



ANTEPROYECTO DE LEY POR EL QUE SE REGULAN LOS MECANISMOS ALEATORIOS DE RECOMPENSA

De conformidad con lo previsto en el artículo 133 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, en relación con el artículo 26 de la Ley 50/1997, de 27 de noviembre, del Gobierno, con el objetivo de mejorar la participación de los ciudadanos en el procedimiento de elaboración de normas, con carácter previo a la elaboración del proyecto de norma, se sustanciará una consulta pública, a través del portal web de la Administración competente, en la que se recabará la opinión de los sujetos y de las organizaciones más representativas potencialmente afectados por la futura norma acerca de:

- a) Los problemas que se pretenden solucionar con la nueva norma.
- b) La necesidad y oportunidad de su aprobación.
- c) Los objetivos de la norma.
- d) Las posibles soluciones alternativas regulatorias y no regulatorias.

En cumplimiento de lo anterior y de acuerdo con lo dispuesto en el Acuerdo del Consejo de Ministros de 30 de septiembre de 2016, por el que se dictan instrucciones para habilitar la participación pública en el proceso de elaboración normativa a través de los portales web de los departamentos ministeriales, publicado por Orden PRE/1590/2016, de 3 de octubre, se hace constar que:

Los ciudadanos, organizaciones y asociaciones que así lo consideren, pueden hacer llegar sus opiniones sobre los aspectos planteados en este documento, **hasta el día 13 de junio de 2022** a través del siguiente **buzón de correo electrónico**: dgoj.sgregulacion@ordenacionjuego.gob.es

Sólo serán consideradas las respuestas en las que el remitente esté identificado. Se ruega indicar que la remisión de comentarios al correo indicado es a efectos de la consulta pública sobre el anteproyecto por el que se regulan los mecanismos aleatorios de recompensa.

1. Problemas que se pretenden solucionar con la nueva norma.

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

Los mecanismos aleatorios de recompensa son objetos o procesos virtuales de cualquier tipo integrados en la dinámica de determinados videojuegos cuya activación ofrece la oportunidad al jugador de obtener, con carácter aleatorio, recompensas o premios virtuales que pueden utilizarse en el entorno de estos productos de entretenimiento.

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

La conexión entre determinados mecanismos aleatorios de recompensas en videojuegos y los juegos de azar resulta evidente desde muchas perspectivas.

En efecto, la mecánica de uso de ciertas cajas botín comparte, desde un punto de vista conceptual, una identidad clara con la participación en determinados juegos de azar, muy particularmente con las máquinas de azar. Además, el diseño funcional de ciertos mecanismos aleatorios de recompensa es muy semejante a los esquemas de reforzamiento intermitente de la conducta tan característicos de los juegos de azar, lo cual estimula el surgimiento de distorsiones cognitivas y de conductas de juego cada vez más persistentes entre los participantes.

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

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

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

2. Necesidad y oportunidad de su aprobación.

Tal y como se ha señalado en el apartado anterior, el elevado grado de dinamismo e innovación de sectores de actividad económica que, como el señalado, ofrecen productos de ocio a un gran número de personas, ha supuesto la aproximación o equiparación de determinadas modalidades de productos, tales como los mecanismos aleatorios de recompensa, con otros productos que tradicionalmente se han identificado como juegos de azar.

Esto tiene como consecuencia la aparición de los mismos riesgos inherentes a este tipo de productos, sobre todo cuando esta identificación no resulta patente para sus usuarios o estos últimos son menores de edad.

Resulta necesario, por tanto, abordar este fenómeno desde una perspectiva regulatoria.

3. Objetivos de la norma.

El objetivo de esta norma es establecer un marco regulatorio específico para los mecanismos aleatorios de recompensa en productos de software interactivo de ocio accesibles o activables desde un ámbito estatal que tenga en cuenta, por un lado, su conexión con los juegos de azar y, por otro, la singularidad del sector económico de actividad en el que esos mecanismos se desenvuelven.

Este anteproyecto, en definitiva, pretende establecer unos adecuados parámetros de protección para las personas que eventualmente puedan llegar a utilizar estos mecanismos, singularmente los y las menores de edad.

4. Posibles soluciones alternativas, regulatorias y no regulatorias.

Las alternativas al anteproyecto objeto de esta consulta pública son las siguientes:

- 1- No proceder a una regulación del fenómeno de los mecanismos aleatorios de recompensa, confiando en las medidas de autorregulación que el propio sector pudiera adoptar.
- 2- Establecer un mecanismo de corregulación en el que la administración pudiera tener una función de supervisión.
- 3- Regular los mecanismos aleatorios de recompensa como una modalidad de juego inserta en el modelo regulatorio de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.