

- » En un giro inesperado, el “Anteproyecto de Ley por el que se regulan los mecanismos aleatorios de recompensa asociados a productos de software interactivo de ocio”, comúnmente conocidos como "Loot Boxes", presentado por el Ministerio de Consumo y liderado por el ex Ministro Alberto Garzón, ha sido rechazado. Esto marca un punto de inflexión en la regulación propuesta que buscaba establecer un marco legal específico dentro del sector de los videojuegos.
- » El Anteproyecto de Ley, presentaba un marco regulatorio destinado a abordar y mitigar los posibles efectos perjudiciales asociados a las cajas botín o “Loot Boxes” en videojuegos, particularmente en lo que respecta a menores de edad y grupos vulnerables. El Ministerio de Consumo indicaba que esta propuesta legal surgía en respuesta a una creciente inquietud social y académica sobre las similitudes entre estos mecanismos y los juegos de azar, incluyendo potenciales riesgos de conductas adictivas.
- » Entre las medidas propuestas, se incluía la prohibición de acceso a estos mecanismos por menores de edad, la implementación de sistemas de verificación de identidad, restricciones publicitarias significativas, y un régimen sancionador para el incumplimiento de la normativa.
- » La decisión de rechazar el Anteproyecto, por el actual ministro de Consumo, Bustinduy, se ve estrechamente ligada con el debate previo acerca del equilibrio entre la protección de los consumidores y la promoción de la innovación y el crecimiento en el próspero sector del entretenimiento digital en España. Los argumentos contra el Anteproyecto subrayan preocupaciones acerca de las potenciales restricciones al desarrollo creativo y económico de la industria de los videojuegos, un sector caracterizado por su dinamismo y capacidad de generar nuevos modelos de negocio.
- » Por otra parte, el Director General de Ordenación del Juego, Mikel Arana, resalta la necesidad e importancia de regular las cajas de botín o “Loot Boxes” y asegura que el Ministerio de Consumo está elaborando una nueva propuesta regulatoria. Es importante lograr un equilibrio entre la protección de los consumidores, especialmente los más jóvenes, y el fomento de un entorno de juego seguro y responsable, sin obstaculizar el desarrollo y la innovación dentro de la próspera industria del videojuego en España.

LOYRA ABOGADOS Y ASESORES

Departamento del área de juego