

# Nuevas ludopatías: los videojuegos y el problema de las loot boxes

Revisión y discusión sobre la situación legal de las cajas botín en España y otros países

**Autor:** Gerard Manuel Mora i Pons

Master en Políticas Públicas y Sociales | [UPF Barcelona School of Management](#)

**Curs 2019 – 2021**

**Mentor:** Joan Benach De Rovira

# Resumen

Los videojuegos son una importante fuente de entretenimiento para cada vez más generaciones, así que es importante evitar que este ocio se convierta en algo perjudicial para el usuario. Este trabajo tiene el objetivo de poner encima la mesa la cuestión de las *loot boxes* y alertar sobre su potencial dañino para la salud mental de muchos jóvenes, reconociendo su vinculación con la ludopatía. De esta manera, se hace una revisión de las legislaciones y intenciones que tiene España y otros países para tratar este tema, concluyendo que no existe una clara línea de actuación ni planes integrales que se enfrenten verdaderamente al problema. Finalmente, en la discusión se aportan nuevos puntos al debate sobre si la Unión Europea debería tomar parte en el asunto y el papel que juegan otras plataformas como Twitch o Youtube en la promoción de las *loot boxes*.

Paraules clau: *loot boxes*, cajas botín, cajas recompensa, videojuegos, jóvenes, ludopatía, salud mental, ocio, entretenimiento, legislación, Unión Europea, Twitch, Youtube.

# Abstract

Video games are an important source of entertainment for more and more generations, so it is important to prevent this entertainment from becoming harmful to the user. This work aims to bring the question of loot boxes to debate and to alert the damaging potential for the mental health of many young people that implies them, recognizing their link with gambling. In this way, a review is made of the laws and intentions that Spain and other countries are developing/using to deal with this issue, concluding that there is no clear line of action or integral plans that truly address the problem. Finally, the discussion brings new points to the debate on whether the European Union should take part in the matter and the role that other platforms such as Twitch or YouTube play in promoting loot boxes.

Keywords: loot boxes, reward boxes, video games, young people, gambling, mental health, leisure, entertainment, legislation, European Union, Twitch, Youtube.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



# Índice

1. Introducción	4
2. ¿Qué son las loot boxes y cuál es su alcance?	6
3. Objetivos	7
4. Metodología	8
5. Historia de la situación legal del Juego online y las <i>loot boxes</i> en España	8
6. Las <i>loot boxes</i> internacionalmente	13
7. Discusión	15
8. Conclusión	17
9. Bibliografía	18

## 1. Introducción

Desde hace décadas en los países desarrollados, a partir del advenimiento de la industrialización y posteriormente de la llegada del sector servicios al mundo laboral, existe un claro modelo de vida para la mayoría de los ciudadanos. Este modelo de vida divide el día a día de todos y todas en diversas horas, organizándolo de tal manera para que exista un equilibrio virtual entre trabajo, ocio y descanso. Estos tres elementos se reparten equitativamente en tres ochos (8 horas de trabajo, 8 horas de ocio y 8 horas de descanso). Además, el fin de semana las 8 horas de trabajo pueden ser eliminadas y substituidas por más horas de ocio o descanso. A priori todo parece lógico y si se suman las horas, contando con que no haya trabajo los fines de semana, se puede decir que existe más descanso y ocio que trabajo. Pero obviamente todo esto es en la teoría, en la práctica las cosas pueden llegar a ser muy diferentes según cada caso y persona. La gente que trabaja 40 horas semanales difícilmente encuentra tiempo para un ocio o descanso de calidad, la presión en la que se vive durante las 8 horas de jornada completa en el puesto de trabajo muchas veces también se acaba trasladando a los otros ochos, lo cual impide que exista una desconexión real del trabajo que permita un relajo completo. Muchas veces, este relajo completo tan solo se da en los días o semanas seguidos de vacaciones que pueda tener el trabajador o trabajadora, permitiéndose por ejemplo un viaje o dedicándole tiempo a sus personas más cercanas.

Esta situación tan solo se puede combatir reduciendo las horas/días laborables o teniendo un ocio y descanso buenos que realmente permitan al individuo evadirse de su mundo laboral. Este trabajo se focalizará en hablar del ocio y en reivindicar lo importante que es que éste sea sano y de calidad para la salud de las personas. A continuación, se irá acotando el tema hasta llegar al núcleo de lo que se quiere tratar específicamente en este escrito.

Como ya se ha dicho, en una sociedad desarrollada el tiempo de ocio se supone que ha de ser un tercio de cada día para una persona, así que indudablemente es un área muy importante y significativa en la vida de los individuos. Estas ocho horas de ocio han de servir para entretenerse y desconectar de las obligaciones laborales, aunque esto sea difícil debido a que el malestar que se haya podido generar en el trabajo puede trasladarse a las horas de descanso. Sin embargo, esta relación también se puede dar a la inversa y puede ser que un individuo lo pase mal trabajando debido a que no ha gestionado de una buena manera sus horas de ocio y descanso. Por ejemplo, si cuando alguien termina su jornada laboral en vez de intentar distraerse y evadirse sigue pendiente de su correo o hace regularmente horas extra o simplemente no separa su espacio físico-mental de su ocio con el trabajo, muy probablemente esta persona no estará disfrutando de sus horas de entretenimiento correctamente y acumulará un malestar que se puede volver permanente si su rutina habitual es esta. Lo mismo pasa con las horas de descanso, si no se duerme lo suficientemente bien casi nunca, será muy difícil rendir adecuadamente en el trabajo y a la vez quedaran muy pocas energías para disfrutar de un tiempo de ocio de calidad.

Este trabajo se focalizará en intentar resolver un problema específico que afecta al área del ocio y que puede afectar indudablemente de manera muy perjudicial a los otros dos ochos de trabajo y descanso: la ludopatía.

Cuando se piensa en ocio es un concepto tan enorme que difícilmente dos personas darían una definición exactamente igual de lo que es para ellas, hay tantos gustos para entretenerse como personas hay en el mundo. Sin embargo, sí parecen existir paradigmas generales que suelen cambiar de generación en generación con la llegada de nuevas capacidades, nuevas ideas o nuevas tecnologías. De esta manera, un abuelo, un padre y un hijo difícilmente habrán tenido una misma manera de

entretenerse, sobre todo en la etapa de juventud de todos ellos. La cosa incluso se puede complicar y variar mucho más al añadir la variable de género, chicas y chicos no se entretienen de la misma manera debido a que artificialmente dentro de la sociedad se han dirigido sus conductas hacia gustos y formas de entretenerse diferentes. Esta gran variedad dentro del área hace que el sector del ocio sea una entidad en constante evolución y cambio. Existe una permanente búsqueda dentro de la industria del entretenimiento para intentar adaptarse lo más fielmente posible a las inquietudes de cada persona, teniendo en cuenta su origen, edad, género, etc. Incluso un producto totalmente establecido y histórico como lo es el fútbol, cada año intenta modificar ciertas reglas para cada vez atraer y contentar a nuevos públicos. A priori, toda esta adaptabilidad del sector puede parecer una cosa buena para el cliente, y de hecho muchas veces lo es. Sin embargo, también existe un lado oscuro en todo esto: la adicción. Cuando existe un producto tan refinado y tan al gusto de una determinada persona, esta misma se puede volver adicta a éste. La adicción puede volverse más grave con el tiempo si el individuo no se modera en su consumo y si acaba afectando a las relaciones con otras personas o con su trabajo.

La ludopatía es la adicción a los juegos de azar y/o apuestas que afecta gravemente a la conducta de los individuos en sus relaciones interpersonales, juicios de valor y aspectos laborales (OMS, 1992). La ludopatía nace del área del ocio y normalmente cuando se piensa en un ludópata lo primero que se pasa por la cabeza es una persona sentada enfrente de una tragaperras dentro de un casino, pero realmente existen muchas otras formas de ludopatía gracias a la enorme diversificación del sector del ocio que se ha comentado anteriormente. La ludopatía puede surgir fuera de los casinos también, por ejemplo: realizando quinielas deportivas diarias, comprando constantemente boletos de lotería, jugando al bingo en una residencia o, más actualmente, dentro de los videojuegos.

En España, según la encuesta EDADES, en 2020 hubo más de medio millón de personas afectadas por la ludopatía, pero tan solo se diagnostican y se acaban tratando unas pocas más de 10.000. El perfil mental que se tiene mayoritariamente de un ludópata, como anteriormente se ha señalado, normalmente es de un hombre adulto encerrado en un casino. Sin embargo, datos del informe EDADES revelan que casi la mitad de los diagnosticados tienen menos de 26 años y que además se estima que existen más de 60.000 casos de posibles ludópatas en la franja de edad de 14 a 18 años. Las cifras claramente son alarmantes para la juventud española, que dada la situación económica actual, volverse adicto al juego siendo menor de edad, podría convertirse en un callejón sin salida y lastrar para siempre su desarrollo académico y/o profesional.

Combatir contra estos números es muy difícil, en primer lugar porque la mayoría se tratan de casos no diagnosticados, y en segundo lugar porque, según datos de FEJAR, tan solo un 26% de la prevalencia de ludopatía está relacionada con una modalidad presencial de juego<sup>1</sup>. Es decir, muchos de los casos están relacionados con tipos de apuestas online, modelos mixtos y juegos a través de Internet, lo cual afecta mucho a los jóvenes debido a que es la población que más usa la conexión en red para fines lúdicos.

A su vez, dentro del mundo de las apuestas online existen diferentes modalidades. Este trabajo se centrará en una muy concreta y novedosa que ha surgido durante la última década, popularizándose mucho justamente entre la población más joven y incluso en menores de edad, se trata de las *loot boxes*.

---

<sup>1</sup> Fuente: <https://www.lavanguardia.com/vida/20210423/7044398/jovenes-juegan-linea-inician-14-anos.html>

## 2. ¿Qué son las loot boxes y cuál es su alcance?

El concepto traducido significa “cajas de botín” o “cajas de recompensa” y su origen está en el mundo de los videojuegos. Estas *loot boxes* son objetos virtuales que los jugadores y jugadoras compran dentro del videojuego con dinero real, simulan ser una especie de sobres de cromos que no se sabe lo que contienen hasta que los abres. Normalmente los usuarios se gastan su dinero comprando estas *loot boxes* con el fin de abrirlas y que les toque algún ítem destacado del videojuego. Los ítems que pueden tocar dentro de estas cajas de recompensa normalmente están clasificados según “niveles de rareza”, cuanto más raro sea un ítem menos probabilidades hay de obtenerlo, pero nunca es imposible que toque. De esta manera, el jugador siempre tiene el sentimiento de adrenalina esperando que le toque el deseado ítem raro. Indudablemente, esto genera dinámicas de apuestas que podría llevar a un joven *gamer* a convertirse en ludópata a una edad muy temprana.

Es de vital importancia desarrollar investigaciones sobre este tema debido a que es algo muy nuevo que aun no se sabe como tratar. Las primeras *loot boxes* aparecieron aproximadamente en 2010 en diferentes videojuegos de multijugador online chinos (Wrhigt, 2017) y desde entonces no han dejado de aumentar su presencia en videojuegos cada vez más populares.

Según Statista, en 2020 los consumidores de *loot boxes* dentro de los videojuegos a nivel mundial se gastaron un total de 15.265 millones de dólares, lo cual demuestra el enorme y consolidado mercado que representan ya actualmente. Además, se espera que este nivel de consumo se incremente anualmente, llegando a sobrepasar los 20.000 millones de dólares para 2025<sup>2</sup>. Esto hace que las empresas lo vean como un negocio muy rentable, así que si este mercado no es intervenido, las grandes marcas de videojuegos seguirán ofreciendo *loot boxes* a rienda suelta y desarrollando estrategias para que los consumidores caigan en ellas.

Este gran mercado que suponen ha captado el interés de los gobiernos. En el año 2019, la Comisión del Juego del Reino Unido realizó un análisis para ver que alcance tenían las *loot boxes* en el espectro de edades, revisando la edad recomendada de los videojuegos que disponían de cajas botín. Así pues, un dato al que llegó el estudio es que el 93% de las *loot boxes* eran accesibles para mayores de 12 años, mientras que un 57% lo eran para mayores de 7<sup>3</sup>. Esta revelación es muy preocupante, ya que si una *loot box* se reconoce como una apuesta, se está permitiendo que la mayoría de niños y niñas a partir de los 7 años tengan acceso a una dinámica de Juego; lo cual generalmente está prohibido hasta los 18 años en muchos países.

Este mismo estudio de la Comisión también fue capaz de identificar casos de riesgo y potenciales ludopatías en jóvenes del Reino Unido. De esta manera, el análisis determinó que existían aproximadamente 55.000 niños y niñas de entre 11 i 16 años con potencial para desarrollar esta enfermedad mental, teniendo más prevalencia en chicos que en chicas. El estudio reconoce que esta elevada cifra se relaciona directamente con el fenómeno de las *loot boxes* (Zendle, 2019).

También en el Reino Unido, la organización Gambling Health Alliance hizo una encuesta en 2021 entre más de 600 jóvenes menores *gamers*, resultando que el 24% de éstos respondieron que se sentían

---

<sup>2</sup> Fuente: <https://www.statista.com/statistics/829395/consumer-spending-loot-boxes-skins/>

<sup>3</sup> Fuente: <https://publications.parliament.uk/pa/ld5801/ldselect/ldgamb/79/79.pdf>

adictos a las cajas botín<sup>4</sup>. Esta alta cifra se estima se ha visto aumentada significativamente debido al confinamiento provocado por la COVID-19 (Kelner, 2021).

Sin embargo, el fenómeno de las cajas botín no se limita a plataformas en casa como consolas o ordenadores. Los teléfonos móviles constan también de un gran catálogo de videojuegos y se estima que el 58% de los juegos más destacados ofrecidos en las *stores* de Google Play y de Apple contienen *loot boxes*<sup>5</sup>. Esto hace que una persona con smartphone tenga acceso en cualquier momento y lugar del día a este tipo de servicio.

Además, la experiencia personal de jugar a un videojuego no es el único canal por el que las *loot boxes* llegan a los jóvenes. Durante el tiempo de ocio muchas personas cada vez están utilizando nuevas plataformas de entretenimiento, una de ellas es Twitch, un sitio web en el que los consumidores se entretienen viendo videos en directo de *streamers*. Según datos de Steamlabs & Stram Hatchet, Twitch creció casi un 67,4% en audiencia el 2020 respecto al 2019, demostrando el potencial que tiene. Los *streamers* normalmente son personas que juegan a videojuegos y algunas veces se graban a ellos mismos abriendo *loot boxes* y haciendo espectáculo, lo cual incita a muchos de sus seguidores a consumir estas cajas botín (Baity, 2021). Según datos del propio Twitch, la media de edad de los usuarios de Twitch es de 21 años, edad que encaja en el perfil de la mitad de las personas diagnosticadas con ludopatía en España.

En definitiva, cada vez existe un mayor interés a la par que preocupación por las *loot boxes*. Como se ha visto, la mayor parte de datos tangibles provienen del Reino Unido, así que es necesario que los demás países también desarrollen más investigaciones sobre la cuestión. Todo esto con el objetivo de desarrollar una clara estrategia de como enfrentarse a este problema y evitar que las *loot boxes* sean la puerta de entrada a la ludopatía para numerosos jóvenes.

### 3. Objetivos

Una vez explicados estos conceptos y considerando que se trata de una cuestión novedosa a la par que urgente, este trabajo se marca los siguientes objetivos para investigar sobre el asunto:

Objetivo 1. Identificar si en España existe algún tipo de estrategia para tratar el problema de las *loot boxes*. Con la llegada del primer gobierno de coalición en el país se creó el nuevo Ministerio de Consumo y en él recayó la responsabilidad de lidiar con las casas de apuestas y los temas relacionados con el Juego. Así que se espera que como mínimo exista un programa en el que se tengan en cuenta las *loot boxes*.

Objetivo 2. Revisar literatura extranjera para observar como en otros países se ha tratado el asunto de las *loot boxes*. Se priorizará la zona geográfica de la Unión Europea debido a que todos sus países son sociedades desarrolladas a niveles similares.

Objetivo 3. En base a lo encontrado en los anteriores objetivos, se realizará una discusión sobre lo encontrado orientada a aportar nuevas reflexiones y propuestas respecto a la cuestión, reconociendo a las *loot boxes* como un origen de ludopatía.

---

<sup>4</sup> Fuente: <https://news.sky.com/story/children-addicted-to-video-game-loot-packs-in-lockdown-gambling-support-groups-warn-12262946>

<sup>5</sup> Fuente: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31957942/>

## **4. Metodología**

A continuación, se explicará de qué manera se va a estructurar este trabajo para ir cumpliendo los objetivos del mismo. De esta forma, el cumplimiento de estas tres metas es lo que constituirá el grueso del escrito y lo que le dará forma. Así que, el trabajo tendrá tres partes principales en las que se intentará dar respuesta a cada uno de los objetivos por separado.

Estos tres objetivos siguen un orden lógico para concatenarse a lo largo de las siguientes páginas, el objetivo 3 no se puede conseguir sin que el primer y segundo objetivos hayan sido cubiertos. De esta manera, la consecución de estas tres partes se organizará en dos capítulos: uno dedicado a una fase de revisión (Objetivos 1 y 2) y otro dedicado a realizar una discusión sobre lo encontrado (Objetivo 3).

Al ser un tema tan novedoso y reciente la cuestión de las *loot boxes*, no existe una institución o entidad asentada que se encargue de centralizar la información sobre esto. Debido a esta situación, para la realización de este escrito se utilizarán diferentes fuentes para obtener la información necesaria para responder a los objetivos. De esta manera, se buscarán portales web gubernamentales, informes públicos de instituciones políticas o privadas y artículos de prensa que contengan algún tipo de dato valioso que pueda aportar contenido a este trabajo. Estas diferentes fuentes serán la base sobre la que se construirá el siguiente capítulo de revisión.

Se ha optado por la no realización de entrevistas ni grupos de discusión debido a la falta de recursos, especialmente de tiempo, de la que dispone el autor. Así que entre las fuentes no habrá entrevistas ni encuestas originales del trabajo, pese a que se reconoce que sí sería un buen complemento, sobre todo dirigidas hacia usuarios de videojuegos con experiencia consumiendo *loot boxes*.

Por último, antes de empezar con la revisión, cabe mencionar que la información recopilada se tratará de una manera cualitativa. No se contempla realizar análisis cuantitativos ni tampoco el uso de herramientas estadísticas debido por una parte a la naturaleza del trabajo, y por otra parte debido a que no existen grandes bases de datos que contengan información de valor de una cuestión tan específica como lo son las *loot boxes* y la ludopatía que se asocia con ellas. En resumen, a continuación seguirá un capítulo de revisión a modo de cumplir con los objetivos 1 y 2 del trabajo, y seguidamente se proseguirá con un capítulo de discusión y reflexión para lograr el objetivo 3.

## **5. Historia de la situación legal del Juego online y las *loot boxes* en España**

En España a partir de la crisis iniciada en 2008, el partido mayoritario de izquierdas, el PSOE, quedó muy deslegitimado ante la población debido a que se interpretó que no hubo una buena o aceptable gestión de la crisis financiera. Debido a esto, la figura del presidente Zapatero quedó también muy deteriorada y el hecho de presentar un candidato continuista como Rubalcaba no ayudó a realizar un buen papel en las elecciones generales del 2011.

Sin embargo, el mismo año 2011 antes de las elecciones, el PSOE logró que el Congreso de los Diputados aprobara la primera ley en España que regulaba los negocios de casas de apuestas online, ya que se comenzaba a popularizar su uso entre los ciudadanos y se encontraban en un vacío legal. Esta ley



introdujo diversas novedades al marco regulatorio de las apuestas y el Juego, que no se modificaba desde el año 1977, cosa que provocaba un limbo para las apuestas online a través de Internet.<sup>6</sup> La nueva normativa que introdujo fue un cambio integral dentro del mundo de las apuestas, que se encontró desregularizado durante más de 30 años; algunas de las novedades más destacadas de la Ley del Juego fueron:<sup>7</sup>

- Para empezar, se estableció que todas aquellas empresas que decidieran ofrecer apuestas de cualquier tipo a sus clientes, debían de sacarse una licencia que se lo permitiera hacer, documento que tendrían que ir renovando periódicamente cada uno o dos años. Esta licencia se solicita a la Administración, la cual se reserva el otorgamiento del permiso bajo unas determinadas condiciones que ha de cumplir la empresa. De esta forma, la licencia para ofrecer apuestas no se otorga siempre que se vea comprometida la seguridad de los menores o siempre que exista el riesgo de que la actividad pueda inducir al cometimiento de algunos delitos relacionados con estafa o blanqueamiento por parte de los usuarios y/o de los empresarios.
- La nueva normativa crea un marco tributario con un “Impuesto sobre Actividades de Juego”. Esto hace que todas aquellas empresas que quieran ofrecer un servicio de apuestas tendrán que pagar un impuesto extra para poder hacerlo. Esta nueva tasa revolucionó el marco regulatorio ya que hasta ese momento ninguna entidad estaba obligada a tributar por ofrecer juego y apuestas. Esta norma no se aplicó a la lotería.
- Un tercer aspecto que definió la ley fue el de las competencias sobre el juego. Las comunidades autónomas son las que tienen cedidas las competencias sobre apuestas y juegos azarosos, pero para que existiera una mejor coordinación para aplicar la nueva normativa se estableció la creación de un nuevo órgano llamado Consejo de Políticas de Juego. Este consejo está formado por representantes de cada comunidad autónoma y del propio estado español; su objetivo es la cooperación de todas las administraciones a la hora de gestionar las nuevas licencias de apuestas además de otros aspectos burocráticos relacionados. Con esto también se busca tener un espacio de participación de debate para mantener actualizada la nueva ley.
- Para terminar, el documento normativo define las diferentes modalidades de juego y apuestas permitidas con diferentes límites y reglas a cumplir para cada una de ellas. Entre los juegos que se regulan están los de cartas, los virtuales, los que son “en vivo”, los que son multijugador, etc.

Esta nueva normativa en ningún momento menciona nada de videojuegos ni de loot boxes, debido a que el fenómeno apenas tenía un par de años de vida y todavía no se había extendido por la industria.

Las elecciones generales del año 2011 las ganó el Partido Popular con Mariano Rajoy al frente. Obtuvo mayoría absoluta en el Congreso de los Diputados y dio inicio a 8 años seguidos de un gobierno conservador hasta 2018. Durante esta época no hubo grandes modificaciones a la Ley del Juego aprobada en 2011 y se mantuvo su marco normativo hasta día de hoy.

En el periodo de gobierno popular 2011-2018, en España hubo una crisis de representatividad política, además de la financiera. Esta crisis fue simbolizada por el movimiento 15M, que justamente se dio en 2011. Este movimiento cargado de protestas y demandas hacia la clase política del momento, acabó cuajando en el auge de nuevos partidos y terminando con el bipartidismo histórico que caracterizaba la

---

<sup>6</sup> Fuente: [https://www.elplural.com/politica/partido-popular-casas-de-apuestas-juego-bajada-impuestos-alberto-garzon\\_242067102](https://www.elplural.com/politica/partido-popular-casas-de-apuestas-juego-bajada-impuestos-alberto-garzon_242067102)

<sup>7</sup> Fuente: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2014-10302>

democracia española entre el Partido Socialista Obrero Español y el Partido Popular. A la ecuación se le sumaron Podemos y Ciudadanos, ambos se alimentaron de los votantes descontentos de los partidos tradicionales y consiguieron crecer significativamente en representación. Esta situación generó un enorme debate entorno al futuro de España y entorno al modelo de país que se quería, lo cual opacó otras cuestiones de menor magnitud. Además, durante este periodo también, en el país ocurrió una crisis territorial interna con el conflicto catalán y las aspiraciones independentistas de gran parte de la población de Cataluña, centralizando muchos de los debates políticos del momento.

En definitiva, la magnitud de los temas políticos tratados durante 2011-2018 hace que no exista prácticamente ningún registro de alguna intención política para empezar a hablar de la cuestión de las *loot boxes*, que poco a poco se fueron consolidando en el mundo de los videojuegos durante estos años. El foco mediático estaba claramente por los otros temas anteriormente mencionados, así que tampoco consta ninguna iniciativa privada destacada que denunciara la existencia de las *loot boxes* y su vinculación con la ludopatía.

En el año 2018 hubo una moción de censura encabezada por Pedro Sánchez al gobierno de Mariano Rajoy. Diversas sentencias judiciales que culparon al Partido Popular fueron el detonante de la moción y del consecutivo triunfo de la misma. El PSOE volvió al gobierno 8 años después y pudo gobernar en solitario durante casi un año. En 2019 el gobierno de Pedro Sánchez se vio abocado a convocar elecciones anticipadas debido a la falta de apoyo parlamentario que obtuvieron sus primeros presupuestos. Esto dio paso a dos elecciones generales en un mismo año debido a que se tuvieron que repetir por falta de acuerdo para gobernar y alcanzar mayoría en el Congreso de los Diputados. Estas elecciones fueron una oportunidad para los partidos de actualizar sus diversos programas e idearios. Así que, a continuación, se hará un repaso de los principales partidos de las últimas elecciones (PSOE, PP, Vox, Unidas Podemos y Ciudadanos), en busca de si proponían medidas para luchar contra la ludopatía juvenil o si mencionaban a las *loot boxes*, que ya eran una realidad muy asentada dentro de los videojuegos en ese año.

- PSOE: el partido socialista menciona en su programa de 2019 la encuesta EDADES y alerta de los diversos peligros que señala el informe, como el consumo de drogas, alcohol y también el hecho de jugar dinero online, sobre todo por parte de la juventud menor a 19 años. El partido se compromete a luchar contra estas adicciones y emprender acciones con el fin de prevenir y tratar la ludopatía. Para ello propone crear una Comisión Interministerial en la que se estudie como impulsar buenas prácticas en el juego, tanto físico como a través de Internet. Además, también se menciona la regulación de la publicidad de las casas de apuestas, pero sin entrar en detalle. Respecto a los videojuegos en concreto, menciona que se impulsaran medidas para acelerar la profesionalización del sector<sup>8</sup>.
- Partido Popular: en su programa electoral se menciona que “*regularemos la publicidad del Juego y realizaremos campañas de prevención de la ludopatía*”. No entra más al detalle y en ninguna otra parte del documento menciona nada sobre este tipo de adicción. En referencia a videojuegos, propone la creación de una estrategia nacional que de apoyo a las industrias digitales<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Fuente: <https://www.psoe.es/media-content/2019/04/PSOE-programa-electoral-elecciones-generales-28-de-abril-de-2019.pdf>

<sup>9</sup> Fuente: <https://www.pp.es/sites/default/files/documentos/programa-electoral-elecciones-generales-2019.pdf>

- Vox: el programa electoral del partido de extrema derecha es el más escueto de todos y en el documento no se mencionan en ningún momento palabras como: adicción, apuestas, azar, Juego o ludopatía<sup>10</sup>.
- Unidas Podemos: el partido morado, aun entonces liderado por Pablo Iglesias, sí menciona en su programa electoral propuestas para luchar contra la ludopatía. Para ello propone hacer prosperar una red de centros cívicos culturales dedicados a jóvenes, con actividades de ocio a modo de sustitución del “*modelo casas de apuestas que ha proliferado en los barrios*”. Sin embargo, la propuesta más destacada que tienen en referencia a la ludopatía es la de terminar con los establecimientos de apuestas presenciales y online. Para ello proponen diversas medidas enfocadas en limitar horarios, regular la publicidad, restringir su promoción, usar *disclaimers* y endurecer los impuestos que pagan este tipo de negocios; todo esto combinado con un aumento en el gasto para prevenir y tratar daños psicológicos producidos por la ludopatía. En referencia a los videojuegos, apuesta por apoyar al sector de manera transversal con el impulso de diferentes medidas que ayuden a crear un hub potente de la industria del videojuego, con la participación de pequeñas y medianas empresas<sup>11</sup>.
- Ciudadanos: el partido naranja en su programa de 2019 sí tiene un punto en el que se menciona la propuesta para crear una Ley a nivel estatal para prevenir y atender integralmente las adicciones. En el marco de esta ley se regularía la publicidad de las casas de apuestas, limitándola siguiendo ejemplos como el del tabaco. También destaca que existe una prevalencia de ludopatía entre los jóvenes, a modo de justificar esta ley. En cuanto a videojuegos, la propuesta principal del partido es la de realizar incentivos fiscales a las empresas desarrolladoras para potenciar el sector<sup>12</sup>.

Después de la revisión de los programas electorales de estos partidos para las elecciones de noviembre de 2019, se puede afirmar que ninguno de ellos contemplaba en su lista de propuestas la creación de actuaciones para tratar el asunto de las *loot boxes*, ni cuando hablaban de ludopatía ni cuando mencionaban como mejorar el sector de los videojuegos.

Los partidos que más referencias y contenido aportan para la lucha contra la ludopatía juvenil son el PSOE y Unidas Podemos, justamente los dos partidos que acabaron formando gobierno. De esta manera, a continuación se hará una revisión del acuerdo de gobierno para averiguar si las diferentes medidas que proponían respecto al tema se han visto actualizadas con la cuestión de las *loot boxes* y si finalmente se están llevando a cabo.

El acuerdo del primer gobierno de coalición en España que permitió a Pedro Sánchez embarcarse en su segunda legislatura como presidente del país se titula “Coalición Progresista. Un nuevo acuerdo para España”. Este documento está firmado por el Partido Socialista Obrero Español, Unidas Podemos, En Comú Podem, Izquierda Unida y Galicia en Común. Uno de los compromisos que se alcanzan en el acuerdo es el de la regularización del Juego para detener la ludopatía. Para ello se siguen varias de las líneas mencionadas anteriormente en sus respectivos programas: limitar horarios, regular la publicidad, restringir su promoción, usar *disclaimers* y endurecer los impuestos que pagan las casas de apuestas, así como desarrollar campañas de información para que los jóvenes sepan identificar los peligros a los que se exponen si entran al mundo de las apuestas. En referencia a los videojuegos, el documento no menciona nada nuevo importante, tan solo destacan el papel relevante que desempeñarán en el modelo

---

<sup>10</sup> Fuente: [https://www.voxespana.es/biblioteca/espana/2018m/gal\\_c2d72e181103013447.pdf](https://www.voxespana.es/biblioteca/espana/2018m/gal_c2d72e181103013447.pdf)

<sup>11</sup> Fuente: [https://podemos.info/wp-content/uploads/2019/10/Podemos\\_programa\\_generales\\_10N.pdf](https://podemos.info/wp-content/uploads/2019/10/Podemos_programa_generales_10N.pdf)

<sup>12</sup> Fuente: <https://www.ciudadanos-cs.org/programa-electoral>

de sociedad interconectada del futuro hacia el que querrán encaminar al país<sup>13</sup>. En ninguna parte del documento se menciona la palabra *loot boxes*.

Estos diferentes compromisos respecto a la lucha contra la ludopatía quedaron bajo el techo del nuevo Ministerio de Consumo, encabezado por Alberto Garzón líder de Izquierda Unida. Con el estallido de la pandemia en 2020, el ministerio que absorbió todo el protagonismo del gobierno fue el de Sanidad, encabezado entonces por Salvador Illa, sin embargo, el Ministerio de Consumo también ha tenido actividad y hasta a día de hoy ha intentado seguir cumpliendo con algunos de los objetivos contra la ludopatía marcados en el acuerdo. Seguidamente se hará una revisión de las intenciones declaradas por el Ministerio de Consumo en referencia a las *loot boxes*.

Con la creación de este nuevo ministerio, durante una de las primeras sesiones parlamentarias de la comisión del Congreso dedicada al Consumo, en febrero de 2020, el ministro Alberto Garzón anunció las principales líneas en las que iba a trabajar su ministerio durante la legislatura que recién iniciaba. Las principales actuaciones anunciadas estaban relacionadas con asuntos de salud y seguridad del consumidor frente a productos de todo tipo, especialmente de alimentos. También se anunció oficialmente la línea dura que mantendría el gobierno para limitar la publicidad de las casas de apuestas; y es durante esta comparecencia donde se encuentra oficialmente la primera mención a las *loot boxes* por parte del gobierno de España. No se anunciaron medidas concretas sobre el asunto, pero se dejó claro que se seguiría de cerca su crecimiento dentro del mundo de los videojuegos y que se evaluaría su potencial dañino a la salud mental de muchos jóvenes, especialmente a menores de edad<sup>14</sup>.

De esta manera, se puede decir que a inicios del 2020, previo a la pandemia, el gobierno de España, desde el Ministerio de Consumo, abrió una etapa de estudio, reflexión y recopilación de información para acabar creando un nuevo marco regulatorio que se encargara de controlar las *loot boxes*. Esta fase de exploración se inició formalmente en marzo de 2020 con la apertura de un proceso participativo en el que se invitó a cualquier actor relacionado con el sector de los videojuegos a ofrecer su punto de vista sobre cómo se tenían que regular las *loot boxes*. Este proceso se dio de vida un año, así que se puso de margen el mes de marzo de 2021 para acabar de recopilar todas las aportaciones posibles del sector privado y civil<sup>15</sup>.

Con el avance recogiendo respuestas, el Gobierno hizo pública por fin parte de sus intenciones sobre las *loot boxes*. Pronunciándose de manera oficial a través de Mikel Arana, director general de Juego, se anunció que el gobierno de España sí consideraría de manera legal a las *loot boxes* como un juego de azar. Todo esto con la intención de acabar regulando estos ítems virtuales y limitarlos como cualquier otra forma de apuesta, en el marco de una reforma para transformar por completo la regulación del Juego en el país<sup>16</sup>. Esto hizo que más adelante el ministro de Consumo ofreciera nueva información sobre lo que se pretende hacer específicamente para luchar contra las *loot boxes*. Una de las medidas que Alberto Garzón presentó fue que se estaba estudiando como gravar a las empresas que en sus videojuegos ofrezcan servicios de *loot boxes* y que tipo de impuesto se les cobraría, incluso manifestó

---

<sup>13</sup> Fuente: <https://www.psoe.es/media-content/2019/12/30122019-Coalici%C3%B3n-progresista.pdf>

<sup>14</sup> Fuente: <https://www.businessinsider.es/consumo-regulara-loot-boxes-evitar-ludopatia-menores-590191?amp=1>

<sup>15</sup> Fuente:

[https://www.ordenacionjuego.es/sites/ordenacionjuego.es/files/noticias/20210218\\_proceso\\_participativo\\_futura\\_regulacion\\_videojuegos\\_cajas\\_botin.pdf](https://www.ordenacionjuego.es/sites/ordenacionjuego.es/files/noticias/20210218_proceso_participativo_futura_regulacion_videojuegos_cajas_botin.pdf)

<sup>16</sup> Fuente: [https://www.eldiario.es/economia/consumo-anuncia-reforma-legal-considerar-cajas-botin-loot-boxes-juegos-azar\\_1\\_6438216.html](https://www.eldiario.es/economia/consumo-anuncia-reforma-legal-considerar-cajas-botin-loot-boxes-juegos-azar_1_6438216.html)

su voluntad de restringir completamente por ley el acceso de menores de edad a estas cajas botín<sup>17</sup>. Además, para el ministro, también sería adecuado que los videojuegos que utilicen *loot boxes* tengan que sacarse una licencia similar a las de las casas de apuestas, reguladas con la Ley del Juego de 2011<sup>18</sup>.

Desde marzo, no ha habido nuevas noticias ni nuevas leyes aprobadas relacionadas con las *loot boxes* en España. Así que hasta aquí llega la revisión de lo que ha hecho el estado español en referencia a este asunto.

## 6. Las *loot boxes* internacionalmente

En todos los países en los que exista una sociedad con individuos capacitados para adquirir consolas u otras plataformas donde jugar a videojuegos, existe el caso *loot boxes*. El fenómeno de los videojuegos trasciende fronteras y sus límites y abasto internacional puede ser confuso a veces. A continuación, se hará una revisión (más breve que la de España) de otros países que también hayan mencionado las *loot boxes* como una cuestión a tratar y tengan previsto posicionarse o ya lo hayan hecho.

A través de búsquedas en prensa a través de Internet, se ha encontrado que los primeros posicionamientos internacionales de países sobre las *loot boxes* datan de finales de 2017. En este sentido, se ha encontrado que varios estados se pronunciaron en una misma semana por primera vez sobre la cuestión: Australia, Reino Unido, Francia, Bélgica y Dinamarca. La acumulación de declaraciones en esta fecha se debe a que el lanzamiento del videojuego Star Wars Battlefront 2, de la compañía Electronic Arts, ocurrió en ese momento. Este videojuego fue muy mediático porque su uso de las *loot boxes* causó una gran polémica dentro de la comunidad *gamer*. No era el primer videojuego en usar estas cajas, pero sí fue el primero que desató el debate más allá de los usuarios de videojuegos (Rodríguez, 2017).

El caso en Bélgica, el cual es el primero del que se tiene constancia, empezó con la apertura de una fase de investigación y estudio sobre como tratar las *loot boxes*, al igual que en España. Sin embargo, la fase de exploración no duró mucho y enseguida se hicieron públicas las intenciones de su gobierno. Éstas eran avanzar hacia la prohibición total de este tipo de ítems dentro de los videojuegos con el argumento de que los jugadores no saben lo que están comprando y de que pueden caer en conductas ludópatas, especialmente los menores de edad<sup>19</sup>. Estas intenciones prohibitivas se materializaron un año después, en 2018, con la definitiva declaración de ilegalidad de las *loot boxes* por parte del Ministerio de Justicia del país. De este modo, en Bélgica las cajas botín dentro de los videojuegos son perseguidas con multas muy cuantiosas de más de quinientos mil euros para quien ofrezca estos servicios; varios representantes de empresas afectadas acataron públicamente la decisión, pero mostrando su discrepancia<sup>20</sup>.

El segundo país del que se tiene registro que se pronunció fue Australia, de hecho, lo hizo en referencia a las primeras declaraciones belgas, anunciando que su gobierno compartía la opinión de que se

---

<sup>17</sup> Fuente: [https://www.eldiario.es/economia/consumo-plantea-gravar-empresas-ofrecen-cajas-botin-loot-boxes-videojuegos\\_1\\_7315738.html](https://www.eldiario.es/economia/consumo-plantea-gravar-empresas-ofrecen-cajas-botin-loot-boxes-videojuegos_1_7315738.html)

<sup>18</sup> Fuente: <https://www.businessinsider.es/licencias-impuestos-como-regularan-loot-boxes-videojuegos-832067>

<sup>19</sup> Fuente: <https://areajugones.sport.es/videojuegos/belgica-declara-las-cajas-de-botin-como-apuesta-y-buscara-su-retirada/>

<sup>20</sup> Fuente: [https://esports.as.com/bonus/videojuegos/Belgica-ilegales-cajas-botin\\_0\\_1167483245.html](https://esports.as.com/bonus/videojuegos/Belgica-ilegales-cajas-botin_0_1167483245.html)

deberían de considerar apuestas y juego de azar a las *loot boxes*<sup>21</sup>. Sin embargo, no se ha encontrado ningún documento o noticia que certifique que el gobierno australiano haya aprobado alguna ley respecto al tema. La actualización más reciente de la que se dispone es de julio de 2021, cuando un diputado de su parlamento nacional propuso una ley para restringir totalmente el uso de estas cajas botín por parte de menores de edad, exigiendo que los videojuegos que contuvieran este tipo de servicio fueran considerados directamente como para mayores de 18 años, pero esto aún está lejos de aprobarse<sup>22</sup>.

En 2017, Francia también dio su primer paso en esta nueva área. Las autoridades públicas decidieron consultar la cuestión de las *loot boxes* a la ARJEL (Autoridad de Regulación de Juegos en Línea en el país), sometiendo a debate dentro de esta organización la decisión de si las *loot boxes* deberían de considerarse un juego de azar al igual que las apuestas<sup>23</sup>. Varios meses después la ARJEL resolvió con que las cajas botín no eran apuestas, con el argumento de que para considerarse juego de azar “*tendrían que ser una oferta pública, con un gasto financiero consentido con posibilidad de obtener una futura ganancia, todo ello existiendo un elemento de azar*” (ARJEL, 2018). Sin embargo, esta institución sí denuncia y reconoce la existencia de prácticas opacas detrás de los mecanismos de las *loot boxes*, por lo que solicita a la Unión Europea que intervenga creando un marco regulatorio para todos los países de cara a la protección del consumidor en frente a estos ítems<sup>24</sup>.

Respecto al Reino Unido, en 2017 cuando estalló el debate con la polémica causada por Star Wars Battlefront 2, el que se pronunció fue el director de la Comisión de los Juegos de Azar de Gran Bretaña. Este alto cargo político señaló que su comisión viene estudiando el potencial dañino de las *loot boxes* desde el año 2016, pero que aun no existía un consenso sobre como abordar el tema y que simplemente seguirían recopilando datos<sup>25</sup>. Desde entonces, el debate se ha elevado a la Cámara de los Lores, pero a día de hoy aún no hay una línea clara del gobierno británico enfrente a las cajas botín (Pinedo, 2020).

Finalmente, hay más países que desde 2017 han ido abriendo debates internos y comunicando su posicionamiento sobre si consideraban a las cajas botín como apuestas o no. Algunos estados destacados que se han decantado por la opción de no considerarlas como apuestas son Suecia, Irlanda, Dinamarca, Alemania y Nueva Zelanda; mientras que Países Bajos se ha sumado en sí considerarlas juego de azar y prohibirlas totalmente<sup>26</sup>.

En definitiva, en la comunidad internacional no existe ningún tipo de consenso sobre como actuar delante de las *loot boxes* y el desafío que generan.

---

<sup>21</sup> Fuente: <https://areajugones.sport.es/videojuegos/australia-se-une-a-la-lucha-contras-las-cajas-de-botin/>

<sup>22</sup> Fuente: <https://www.kotaku.com.au/2021/07/an-australian-mp-is-introducing-a-bill-to-ban-loot-boxes-for-kids/>

<sup>23</sup> Fuente: <https://areajugones.sport.es/videojuegos/un-senador-frances-advierde-del-peligro-de-las-lootboxes-como-apuestas-online/>

<sup>24</sup> Fuente: <https://www.eleconomista.es/tecnologia/noticias/9249254/07/18/Las-cajas-de-botin-no-son-apuesta-en-la-legislacion-francesa-pero-el-ente-regulador-insta-a-una-normativa-europea.html>

<sup>25</sup> Fuente: <https://areajugones.sport.es/videojuegos/la-preocupacion-por-las-cajas-de-botin-llega-al-reino-unido/>

<sup>26</sup> Fuente: <https://www.businessinsider.es/motivos-prohibir-venta-loot-boxes-fortnite-418699>

## 7. Discusión

Para empezar, la revisión del caso español ha dejado claro que actualmente no existe ninguna herramienta para luchar contra las *loot boxes* en el país. Aunque también está claro que el gobierno actual sí tiene intenciones de actuar ante la situación y por ello activó un mecanismo mediante el cual estuvo recogiendo las opiniones del sector privado y civil respecto a la cuestión; todo con el objetivo final de regularlas y ponerlas a un nivel similar al de las casas de apuestas y su necesidad de obtener permisos. Es decir, el gobierno de España quiere hacer con las cajas botín algo similar a lo que ya hizo en 2011 con la creación del marco regulatorio del Juego, reconociendo que no pueden operar libremente debido al peligroso potencial de crear ludópatas que acarrearán estas cajas. Sin embargo, es preocupante que más allá del gobierno no exista una concienciación sobre el peligro de las *loot boxes*; la segunda y la tercera fuerza política del país, PP y Vox respectivamente, no tienen ningún tipo de referencia a las cajas botín en sus últimos programas electorales.

En cuanto a la revisión de la situación con las *loot boxes* en otros países, se ha constatado que existen discrepancias y diferentes opiniones sobre si realmente se tratan de Juego. El posicionamiento más relevante en contra de considerarlas Juego o apuestas es el de Francia, que se niega a reconocer que son una apuesta debido a que no se pueden obtener ganancias a partir de lo que se obtiene de la caja botín. Este argumento flaquea debido a que, si bien en varios juegos esto es así, en muchos otros sí se pueden llegar a vender los ítems que se obtengan de una *loot box* a través de tiendas de videojuegos online como por ejemplo Steam. Un caso relevante y que sirve de ejemplo para desmentir el argumento francés es el de Counter Strike, un videojuego estilo *shooter* que dispone de *loot boxes* en las que se pueden tocar diferentes armas. Pues bien, este videojuego sí permite a sus jugadores revender los ítems virtuales que tengan; de hecho, un usuario llegó a comprar varios de estos ítems por 500.000 dólares debido a que ya no se podían obtener a través del juego, solo con reventas<sup>27</sup>. Así que el argumento de que no se pueden obtener ganancias a través de *loot boxes* es parcialmente falso.

Aun así, pese a la existencia de estas diferencias entre países en cuanto a reconocer a las *loot boxes* como una apuesta o no, sí parece haber un punto en común en todos ellos. Todos los países que se ha revisado y que consta que se han pronunciado respecto a esta cuestión, aunque no todos reconozcan que son Juego, todos coinciden en que tienen un gran potencial dañino para la salud mental, especialmente la de los jóvenes. Ninguno de los países revisados ha optado por simplemente dar rienda suelta a estas cajas botín y no hacer nada.

De esta manera, después de determinar la situación legal de las *loot boxes*, se puede decir que existen tres estrategias para hacer frente al asunto: 1) Prohibir las *loot boxes* dentro del territorio del país; 2) Regular las *loot boxes* y ponerlas al nivel legal del Juego y casas de apuestas; y 3) Seguir estudiando y recopilando datos sobre el fenómeno.

Para la vía más dura, la prohibitiva, existen las referencias de Bélgica y de Países Bajos, pero para la vía de la regulación aun no existen países ejemplares, ya que muchos de los que sí han declarado que tienen intenciones de regularlas aun se encuentran en una fase de estudio con el fin de elaborar una legislación lo más afinada posible. Este sería el caso de España, que si a corto plazo lograra aprobar un marco

---

<sup>27</sup> Fuente: [https://esports.as.com/counter-strike--global-offensive/coleccionista-CSGO-compra-stickers-total\\_0\\_1478552138.html](https://esports.as.com/counter-strike--global-offensive/coleccionista-CSGO-compra-stickers-total_0_1478552138.html)

regulatorio para las *loot boxes*, se convertiría en un país referencia respecto al tema debido a que sería uno de los primeros pioneros en tener una legislación específica que regule estos ítems virtuales.

En cuanto a los países que no tienen intención ni de regular ni de prohibir, estos optan por seguir estudiando el fenómeno, lo cual también es positivo porque hará que a la larga sí se dispongan de datos cuantitativos y cualitativos de calidad que permitan entender mucho más la vinculación entre *loot boxes* y ludopatía. Uno de los países que opta por esta estrategia es Francia, que además aporta un nuevo punto interesante cuando menciona que la Unión Europea debería encargarse de las *loot boxes*.

Esta idea es importante, porque si en el futuro la UE decidiera regular conjuntamente las *loot boxes*, esto marcaría un precedente internacional muy relevante y quizás provocaría que otros países asemejaran su legislación referente a las cajas botín con la de la ésta. Europa representa la segunda región geográfica a nivel mundial con más *gamers* (668 millones), según un estudio de DFC Intelligence<sup>28</sup>. De esta manera, la Unión Europea de forma efectiva puede influenciar significativamente el mercado si decide actuar contra las *loot boxes*.

Una vez repasado lo que se ha podido encontrar, se pasará a mencionar algunos conceptos que no se han encontrado en los posicionamientos de los países y que son igualmente importantes de tener en cuenta respecto a la cuestión de las *loot boxes*.

Si se observa lo que se ha encontrado se puede decir que todas las prohibiciones y regulaciones que se pretendan hacer no pasan de ser medidas preventivas para evitar que los jóvenes caigan en la ludopatía, pero no existe ningún tipo de plan especializado que se encargue de dar respuesta a todas aquellas personas que ya son adictas a las cajas botín. En otras palabras, en ningún país existe la intención de crear un plan integral de lucha contra las *loot boxes* como una forma de ludopatía, tan solo existen intenciones de luchar contra esto de forma preventiva. Esta situación es preocupante porque, como se ha mencionado al inicio del trabajo, efectivamente ya existen personas jóvenes adictas a este tipo de objetos virtuales, que no tienen un sector de ayuda profesionalizado en cajas botín debido a que no hay ningún plan integral que impulse un tratamiento una vez ya se es adicto.

Además, el creciente sector de los *influencers*, *youtubers* y *streamers*, que actúan en varias ocasiones como motor publicitario de las *loot boxes*, tampoco parece tenerse en cuenta dentro de los debates legales de cada país. En el caso de querer desarrollar un plan integral para evitar que las *loot boxes* sirvan como puerta de entrada a la ludopatía para muchos jóvenes, plataformas como Twitch y Youtube también se deberían regular y revisar hasta qué punto pueden promocionar un contenido en el que una persona se graba abriendo cajas botín y montando un espectáculo alrededor de ello.

En definitiva, es positivo que los países empiecen a preocuparse por el peligroso potencial que tienen las *loot boxes* de crear jóvenes ludópatas a edades muy tempranas. Pero también hay que tener en cuenta que las cajas botín son una realidad que acompaña a muchos *gamers* menores de edad desde hace años y que sus consecuencias adictivas ya han aflorado en varios casos. Así que es necesario que el debate sobre su regulación evolucione hacia un debate sobre la creación de un plan integral que prevenga las causas a la vez que de respuesta a las consecuencias. Además, sería ideal que esta cuestión

---

<sup>28</sup> Fuente: [https://www.extremetech.com/gaming/314009-3-billion-people-worldwide-are-gamers-and-nearly-half-play-on-pcs?utm\\_campaign=trueAnthem%3A+Trending+Content&utm\\_medium=trueAnthem&utm\\_source=facebook](https://www.extremetech.com/gaming/314009-3-billion-people-worldwide-are-gamers-and-nearly-half-play-on-pcs?utm_campaign=trueAnthem%3A+Trending+Content&utm_medium=trueAnthem&utm_source=facebook)



pasara a tratarse en organismos internacionales, como la Unión Europea, para elaborar una estrategia conjunta que tenga todavía más alcance e impacto.

## 8. Conclusión

Este trabajo ha pretendido ser una nueva aportación al incipiente debate que existe sobre las *loot boxes* y su encaje en la sociedad. Se entiende que las 8 horas de ocio de las que dispone una persona media en una sociedad desarrollada, han de ser de la máxima calidad posible para que no interfieran negativamente en las otras 8 horas de trabajo y las 8 horas de sueño. La ludopatía es una adicción que generalmente se inicia durante el tiempo de ocio, así que si se reconoce que las *loot boxes* son una forma de ludopatía, se puede decir que las cajas botín son un elemento que puede interferir negativamente en la calidad del entretenimiento de una persona. Lo cual es una situación problemática que se ha intentado alertar desde este escrito.

Entrando ya más profundamente en las *loot boxes*, se han encontrado datos que demuestran que son una realidad económica y social consolidada con un potencial peligroso para muchos jóvenes, ya que la mayoría de las cajas botín se consideran accesibles a partir de los 7 años de edad. Cosa que eleva las probabilidades de riesgo de sufrir ludopatía antes de los 18 años.

En España, desde que el gobierno de coalición de corte izquierdista llegó al poder, se ha puesto el debate sobre la mesa y ya se están estudiando qué medidas tomar para regular de la manera más acertada posible las *loot boxes* y ponerlas en un marco legal similar al Juego y las casas de apuestas. Mientras tanto, en otros países se ha optado por prohibirlas directamente o por simplemente seguir estudiando el fenómeno sin tomar ninguna medida por el momento. Así que actualmente existen tres estrategias: prohibir, regular o estudiar.

Sin embargo, ninguna de estas intenciones contempla la creación de un plan integral que se encargue de dar respuesta al fenómeno completo. La regulación y la prohibición solo sirven para prevenir las causas, pero no arreglan las consecuencias. Es necesario la aprobación de una estrategia que especialice a profesionales de la salud mental en cajas botín para que puedan ayudar a los ya adictos a estos ítems. Para esto se espera que las instituciones internacionales jueguen un papel clave.

En conclusión, los videojuegos como entretenimiento son un gran motor de desconexión y felicidad para las generaciones más jóvenes. Al representar un ámbito relevante para la vida de muchas personas, es importante cuidar el sector y tratar lo antes posible los puntos negros que pueda tener, como las *loot boxes*. Si esto no se hace, se seguirá señalando a la afición a los videojuegos como corruptora de la juventud, cosa que es rotundamente falsa. Todo comportamiento preocupante tiene un origen detectable y las *loot boxes* actualmente tienen el potencial de ser la semilla de muchas ludopatías juveniles, así que ha llegado el momento de luchar contra ellas.

## 9. Bibliografía

- Aguiar, A., 2021. *Consumo plantea regular las cajas de botín en videojuegos con licencias e impuestos, y para ello ya está recabando opiniones de especialistas*. [online] Business Insider España. Disponible en: <<https://www.businessinsider.es/licencias-impuestos-como-regularan-loot-boxes-videojuegos-832067>> [Consultado 29 julio 2021].
- AS, 2018. *Bélgica declara ilegales las cajas de botín en los juegos*. [online] Movistar eSports. Disponible en: <[https://esports.as.com/bonus/videojuegos/Belgica-ilegales-cajas-botin\\_0\\_1167483245.html](https://esports.as.com/bonus/videojuegos/Belgica-ilegales-cajas-botin_0_1167483245.html)> [Consultado 15 julio 2021].
- ASAJER, 2021. *Ludopatía y Salud Mental*. [online] Onlinezurekin.net. Disponible en: <[http://www.onlinezurekin.net/archivos/revista/revista21\\_cas.pdf](http://www.onlinezurekin.net/archivos/revista/revista21_cas.pdf)> [Consultado 14 julio 2021].
- Barroso, J., 2014. *La Junta Electoral de Madrid prohíbe la concentración en la Puerta del Sol*. [online] El País. Disponible en: <[https://elpais.com/politica/2011/05/16/actualidad/1305579962\\_497160.html](https://elpais.com/politica/2011/05/16/actualidad/1305579962_497160.html)> [Consultado 30 julio 2021].
- Boletín Oficial del Estado, 2014. *Resolución de 6 de octubre de 2014, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición por la que se desarrollan las especificaciones técnicas de juego, trazabilidad y seguridad que deben cumplir los sistemas técnicos de juego de carácter no reservado objeto de licencias otorgadas al amparo de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego..* [online] Boe.es. Disponible en: <<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2014-10302>> [Consultado 31 julio 2021].
- Cabrer, P., 2021. *Análisis: El impacto de Twitch durante la pandemia*. [online] CyberBrainers. Disponible en: <<https://www.cyberbrainers.com/analisis-impacto-twitch-durante-pandemia/>> [Consultado 10 julio 2021].
- Casal, L., 2020. *El Gobierno regulará las 'loot boxes' de los videojuegos para evitar la ludopatía en menores de edad*. [online] Business Insider España. Disponible en: <<https://www.businessinsider.es/consumo-regulara-loot-boxes-evitar-ludopatia-menores-590191?amp=1>> [Consultado 29 julio 2021].
- Casal, L., 2020. *Qué son las 'loot boxes', por qué han cambiado la economía de los videojuegos y qué hacen los países de todo el mundo para regularlas*. [online] Business Insider España. Disponible en: <<https://www.businessinsider.es/loot-box-son-como-regulan-todo-mundo-589867>> [Consultado 21 julio 2021].
- Ciudadanos, 2021. *Un gran acuerdo para poner España en marcha*. [online] Ciudadanos-cs.org. Disponible en: <<https://www.ciudadanos-cs.org/programa-electoral>> [Consultado 24 julio 2021].
- Díaz, C., 2021. *Un coleccionista de CS:GO compra 8 stickers por un total de 500.000\$*. [online] Movistar eSports. Disponible en: [https://esports.as.com/counter-strike--global-offensive/coleccionista-CSGO-compra-stickers-total\\_0\\_1478552138.html](https://esports.as.com/counter-strike--global-offensive/coleccionista-CSGO-compra-stickers-total_0_1478552138.html) [Consultado 10 julio 2021].
- El País, 2011. *El Congreso aprueba definitivamente la Ley del Juego*. [online] Cinco Días. Disponible en: <[https://cincodias.elpais.com/cincodias/2011/05/12/economia/1305336212\\_850215.html](https://cincodias.elpais.com/cincodias/2011/05/12/economia/1305336212_850215.html)> [Consultado 18 julio 2021].

El Plural, 2020. *El PP pide mano dura a Garzón con las casas de apuestas mientras le baja los impuestos en las autonomías*. [online] El Plural. Disponible en: <[https://www.elplural.com/politica/partido-popular-casas-de-apuestas-juego-bajada-impuestos-alberto-garzon\\_242067102](https://www.elplural.com/politica/partido-popular-casas-de-apuestas-juego-bajada-impuestos-alberto-garzon_242067102)> [Consultado 31 julio 2021].

Espinosa, P., 2017. *Australia se une a la lucha contra las cajas de botín*. [online] Areajugones. Disponible en: <<https://areajugones.sport.es/videojuegos/australia-se-une-a-la-lucha-contra-las-cajas-de-botin/>> [Consultado 16 julio 2021].

Euge, 2020. *El Parlamento de Reino Unido insta al Gobierno a llevar las loot boxes al mismo ámbito legislativo que los juegos de azar de los casinos*. [online] Nintenderos. Disponible en: <<https://www.nintenderos.com/2020/07/el-parlamento-de-reino-unido-insta-al-gobierno-a-llevar-las-loot-boxes-al-mismo-ambito-legislativo-que-los-juegos-de-azar-de-los-casinos/>> [Consultado 2 julio 2021].

Europa Press, 2018. *Francia dice que las loot boxes de los videojuegos no son apuestas, pero llama a una normativa europea*. [online] Eleconomista.es. Disponible en: <<https://www.eleconomista.es/tecnologia/noticias/9249254/07/18/Las-cajas-de-botin-no-son-apuesta-en-la-legislacion-francesa-pero-el-ente-regulador-insta-a-una-normativa-europea.html>> [Consultado 24 julio 2021].

Europa Press, 2021. *Más de medio millón de ludópatas en España, entre 15 y 64 años, están sin diagnosticar*. [online] infosalus.com. Disponible en: <<https://www.infosalus.com/salud-investigacion/noticia-mas-medio-millon-ludopatas-espana-15-64-anos-estan-diagnosticar-20210518173521.html>> [Consultado 10 julio 2021].

House of Lords, 2020. *Gambling Harm— Time for Action*. [online] Parliament.uk. Disponible en: <<https://publications.parliament.uk/pa/ld5801/ldselect/ldgamb/79/79.pdf>> [Consultado 20 julio 2021].

Hruska, J., 2020. *3 Billion People Worldwide Are Gamers, and Nearly Half Play on PCs - ExtremeTech*. [online] ExtremeTech. Disponible en: <[https://www.extremetech.com/gaming/314009-3-billion-people-worldwide-are-gamers-and-nearly-half-play-on-pcs?utm\\_campaign=trueAnthem%3A+Trending+Content&utm\\_medium=trueAnthem&utm\\_source=facebook](https://www.extremetech.com/gaming/314009-3-billion-people-worldwide-are-gamers-and-nearly-half-play-on-pcs?utm_campaign=trueAnthem%3A+Trending+Content&utm_medium=trueAnthem&utm_source=facebook)> [Consultado 4 julio 2021].

Jungle Communications, 2019. *Cómo sacar partido a Twitch en tu estrategia digital*. [online] Jungle Communications. Disponible en: <<https://jungle-communications.com/como-sacar-partido-a-twitch-en-tu-estrategia-digital/>> [Consultado 14 julio 2021].

Kelner, M., 2021. *COVID-19: Children 'addicted' to video game 'loot packs' in lockdown, gambling support groups warn*. [online] Sky News. Disponible en: <<https://news.sky.com/story/children-addicted-to-video-game-loot-packs-in-lockdown-gambling-support-groups-warn-12262946>> [Consultado 2 julio 2021].

La Vanguardia, 2021. *Los jóvenes que juegan en línea se inician a los 14 años*. [online] La Vanguardia. Disponible en: <<https://www.lavanguardia.com/vida/20210423/7044398/jovenes-juegan-linea-inician-14-anos.html>> [Consultado 31 julio 2021].

Ministerio de Consumo, 2020. *PROCESO PARTICIPATIVO SOBRE LA FUTURA REGULACIÓN DE LOS MECANISMOS ALEATORIOS DE RECOMPENSA EN VIDEOJUEGOS (CAJAS BOTÍN)*. [online]

Ordenacionjuego.es. Disponible en:

<[https://www.ordenacionjuego.es/sites/ordenacionjuego.es/files/noticias/20210218\\_proceso\\_participativo\\_futura\\_regulacion\\_videojuegos\\_cajas\\_botin.pdf](https://www.ordenacionjuego.es/sites/ordenacionjuego.es/files/noticias/20210218_proceso_participativo_futura_regulacion_videojuegos_cajas_botin.pdf)> [Consultado 24 julio 2021].

Ministerio de Sanidad, 2020. *EDADES 2019/2020: Encuesta sobre alcohol, drogas y otras adicciones en España*. [online] Pnsd.sanidad.gob.es. Disponible en:

<[https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/EDADES\\_2019-2020\\_resumenweb.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/EDADES_2019-2020_resumenweb.pdf)> [Consultado 26 julio 2021].

PP, 2019. *PROGRAMA ELECTORAL*. [online] Pp.es. Disponible en:

<<https://www.pp.es/sites/default/files/documentos/programa-electoral-elecciones-generales-2019.pdf>> [Consultado 25 julio 2021].

PSOE, 2019. *PROGRAMA ELECTORAL PSOE*. [online] Psoe.es. Disponible en:

<<https://www.psoe.es/media-content/2019/04/PSOE-programa-electoral-elecciones-generales-28-de-abril-de-2019.pdf>> [Consultado 3 julio 2021].

PSOE, Unidas Podemos, 2020. *COALICIÓN PROGRESISTA. Un nuevo acuerdo para España*. [online]

Psoe.es. Disponible en: <<https://www.psoe.es/media-content/2019/12/30122019-Coalici%C3%B3n-progresista.pdf>> [Consultado 12 julio 2021].

Rodríguez, V., 2017. *Un senador francés advierte del peligro de las lootboxes como apuestas online*.

[online] Areajugones. Disponible en: <https://areajugones.sport.es/videojuegos/un-senador-frances-advierte-del-peligro-de-las-lootboxes-como-apuestas-online/> [Consultado 1 julio 2021].

Sanmartín, J., 2020. *Alberto Garzón, ministro de Consumo de España, sobre las loot boxes: "queremos que los videojuegos sean rentables, pero siempre preservando la salud pública"*. [online]

Vidaextra.com. Disponible en: <<https://www.vidaextra.com/industria/alberto-garzon-ministro-consumo-loot-boxes-queremos-que-videojuegos-sean-rentables-siempre-preservando-salud-publica>> [Consultado 20 julio 2021].

Sanmartín, J., 2020. *El Gobierno de España regulará las loot boxes para considerarlas como "juegos de azar"*. [online]

Vidaextra.com. Disponible en: <<https://www.vidaextra.com/industria/gobierno-espana-regulara-loot-boxes-para-considerarlas-como-juegos-azar>> [Consultado 15 julio 2021].

Statista, 2021. *Global video game loot box market size 2025*. [online] Statista. Disponible en:

<<https://www.statista.com/statistics/829395/consumer-spending-loot-boxes-skins/>> [Consultado 29 julio 2021].

Tassi, P., 2019. *EA Surrenders In Belgian FIFA Ultimate Team Loot Box Fight, Raising Potential Red Flags*. [online]

Forbes. Disponible en: <<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2019/01/29/ea-surrenders-in-belgian-fifa-ultimate-team-loot-box-fight-raising-potential-red-flags/?sh=2edc7d763675>> [Consultado 9 julio 2021].

Unidas Podemos, 2019. *Programa de PODEMOS*. [online] Podemos.info. Disponible en:

<[https://podemos.info/wp-content/uploads/2019/10/Podemos\\_programa\\_generales\\_10N.pdf](https://podemos.info/wp-content/uploads/2019/10/Podemos_programa_generales_10N.pdf)> [Consultado 26 julio 2021].

- Vélez, A., 2020. *Consumo anuncia una reforma legal para considerar las cajas botín o "loot boxes" de los videojuegos como juegos de azar*. [online] ELDiario.es. Disponible en: <[https://www.eldiario.es/economia/consumo-anuncia-reforma-legal-considerar-cajas-botin-loot-boxes-juegos-azar\\_1\\_6438216.html](https://www.eldiario.es/economia/consumo-anuncia-reforma-legal-considerar-cajas-botin-loot-boxes-juegos-azar_1_6438216.html)> [Consultado 27 julio 2021].
- Vélez, A., 2021. *Consumo plantea gravar a las empresas que ofrecen las cajas botín o 'loot boxes' de los videojuegos*. [online] ELDiario.es. Disponible en: <[https://www.eldiario.es/economia/consumo-plantea-gravar-empresas-ofrecen-cajas-botin-loot-boxes-videojuegos\\_1\\_7315738.html](https://www.eldiario.es/economia/consumo-plantea-gravar-empresas-ofrecen-cajas-botin-loot-boxes-videojuegos_1_7315738.html)> [Consultado 4 julio 2021].
- Villa, C., 2017. *Bélgica declara las cajas de botín como apuestas y buscará su retirada*. [online] Areajugones. Disponible en: <<https://areajugones.sport.es/videojuegos/belgica-declara-las-cajas-de-botin-como-apuesta-y-buscara-su-retirada/>> [Consultado 21 julio 2021].
- Villa, C., 2017. *China comenzó la lucha contra las cajas de botín en 2009*. [online] Areajugones. Disponible en: <<https://areajugones.sport.es/videojuegos/china-comenzo-la-lucha-contra-las-cajas-de-botin-en-2009/>> [Consultado 31 julio 2021].
- Villa, C., 2017. *La preocupación por las cajas de botín llega al Reino Unido*. [online] Areajugones. Disponible en: <<https://areajugones.sport.es/videojuegos/la-preocupacion-por-las-cajas-de-botin-llega-al-reino-unido/>> [Consultado 7 julio 2021].
- VOX, 2019. *100 medidas para la España Viva*. [online] Voxespana.es. Disponible en: <[https://www.voxespana.es/biblioteca/espana/2018m/gal\\_c2d72e181103013447.pdf](https://www.voxespana.es/biblioteca/espana/2018m/gal_c2d72e181103013447.pdf)> [Consultado 4 julio 2021].
- Walker, A., 2021. *An Australian MP Is Introducing A Bill To Ban Loot Boxes For Under 18s*. [online] Kotaku Australia. Disponible en: <<https://www.kotaku.com.au/2021/07/an-australian-mp-is-introducing-a-bill-to-ban-loot-boxes-for-kids/>> [Consultado 28 julio 2021].
- Webb, K., 2019. *Un senador americano quiere crear un proyecto de ley para evitar que Fortnite y otros juegos vendan loot boxes a los menores: este es el motivo por el que generan tanto pánico*. [online] Business Insider España. Disponible en: <<https://www.businessinsider.es/motivos-prohibir-venta-loot-boxes-fortnite-418699>> [Consultado 6 julio 2021].
- Wright, S., 2017. *The evolution of loot boxes*. [online] PC gamer. Disponible en: <<https://www.pcgamer.com/the-evolution-of-loot-boxes/>> [Consultado 10 julio 2021].
- Zendle D., 2020. *The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games*. Sep;115(9):1768-1772. doi: 10.1111/add.14973. Epub 2020 Feb 6. PMID: 31957942.