



## RESPUESTA DEL GOBIERNO

### (184) PREGUNTA ESCRITA CONGRESO

184/18319 y 184/18320

10/07/2020

44435 y 44436

**AUTOR/A:** VICENTE VIONDI, Daniel (GS); ROS MARTÍNEZ, Susana (GS)

#### RESPUESTA:

En relación con la pregunta formulada, procede señalar que la Dirección General de Ordenación del Juego, del Ministerio de Consumo, no tiene competencias en materia de videojuegos, puesto que la actividad de videojuegos, como tal, no queda comprendida dentro de la definición de los juegos de azar y apuestas regulados por la Ley 13/2011, de 27 de mayo, juegos, que se caracterizan por arriesgar dinero u otros objetos económicamente evaluables sobre resultados futuros e inciertos dependientes en alguna medida del azar, con el fin de obtener un premio también evaluable económicamente.

Sin embargo, es importante destacar que sí que existen determinadas actividades que se desarrollan en ciertos videojuegos que, por su propia naturaleza, sí que mantienen una relación estrecha con las actividades de juegos de azar definidas y reguladas por la Ley 13/2011, de 27 de mayo.

Entre dichas actividades se encuentran las denominadas loot boxes o cajas botín, cuyo desarrollo y articulación se asemeja de forma evidente a ciertos juegos de azar, como son las máquinas 'tragaperras', y que se constituyen como una de las estrategias de las empresas de videojuegos para fidelizar a sus usuarios y generar mayores ingresos, pero al coste de promover comportamientos de consumo compulsivo y por tanto, peligrosos para la salud.

Precisamente por esa conexión con el mundo de los juegos de azar, el Ministro de Consumo ya manifestó, en su comparecencia del pasado 28 de febrero de 2020, su determinación de estudiar los efectos de las cajas botín y, en su caso, tras dicho estudio, proceder a su regulación efectiva para garantizar un modelo de protección adecuado y suficiente frente a este fenómeno que se desarrolla en el entorno de determinados videojuegos.



En la actualidad, se está aún en la fase de estudio que anunció el Ministro de Consumo en su comparecencia del pasado 28 de febrero, por lo que no resulta posible concretar más el modelo regulatorio y los plazos que prevé el Gobierno para regular esta clase de actividades.

Sin perjuicio de lo anterior, sí es posible adelantar la constatación del Ministerio de Consumo de que, efectivamente, determinadas cajas botín son herramientas de monetización utilizadas en determinados videojuegos que, por su propia naturaleza, guardan una relación de semejanza evidente con determinados juegos de azar y que, precisamente por ello, deben someterse a un modelo regulatorio en el que prime la protección de los colectivos vulnerables a esta clase de actividades sobre cualquier interés económico.

Madrid, 23 de septiembre de 2020