



RESPUESTA DEL GOBIERNO

(184) PREGUNTA ESCRITA CONGRESO

184/65131 a 184/65133

07/10/2021

159858 a 159860

AUTOR/A: FERNÁNDEZ RÍOS, Tomás (GVOX); SALVÁ VERD, Antonio (GVOX); STEEGMANN OLMEDILLAS, Juan Luis (GVOX)

RESPUESTA:

En relación con las preguntas de referencia, cabe informar a Sus Señorías que el Gobierno, a través del Ministerio de Consumo, aborda las cuestiones relacionadas con las “cajas botín” o “loot boxes” por cuanto pueden ser asimiladas a juegos de azar.

Respecto a las mismas, un mecanismo aleatorio de recompensa tiene la consideración de una actividad de juego de las comprendidas en el ámbito de aplicación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (LRJ), siempre y cuando sus características estructurales y funcionales se ajusten a los siguientes parámetros:

- Pago por participar en la activación del proceso aleatorio: la posibilidad de abrir una caja botín y adquirir su contenido debe realizarse en todo caso a título oneroso.
- Azar en la determinación del resultado: la activación de una caja botín comprendida en el ámbito de aplicación de la LRJ, ha de implicar un elemento de aleatoriedad en la obtención de los objetos o recompensas que pueden liberarse tras su apertura.
- Premio transferido al participante ganador: la consecuencia de abrir una caja botín es la obtención de un premio evaluable económicamente.

Carece de relevancia la naturaleza de la recompensa obtenida, en todo caso, deben existir mecanismos, dentro o fuera del videojuego, que permitan articular un proceso de monetización del objeto o recompensa virtual que desemboque en la conversión efectiva de dicho premio en una moneda de curso legal.

Una vez se han definido, por parte del Ministerio de Consumo, qué características han de tener las cajas botín para poder ser consideradas juego de azar y, por lo tanto, prohibidas en la actualidad según esta definición y la LRJ actual, se abrió



un proceso de participación ciudadana para conocer el parecer de los diferentes actores en relación con esta cuestión.

El proceso de participación finalizó el 31 de marzo, se recibieron 19 aportaciones distintas tanto de asociaciones de jugadores rehabilitados, asociaciones de productores de videojuego como de parte de la Academia, con todo tipo de propuestas: desde quienes abogan por la prohibición de todo tipo de cajas botín, hasta quienes apuestan por la autorización de todas ellas incluyendo las caracterizadas por el Ministerio de Consumo como juego de azar en la actual LRJ y la implantación de un modelo de autorregulación-corregulación a la hora de abordar su situación jurídica.

Cabe informar que el Gobierno, en los próximos meses, tiene previsto abordar este fenómeno teniendo en cuenta, también, las aportaciones recibidas.

Por otra parte, la “Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024”, dependiente del Ministerio de Sanidad, establece que un eje fundamental de la Estrategia serán las adicciones sin sustancia o comportamentales, haciendo especial énfasis en los juegos de apuesta (presencial y online), así como los videojuegos y otras adicciones a través de las nuevas tecnologías.

Asimismo, la Estrategia indica que las denominadas “adicciones sin sustancia” o conductas adictivas en las que no intervienen drogas (ludopatía, internet, videojuegos, pantallas, etc.) han irrumpido de manera notable en los últimos años y su presencia ya se está dejando notar en las demandas asistenciales.

Por su parte, el “Plan de Acción sobre Adicciones 2018-2020” contempla la potencial problemática del uso inadecuado de videojuegos en dos de sus áreas: el “Área de actuación 2: atención integral y multidisciplinar”, cuyo objetivo es la elaboración de guías y protocolos de diagnóstico y tratamiento para las adicciones sin sustancia (incluidos los videojuegos) y el “Área transversal de gestión del conocimiento”, que establece la necesidad de completar los sistemas de recogida y análisis de información extendiéndola al ámbito de las adicciones sin sustancia (incluidos los videojuegos). Es previsible que estas actividades tengan continuidad en el nuevo Plan de Acción sobre Adicciones 2021-2024.

Asimismo, el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (OEDA), en respuesta a esta situación y en el marco de la actual Estrategia y su Plan de Acción 2018-2020, ha desplegado una serie de medidas para conocer la situación de uso y posible trastorno asociado a estas formas de ocio, bien integrándolas en fuentes de información ya existentes, como las Encuesta sobre Drogas en Estudiantes de Enseñanzas secundarias (ESTUDES), bien diseñando nuevos sistemas de información como el indicador de admisiones a tratamiento por trastorno asociado.





El borrador del nuevo Plan de Acción sobre Adicciones 2021-2024 incorpora el potencial riesgo de uso inadecuado de videojuegos en el “Área de actuación 1: prevención y reducción del riesgo”, cuyo objetivo es la promoción del desarrollo de la prevención de las adicciones sin sustancia (ludopatía, adicción a videojuegos, adicción a pantallas y otras adicciones comportamentales).

Finalmente, en relación a las campañas de concienciación, hay que señalar que en el Plan de Publicidad de campañas para el año 2022 se han considerado otras prioridades, pero atendiendo a nuevos datos y oportunidad, se podrán considerar nuevas campañas.

Madrid, 11 de noviembre de 2021