente inútil ya que al menos funcionaría como un filtro haciendo que el contenido prohibido llegue a muy pocos usuarios.

El anteproyecto también pretende establecer la información sobre las probabilidades de obtención de cada objeto. Esta disposición no resulta especialmente útil en parte porque gracias a la regulación establecida en China, las distribuidoras han hecho pública esta información de obtención de cada recompensa. A esto hay que sumar que, a partir de la entrada en vigor, se establecerá la posibilidad de conocer el importe real en euros de cada transacción en la que haya cajas de botín involucradas. Respecto a esto, considero que resultaría más apropiado, en aras de la transparencia, la eliminación completa de las monedas virtuales independientes en cada videojuego cuando existe la posibilidad de utilizarlas para adquirir cajas de botín. Esto garantizaría que el usuario siempre conocerá lo que está pagando y por qué. Considero que el sistema que hay actualmente montado es deliberadamente oscuro para que el consumidor pierda noción del valor real del bien que está adquiriendo. En Steam, por ejemplo, el precio de las cajas de botín y el precio de las llaves con que se abren estas siempre ha aparecido determinado en euros. No obstante, sí me parece buena idea que el usuario pueda acceder en cualquier momento al historial de transacciones para ver exactamente cuánto dinero ha gastado, al igual que la posibilidad de establecer dentro del propio juego advertencias sobre el juego responsable y la existencia de mecanismos de autoexclusión.

Respecto del mecanismo de autoexclusión, hay que decir que es una medida que supone un gran avance, ya que con la actual ley del juego existe cierta vulnerabilidad para los usuarios que ya son adictos a otras modalidades de juego y acaban enganchados a las cajas de botín porque hasta ahora han carecido de regulación. Me parece además

⁵⁵ VPN o virtual private network. Sirve para ocultar la dirección IP y encriptar los datos enviados y recibidos a través de internet. Entre sus usos, se puede contar el de establecer de forma ficticia la dirección IP en un país extranjero, saltando así cualquier restricción de contenido vigente en el país nativo. <https://nordvpn.com/es/what-is-a-vpn/> Consultado 05/07/2022.

excelente que el mecanismo de autoexclusión, una vez activado, tenga que permanecer activo obligatoriamente durante un período largo de tiempo, que se ha establecido como no inferior a tres meses. Esto evita que sea el propio usuario el que por falta de voluntad lo termine desactivando. En relación con este mecanismo se añade el del límite de gasto, con un plazo mínimo igual que en los supuestos de autoexclusión, aunque tal vez en este apartado de limitación del gasto hubiera sido prudente determinar también un límite al consumo en forma del número de las cajas de botín diarias o semanales, similar al establecido en la regulación China, ya que el límite de gasto no tendría mucho sentido si el propio usuario establece un límite tan cuantioso que resulta imperceptible.

El incumplimiento de las disposiciones establecidas en el anteproyecto de ley tiene previstas sanciones que van desde los 25.000€ hasta los 200.000€ según su gravedad, siendo las infracciones más notables las relativas a que se permita el acceso de menores a las cajas de botín, o que se produzcan incumplimientos relativos a la difusión de comunicaciones comerciales. Dado que el objetivo que determina en gran medida el surgimiento de la ley es mantener a los menores de edad alejados de las cajas de botín, resultan unas sanciones razonables y adecuadas.

Considero que algunas disposiciones adicionales deberían ser añadidas al texto final de la ley. Por un lado, la regulación vista en China permite adquirir cualquier objeto contenido en una caja de botín sin necesidad de pasar por el sistema de recompensas aleatorio. Creo que esta es una medida muy a tener en cuenta para disminuir el riesgo de adicción. Otro método alternativo al establecido en la legislación China podría ser el de otorgar la posibilidad al consumidor de escoger el premio personalmente si después de pasar por el sistema aleatorio no se ha obtenido el premio deseado (por ejemplo, tras abrir un número concreto de cajas de botín, en la siguiente es el usuario quien elige la recompensa). Del mismo modo, tal vez sería buena idea regular hasta qué punto está permitido poner unos porcentajes de aparición tan insignificantes para determinadas recompensas, ya que en resumidas cuentas es lo que permite que el consumidor entre en un bucle de gasto hasta que obtiene la recompensa deseada. A mi parecer, reduciría el componente adictivo, a costa de disminuir los ingresos para la empresa explotadora. Por lo tanto, le corresponde al legislador ponderar los intereses en juego y establecer medidas que satisfagan en cierta medida los intereses de todos.

Este anteproyecto de ley ha sido criticado por la patronal del videojuego. Por parte de las empresas no se ha visto con buenos ojos que el Gobierno quiera regular las cajas de botín como parte de la Ley del Juego o equiparándolas a un juego de azar⁵⁶. Por esto, se considera que la alternativa a la regulación gubernamental es la auto regulación por parte de la propia industria, que propone una mayor transparencia y un mejor trato para el consumidor. Resulta cuestionable, en mi opinión, que la auto regulación sea el mejor camino a seguir. Las cajas de botín llevan mucho tiempo entre nosotros, ganando terreno y volviéndose cada vez más perjudiciales para los consumidores. Sólo se ha empezado a hablar de auto regulación en el momento en que se produjo una gota que colmó el vaso, y esto ocurrió en 2016. Desde entonces, las empresas han tenido seis años para trabajar en su auto regulación. En este tiempo los avances han sido mínimos. Las cajas de botín no han dejado de ser un problema porque la propia industria haya tomado medidas, sino que han sido los propios usuarios los que han empezado a concienciarse y ponerse en contra de las editoras y desarrolladoras que toman la decisión de incluirlas en sus juegos. Esto se traduce en que los consumidores, hartos de las cajas de botín, hayan dejado de consumirlas con la misma asiduidad que antes de 2016. Desde las empresas a la hora de redactar los contratos de usuario se especifica que no está permitido el acceso a menores de 16 años. Técnicamente hablando, los menores de edad nunca deberían haber tenido acceso a las cajas de botín y sin embargo se ha demostrado que se encuentran en la franja de edad que las consume con mayor frecuencia. Esto hace más sólido mi argumento de que la regulación gubernamental es necesaria porque la auto regulación por parte de la propia industria ha fracasado, dado que no han sido capaces de impedir que los menores de edad accedan a ellas.

Otra cuestión es si la regulación actual llega a tiempo de atajar el problema. En mi opinión no es el caso, llega varios años tarde. Las cajas de botín no se incluyen en el mismo número de nuevos lanzamientos por los motivos que ya he desarrollado. El rechazo que generan actualmente las cajas de botín es más peligroso económicamente hablando para las empresas por la mala publicidad que suponen. Por esto, en muchos casos se están modificando los procesos de monetización para seguir proporcionando los mismos contenidos que hasta ahora se han venido ofreciendo por medio de cajas de botín. El modelo más beneficioso a día de hoy es el de los pases de batalla. La

⁵⁶ El sector del videojuego rechaza su asimilación al juego de azar: <http://www.aevi.org.es/sector-del-videojuego-rechaza-asimilacion-al-juego-azar/> Consultado 05/07/2022.

invención de este modelo por Epic Games en Fortnite ha supuesto una revolución porque en este juego concreto ha generado unos beneficios casi astronómicos después de abandonar su modelo de micro transacciones basado en cajas de botín⁵⁷.

Con esto, lo que quiero poner de relieve es que los métodos de monetización varían en función de lo que los consumidores estén dispuestos a tolerar. Sin duda seguirán apareciendo métodos nuevos en el futuro y existe la posibilidad de que en un futuro las cajas de botín acaben desapareciendo por sí solas gracias a las regulaciones estatales y al creciente rechazo de los jugadores. Conforme avancen estas nuevas prácticas comerciales se irá revelando cada vez más necesaria la intervención del legislador con la finalidad de evitar nuevos abusos para los consumidores y usuarios. Este proyecto de ley constituye un primer paso, y confío en que no sea el último.

CONCLUSIONES

El proceso de análisis e investigación realizado sobre las cajas de botín permite obtener las siguientes conclusiones:

PRIMERA: Las cajas de botín tuvieron su razón de ser a raíz del encarecimiento del desarrollo de videojuegos. A partir de la apertura del mercado digital, la industria del videojuego incrementó exponencialmente el lanzamiento de nuevos títulos tanto de editoras ya asentadas en el sector como de nuevos desarrolladores de software independientes. La competencia ha hecho que se busquen nuevas formas de amortizar los costes de desarrollo y aumentar los beneficios de los mismos, siendo el resultado de esto políticas de monetización como las cajas de botín.

SEGUNDA: La rápida evolución de la industria del videojuego en la última década ha sido el caldo de cultivo perfecto para que las desarrolladoras, distribuidoras y editoras hayan ingeniado políticas comerciales lesivas para los consumidores como las estudiadas en el presente trabajo. Siendo un sector históricamente denostado y menospreciado, los gobiernos habitualmente han hecho oídos sordos a los abusos

⁵⁷ Las espectaculares cifras de Fortnite: más de 9.000 millones de dólares en ingresos <https://www.vidaextra.com/accion/14-000-millones-dolares-fortnite-registro-espectaculares-cifras-ingresos-durante-tres-ultimos-anos> Consultado 05/07/2022.

sufridos por los consumidores de videojuegos. Entre estos abusos ajenos a la polémica de las cajas de botín se puede hacer mención especial a la imposición de DRM⁵⁸ en las plataformas de distribución digitales como medida para combatir la piratería, ya que establece la presunción de que un adquirente legítimo del producto hará un uso indebido del mismo.

TERCERA: La superación por parte de la sociedad de los tópicos que asocian los videojuegos a la violencia y a conductas delictivas ha permitido que cada vez más gente los tome como un pasatiempo habitual. Cuanto mayor ha sido la expansión del mercado, mayor ha sido la notoriedad pública que han adquirido las políticas abusivas para los consumidores. En este aspecto se puede afirmar que la voluntad de los consumidores se ha conseguido trasladar con éxito a las personas que tienen el poder de hacer algo al respecto.

De otra parte, la tecnología avanza más rápido que la capacidad de los gobiernos para legislar. Esto permite la existencia de situaciones que, desde un punto de vista legal, resultan grises, puesto que no se pueden considerar ilegales. Sin embargo, al analizar el problema detenidamente se llega a la conclusión de que se trata de una injusticia permitida por la falta de regulación e interpretación positiva de las leyes reguladoras del juego. En la problemática de las cajas de botín ha sucedido esto. Han transcurrido unos cuantos años en los que multitud de menores de edad se han visto expuestos sin ningún tipo de filtro a algo que hoy en día, consensualmente, podemos considerar perjudicial para su salud y bienestar. La legislación española ha resultado estar anticuada en los aspectos problemáticos relativos a las cajas de botín. La DGOJ, así mismo, interpretó que las cajas de botín no debían considerarse un juego de azar. Finalmente se ha terminado considerando que el problema existe, es grave y requiere una solución que pasa por el establecimiento de una regulación, ya sea específica o como reforma de la actual Ley Reguladora del Juego.

⁵⁸ El DRM es un sistema que controla el uso del contenido digital y los dispositivos en los que se utiliza. Habitualmente vincula la utilización de un software concreto en un único dispositivo. Lo cual impide su utilización en un segundo dispositivo, aunque el propietario de ambos dispositivos sea el mismo. También suele limitar el acceso al software si falla la conexión a internet. En algunos videojuegos incluso se ha demostrado que la inclusión de DRM afecta a su rendimiento. En relación con esto, existe cierta preocupación con el DRM precisamente porque se instala junto al software del videojuego, dando al gestor del DRM acceso al ordenador del usuario, y con esto a su información personal.

CUARTA: La regulación legal está apareciendo, aunque de forma tardía. Es positivo que al fin se vaya a tomar medidas frente a las cajas de botín. Desde el primer paso dado por países como Bélgica declarando su ilegalidad en 2018, pasando por Holanda con un concepto menos restrictivo en su interpretación. Por otro lado, China ha establecido su regulación permitiendo el uso de las cajas de botín eliminando del sistema los factores que las relacionan con los juegos de azar. Resulta evidente que ha despertado una auténtica preocupación por parte de los gobiernos con esta práctica empresarial, y es cuestión de tiempo que se acaben estableciendo regulaciones más o menos restrictivas, que variará dentro de tres posibilidades: permitir la auto regulación por la industria del videojuego mediante el establecimiento de códigos de conducta, la regulación específica sin alcanzar una prohibición expresa por medio de leyes especiales que permitan intervenir a los poderes público al detectar abusos y por último la completa prohibición de la práctica por considerarla perjudicial para los consumidores. En este trabajo he analizado ejemplos de las tres opciones, con cuatro países como ejemplo, si incluimos la futura regulación española. Aunque sin duda en los años venideros se podrán encontrar nuevas interpretaciones y su consiguiente legislación debido a la falta de homogeneidad en la regulación del juego en el ámbito europeo. Aunque mi opinión personal es que se deberían prohibir completamente, la investigación llevada a cabo me ha permitido ver las consecuencias que esto tendría para la industria del videojuego. Las pérdidas económicas serían cuantiosas con una prohibición total, pero la situación que hemos vivido hasta ahora resulta igualmente inaceptable e insostenible. La auto regulación por la que abogan las empresas distribuidoras no ha funcionado hasta ahora, haciendo que finalmente sea necesaria la intervención del legislador. En este aspecto conviene que la regulación se lleve a cabo de forma que satisfaga a todas las partes implicadas, cosa que resulta más fácil en la teoría que en la práctica.

QUINTA: Considero que el anteproyecto de ley puede tomarse como un primer acercamiento del legislador a la regulación de los bienes y servicios digitales. No en vano nos encontramos en el denominado milenio digital. La forma de consumir por parte de los usuarios está cambiando y las leyes deben seguir evolucionando para proporcionar mayores garantías y protección a los usuarios, especialmente los más vulnerables, los niños. El anteproyecto de ley ofrece ventajas especialmente en lo que respecta a la protección de los menores de edad. Este motivo por sí solo ya justificaría el

establecimiento de una regulación. Pero, además, se equiparan las cajas de botín al resto de juegos de azar al establecer disposiciones concretas sobre la publicidad y los mecanismos de auto exclusión similares a los que ya existen en la actual regulación del juego de 2011.

Los inconvenientes que encuentro al anteproyecto de ley tienen que ver con cuestiones de implementación práctica de las medidas adoptadas. Considero que se tiene que establecer un mecanismo de identificación totalmente funcional para impedir o minimizar al máximo el acceso de menores de edad a la compra de cajas de botín. Y para ello será requisito indispensable la colaboración activa de las autoridades con las empresas responsables de su comercialización. Por otro lado, considero que falta alguna medida con la que combatir el componente adictivo que suponen las cajas de botín. Medidas como limitar el consumo diario más allá del establecimiento por parte del consumidor de un límite de gasto y permitir la adquisición de las recompensas ofrecidas en este sistema sin necesidad de adquirir cajas de botín me parecen medidas indispensables para mitigar al máximo los casos de juego problemático en los casos de consumidores que sí tengan permitido el acceso a cajas de botín. Además, creo que también se debería considerar la prohibición de las divisas virtuales independientes en cada videojuego como medida de transparencia hacia los consumidores. Sin embargo, desde la redacción de este trabajo hasta el establecimiento de la regulación definitiva pueden variar las disposiciones legales de tal modo que estos inconvenientes queden solucionados de forma satisfactoria.

BIBLIOGRAFÍA

ARIELY, D. & KREISLER, J. (2018): “Small change money mishaps and how to avoid them”. Pan Macmillan.

ARKES, R. & BLUME, C. (1985): “The psychology of sunk costs”. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 35. págs. 124-140.

BALL, C. & FORDHAM, J. (2018): “Monetization is the Message: A Historical Examination of Video Game Microtransactions.”

CERULLI-HARMS, A. *et al.* (2020). Título. Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies. [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU\(2020\)652727_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU(2020)652727_EN.pdf) Consultado el 28/06/2022.

CLOSE J. y LLOYD J. (2021): “Lifting the lid on loot-boxes”. University of Plymouth. Consulta 14/5/2022. https://www.begambleaware.org/sites/default/files/2021-03/Gaming_and_Gambling_Report_Final.pdf

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

KING, D. L., Y DELFABBRO, P. H. (2016): “Early exposure to digital simulated gambling: A review and conceptual model”. *Computers in Human Behaviour*, 55, 198–206.

MACLEOD-MILLER L. Y WINKELMÜLLER M. El papel de la UE en la Regulación del Juego. EUROMAT. <http://todoeljuego.com/wp-content/uploads/2014/01/informe-el-papel-ue-regulacion-juego.pdf> Consultado el 28/06/2022.

ORZA LINARES, Ramón M.: “Derechos fundamentales e internet: Nuevos problemas, nuevos retos”. *ReDCE*. Año 9. Núm. 18. Julio-diciembre/2012. Págs. 275-336.

SANMARTÍN, F. J., VELASCO, J. Y BLANCO, S. (2021): “Las loot boxes como modelo de monetización predatoria dentro de los videojuegos: aproximación psicoeducativa”. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 20. Págs.103-132.

SCHWIDDESSEN, SEBASTIAN, LL.M. Y KARIUS, PHILIPP (2018): “Watch your loot boxes! – Recent developments and legal assessment in selected key jurisdictions from a gambling law perspective”. *Interactive Entertainment Law Review*, 2018, Vol.1, No. 1.

SORIANO-SÁNCHEZ, José Gabriel (2022): “Factores psicológicos y consecuencias del Síndrome Fear of Missing Out: Una Revisión Sistemática”. *Revista de psicología y educación*. 2022, 17(1), págs.69-78.

SPICER S., FULLWOOD C., CLOSE J., NICKLIN L., LLOYD J., LLOYD H (2022): <<Loot boxes and problem gambling: Investigating the “gateway hypothesis”>>. *Addictive Behaviors*. Volumen 131, Agosto 2022, págs. 24-31.

XIAO Y, L. & NEWALL, P. (2020): “Gaming the system: legally-required loot box probability disclosures in video games in China are implemented sub-optimally”. *Behavioural Public Policy* (2021), págs. 1–27.

XIAO, L. Y., NEWALL, P. (2022): “Probability disclosures are not enough: Reducing loot box reward complexity as apart of ethical videogame design”. *Journal of Gambling Issues*.

PÁGINAS WEB CONSULTADAS

Acuerdo de Usuario Final de Electronic Arts. <https://www.ea.com/es-es/legal/user-agreement#content-and-entitlements>. Consultado el 17/05/2022.

Best CS: GO Gambling Sites 2022 <https://csgohowl.com/>. Consultado el 24/05/2022.

Blizzard Forced to Reveal Loot Box Odds. <https://eip.gg/news/blizzard-forced-reveal-loot-box-odds/>. Consultado el 23/05/2022.

Content restrictions and requirements for publishing games in China (2020): <https://www.appinchina.co/services/game-publishing/content-restrictions-for-publishing-games-in-china/> Consultado 04/07/2022.

Datos sobre el SMI en China obtenidos en el siguiente enlace: <https://datosmacro.expansion.com/smi/china> Consultado 04/07/2022

Definición de gashapon obtenida en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Gashapon>

Desistimiento si el producto fuera defectuoso. <https://www.playstation.com/es-es/support/store/ps-store-refund-request/>. Consultado el 27/06/2022.

Diablo Immortal: o juegas 10 años o pagas 100.000 euros para mejorar a tu personaje al máximo.

<https://www.3djuegos.com/noticias-ver/222481/diablo-immortal-o-juegas-10-anos-o-pagas-100000-euros-para/>. Consultado el 22/06/2022.

DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO: “Los mecanismos aleatorios de recompensa (cajas botín) en el marco de la ley de Regulación del Juego”. Consultado 23/05/2022. <https://www.ordenacionjuego.es/es/FAQ>

El mercado comunitario de Steam es accesible de forma libre, sin necesidad de tener una cuenta en la plataforma. https://steamcommunity.com/market/search?appid=730#p1_price_desc

El sector del videojuego rechaza su asimilación al juego de azar: <http://www.aevi.org.es/sector-del-videojuego-rechaza-asimilacion-al-juego-azar/> Consultado 05/07/2022.

Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares (2020): https://www.ine.es/prensa/tich_2020.pdf

Enfurece tras gastar más de 6000 euros en Diablo Immortal y no conseguir nada. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350754339/enfurece-tras-gastar-mas-de-6000-euros-en-diablo-immortal-y-no-conseguir-nada/>. Consultado el 22/06/2022.

España será el primer país de Europa en regular las 'loot boxes' <https://consumo.gob.es/es/carrousel/espa-ser-el-primer-pa-s-de-europa-en-regular-las-loot-boxes> Consultado el 1/07/2022.

Explicación de lo que es una VPN obtenida aquí: <https://nordvpn.com/es/what-is-a-vpn/>
Consultado 05/07/2022.

Informe de la GHA, Gambling Health Alliance. What is the financial impact of loot boxes on children and young people? <https://www.rsph.org.uk/static/1997fb77-2b38-4b7f-8725b21e158d009a/Gambling-short-paperv4.pdf>. Consultado el 27/06/2022.

Informe del Consejo de Consumidores de Noruega, que ha sido respaldado por agencias de protección de los consumidores de 18 países europeos: <https://fil.forbrukerradet.no/wp-content/uploads/2022/05/2022-05-31-insert-coin-publish.pdf>

Las espectaculares cifras de Fortnite: más de 9.000 millones de dólares en ingresos <https://www.vidaextra.com/accion/14-000-millones-dolares-fortnite-registro-espectaculares-cifras-ingresos-durante-tres-ultimos-anos> Consultado 05/07/2022.

Los datos de ventas de videojuegos los he obtenido en el siguiente enlace: <https://newzoo.com/key-numbers>. Consultado el 10/05/2022.

Proporción de caída en las cajas de botín (Overwatch). <https://eu.battle.net/support/es/article/284790>. Consultado el 23/05/2022.

Protección de datos por defecto: <https://www.aepd.es/es/derechos-y-deberes/cumple-tus-deberes/medidas-de-cumplimiento/proteccion-de-datos-por-defecto> Consultado el 1/07/2022

Reembolsos en Steam: https://store.steampowered.com/steam_refunds/?l=spanish
Consultado el 27/06/2022.

Six Dutch Political Parties Support Ban On Loot Boxes: <https://www.thegamer.com/the-netherlands-loot-box-ban/> Consultado el 04/07/2022

Take-Two interactive software, Inc. Condiciones del servicio. <https://www.take2games.com/legal/es>. Consultado el 16/05/2022.

The Evolution of Loot Boxes, Crates, and UT Cards: <https://www.psu.com/news/the-evolution-of-loot-boxes-crates-and-ut-cards/>. Consultado el 10/05/2022.

'The kids emptied our bank account playing Fifa'
<https://www.bbc.com/news/technology-48908766> Consultado el 27/06/2022.

Valve launches Steam Market. Consultado el 13/05/2022.
<https://www.gamespot.com/articles/valve-launches-steam-market/1100-6401485/>

Web oficial del sistema PEGI <https://pegi.info/es/que-significan-las-etiquetas>.
Consultado el 16/6/2022.

Web utilizada para calcular los cambios de divisa: <https://www.xe.com>

What are the Drop Rates for items in MCVS?
<https://www.gameloft.com/en/gacha/modern-combat-versus>. Consultado el 23/05/2022.

What Is An NFT? Non-Fungible Tokens Explained
<https://www.forbes.com/advisor/investing/cryptocurrency/nft-non-fungible-token/>.
Consultado el 21/06/2022.

Young People and Gambling (2019).
<https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/young-people-and-gambling-2019>. Consultado el 23/05/2022.