

“Loot Boxes”, La nueva forma de apuestas online

Autores:

**Rodolfo Arístides Mantilla Cote
Nicolás Rangel Herrera
Jhon Álvaro Rodríguez Villamizar
Esteban Alfonso Sabbagh Guzmán**

Trabajo de investigación del programa **Derecho**

Tutor:

Jovany Gomez Vahos

RESUMEN

Los juegos de azar son aquellos juegos en los que el hecho de ganar no depende del jugador en sí. Dependen de la probabilidad y de las estadísticas, estos son los pilares fundamentales de todos los juegos de apuestas que hay en el mundo. Sin embargo, gracias a la evolución constante de la tecnología y la masificación de las conexiones a internet, varias actividades y productos han hecho el salto generacional de innovar en el mundo digital.

Entre todos los avances y productos que trajo el internet existe uno que recientemente ha generado un debate en varios países europeos por definir que son en su esencia.

La comunidad de internet los nombro «Loot Boxes», que traducido al castellano sería «Cajas de Botín», y son un sistema de ventas aleatorias dentro de los videojuegos donde el consumidor no puede decidir qué tipo de contenido tiene dentro del producto sino después de su compra.

Estas cajas de botín son principalmente una forma de monetización en los videojuegos. Si las cajas de botín son similares al juego, esto plantearía serias preocupaciones sobre su libre venta para los juegos para un público más joven.

Mediante los avances realizados por diferentes naciones, y utilizando la hermenéutica y la analogía jurídica se buscó definir si dentro de la legislación colombiana se puede categorizar este producto como un juego de azar y ser regulado como tal.

El objetivo de la presente investigación va dirigido a que si estas apuestas se encuentran reguladas por alguna normativa nacional. En cuenta a población en quien recae la investigación es a la comunidad gamer.

Palabras Claves: Juegos de azar, problemas con el juego, videojuegos, loot boxes, regulación de las apuestas.

"Loot boxes", the new form of online betting

ABSTRACT

Games of chance are those games in which the fact of winning does not depend on the player himself. They depend on probability and statistics, these are the fundamental pillars of all the betting games in the world. However, thanks to the constant evolution of technology and the spread of internet connections, various activities and products have made the generational leap to innovate in the digital world. Among all the advances and products that the internet brought, there is one that has recently generated a debate in several European countries to define what they are at their core.

The internet community named them "Loot Boxes", and they are a system of random sales within video games where the consumer cannot decide what type of content they have within the product except after your purchase. These loot boxes are primarily a form of monetization in video games. If loot boxes are similar to the game, this would raise serious concerns about their free sale for games to a younger audience.

Through the advances made by different nations, and using hermeneutics and legal analogy, we sought to define whether, within Colombian legislation, this product can be categorized as a game of chance and regulated as such.

The objective of the present investigation is directed to whether these bets are regulated by any national regulations. The population in charge of the research is the gamer community.

Key Words: Gambling, gambling problems, video games, loot boxes, betting regulation.

REFERENCIAS.

1. Abarbanel, B. (2018). Juegos de azar frente a juegos de azar: un comentario sobre el papel de las partes interesadas en la regulación, la industria y la comunidad en el debate de la caja de botín. *Gaming Law Review*, 22 (4), 231-234.
2. Asuntos Parlamentarios. (2019). Tecnologías Inmersivas y Adictivas. 2020, junio 15, de UK Parliament. Recuperado de https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcomeds/1846/184604.htm#_idTextAnchor003
3. Casal, L. (2020, 28 febrero). 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. Recuperado 15 de junio de 2020, de <https://www.businessinsider.es/loot-box-son-como-regulan-todo-mundo-589867>
4. Castaño, S., Castrillón, J. J. C., Cañón, S. C., Melo, M. A., Mendoza, P. A., Montoya, J. M.,... & Velásquez, J. P. (2011). Estudio epidemiológico sobre juegos de azar y factores asociados en población universitaria de la Universidad de Manizales, Colombia, 2010. *Archivos de Medicina (Col)*, 11(2), 101-113.
5. Congreso de Colombia. (16 de enero de 2001). Artículo 5. [título 1] régimen propio del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar. [ley 643 de 2001]. DO: 44.294.
6. Diccionario MacMillan. (2018). Definición Loot Box. Recuperado de <https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/loot-box>
7. Dinero. (11 de noviembre de 2018). Dinero. Obtenido de <https://www.dinero.com/edicion-impresa/negocios/articulo/el-negocio-de-las-apuestas-online-en-colombia/263958>
8. FIFA 18 Está Fuera De La Ley En Holanda – Loot Box, (15 de junio de 2018). Todo Ultimate Team. Recuperado de <https://www.todoultimateteam.com/fifa-18-esta-fuera-de-la-ley-en-holanda-loot-box/>.
9. Gamecored, R. (2018). Blizzard: Compañía elimina los loot boxes de Overwatch y HOTS en Bélgica. Recuperado el 3 mayo de 2020, de <https://www.gamecored.com/blizzard-elimina-los-loot-boxes-en-belgica/>
10. García, J. (2 de marzo de 2020). Qué son las "loot boxes" de los videojuegos, explicado para aquellos que todavía piensan que son como los cromos de Panini. Xataka. Recuperado de <https://www.xataka.com/videojuegos/que-loot-boxes-videojuegos-explicado-para-que-todavia-piensen-que-como-cromos-panini>

11. Jiménez Tallón, M., García Montalvo, C., Montero Jiménez, M., & Perea Pérez, M. (2011). Estudiantes universitarios y juego patológico: Un estudio empírico en la Universidad de Murcia. *Escritos de Psicología (Internet)*, 4(3), 50-59.
12. Juego patológico: definición, síntomas y tratamiento | VIU. (2018, agosto 1). Recuperado 7 de mayo de 2020, de <https://www.universidadviu.com/juego-patologico-definicion-sintomas-y-tratamiento/>
13. Knaus, C. (2020, abril 16). Gambling regulators to investigate «loot boxes» in video games. Recuperado 7 de mayo de 2020, de <https://www.theguardian.com/games/2017/nov/24/gambling-regulators-to-investigate-loot-boxes-in-video-games>
14. Ministerio de justicia y asuntos europeos. (25 de abril de 2018). Loot boxen in drie videogames in strijd met kansspelwetgeving [comunicado de prensa]. Recuperado de <https://www.koengeens.be/news/2018/04/25/loot-boxen-in-drie-videogames-in-strijd-met-kansspelwetgeving>
15. Miranda, L. (2019). EA defiende sus loot boxes: "son completamente éticas." Recuperado el 3 mayo de 2020, de <https://hipertextual.com/2019/06/ea-defiende-sus-loot-boxes-son-completamente-eticas>
16. Montes, S. (2019, 12 abril). Betplay y WPlay.co son los líderes del mercado de las apuestas online en Colombia. Recuperado 15 de junio de 2020, de <https://www.larepublica.co/empresas/betplay-y-wplayco-son-los-lideres-del-mercado-de-las-apuestas-online-en-colombia-2851366>
17. Ospina, J. C. (2020, 1 febrero). EA generó más de mil millones de dólares en solo microtransacciones. Recuperado 15 de junio de 2020, de <https://www.gamerfocus.co/juegos/ea-1-billon-de-dolares-microtransacciones/>
18. Real Academia Española [RAE]. (2020). Definición Azar. Edición Tricentenario. Rae.es. Recuperado de <https://dle.rae.es/azar>
19. Tavera, E. (2019, octubre 21). ¿Qué son las loot boxes en los videojuegos? Recuperado 7 de mayo de 2020, de <https://www.bitme.gg/noticias/videojuegos/que-son-loot-boxes-videojuegos-xbox-playstation-nintendo/>