

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE DERECHO
ESCUELA DE DERECHO



Herramientas para tutelar al consumidor frente a las Loot Boxes

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
ABOGADO

AUTOR

Rodrigo Sebastian Morante Caicay

ASESOR

Carlos Augusto Tejada Lombardi

<https://orcid.org/0000-0003-1807-6153>

Chiclayo, 2025

Herramientas para tutelar al consumidor frente a las Loot Boxes

PRESENTADA POR

Rodrigo Sebastian Morante Caicay

A la Facultad de Derecho de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

ABOGADO

APROBADA POR

Manuel Francisco Porro Rivadeneira

PRESIDENTE

Percy Orlando Mogollon Pacherre

SECRETARIO

Carlos Augusto Tejada Lombardi

VOCAL

Dedicatoria

Dedico la presente investigación a mi padre Luis por todo lo que ha sacrificado por mí. A mi madre Patricia, a quien debo mi vida y se que me cuida desde el cielo. A mi hermano Gerardo y mi sobrino Enzo, para el cual espero ser un buen ejemplo como lo es mi hermano para mí. A mi abuela Adela por su amor infinito.

Agradecimientos

A mi familia por su amor y apoyo incondicional.
Al Dr. Carlos Tejada Lombardi por su tiempo,
paciencia y apoyo excepcional.
A todo aquel que confió alguna vez en mí.

Herramientas para tutelar al consumidor frente a las Loot Boxes.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

| | | | |
|---------------------|---------------------|---------------|-------------------------|
| 9% | 9% | 3% | 4% |
| INDICE DE SIMILITUD | FUENTES DE INTERNET | PUBLICACIONES | TRABAJOS DEL ESTUDIANTE |

FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|---|---|-----|
| 1 | hdl.handle.net Fuente de Internet | 3% |
| 2 | repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet | 1% |
| 3 | tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet | 1% |
| 4 | repositorio.uchile.cl Fuente de Internet | <1% |
| 5 | www.coursehero.com Fuente de Internet | <1% |
| 6 | repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet | <1% |
| 7 | Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante | <1% |
| 8 | www.consumo.gob.es Fuente de Internet | <1% |
| 9 | ilsa.org Fuente de Internet | |

Índice

| | |
|------------------------------|----|
| Resumen | 6 |
| Abstract | 7 |
| Introducción | 8 |
| Revisión de literatura | 9 |
| Materiales y métodos | 23 |
| Resultados y discusión | 26 |
| Conclusiones | 34 |
| Recomendaciones..... | 36 |
| Referencias | 37 |
| Anexos..... | 41 |

Resumen

La presente investigación aborda la problemática de la regulación de estas prácticas en Perú, proponiendo mecanismos jurídicos para proteger a los consumidores. Como objetivo principal, plantea proponer herramientas legales para tutelar al consumidor; entre los objetivos específicos se encuentran examinar el funcionamiento de las Loot Boxes, comparar experiencias internacionales y evaluar la viabilidad de modificar el marco regulatorio en Perú. La metodología empleada es cualitativa y documental, basada en una revisión exhaustiva de literatura y normativas tanto internacionales como nacionales. Los resultados subrayan los riesgos que representan las Loot Boxes para la salud mental y financiera de los usuarios debido a su aleatoriedad y potencial adictivo; en cuanto a las experiencias extranjeras, países como Bélgica, España y Austria han implementado regulaciones que buscan mitigar dichos efectos; además se sugiere que en Perú se opte por un marco regulatorio específico para las Loot Boxes, en lugar de adaptarlas a la legislación sobre juegos de azar, proponiendo que las empresas informen claramente sobre probabilidades y riesgos asociados, similar a las advertencias requeridas en apuestas.

Palabras clave: Loot Boxes, Protección al consumidor, Azar, Videojuegos.

Abstract

This research addresses the regulatory challenges surrounding these practices in Peru and proposes legal mechanisms to safeguard consumers. The primary objective is to suggest legal tools for consumer protection; specific objectives include examining the functioning of Loot Boxes, comparing international experiences, and assessing the feasibility of modifying Peru's regulatory framework. The methodology used is qualitative and documentary, based on an exhaustive review of both international and national literature and regulations. The results highlight the risks Loot Boxes pose to users' mental and financial health due to their randomness and addictive potential; regarding foreign experiences, countries such as Belgium, Spain, and Austria have implemented regulations aimed at mitigating these effects. It is further suggested that Peru adopt a specific regulatory framework for Loot Boxes rather than adapting them to gambling legislation, recommending that companies provide clear information on associated probabilities and risks, similar to the warnings required in gambling activities.

Keywords: Loot Boxes, Consumer Protection, Chance, Videogames

Introducción

En los últimos años, el auge de los videojuegos y la proliferación de mecanismos de monetización, que es en cuanto a la incorporación de las Loot Boxes o cajas de recompensa en los videojuegos ha generado un creciente debate sobre sus efectos en los consumidores, especialmente en los más jóvenes, estas cajas de recompensas permiten a los jugadores adquirir, mediante pagos monetarios o avances dentro del juego, objetos virtuales cuyo valor es incierto hasta el momento de ser revelados; de modo que esta práctica, que introduce elementos de azar, ha suscitado preocupación debido a su similitud con los juegos de azar y su posible impacto en la salud mental y económica de los consumidores. En este contexto, resulta pertinente analizar las herramientas jurídicas disponibles para tutelar a los consumidores frente a los posibles riesgos asociados con las Loot Boxes.

En cuanto al problema que se plantea, radica en la falta de un marco regulatorio específico en Perú que proteja de manera eficaz a los usuarios frente a esta práctica; si bien países como Bélgica y España han implementado medidas para mitigar sus efectos, en Perú, las Loot Boxes no están reguladas como juegos de azar, lo que exponen a los consumidores a posibles daños psicológicos y financieros sin una protección adecuada. Por lo tanto, la presente investigación se propone responder a la siguiente pregunta: ¿Cuáles son las herramientas jurídicas necesarias para proteger al consumidor frente a las Loot Boxes en Perú?

Esto teniendo en cuenta la hipótesis de que la creación de un marco normativo específico para regular las Loot Boxes permitirá brindar una protección adecuada frente a los riesgos asociados con estas, incluyendo herramientas de tutela al consumidor como el dar a conocer la mecánica de funcionamiento de las Loot Boxes, la transparencia sobre probabilidades de premios, advertencias sobre los riesgos asociados o verificación de edad; esta hipótesis orienta la presente investigación y será contrastada a lo largo del desarrollo de la investigación, especialmente al evaluar las consecuencias de las Loot Boxes y la viabilidad de regularlas en el marco legal peruano.

Ahora bien, el objetivo general de esta investigación es proponer herramientas jurídicas que permitan tutelar al consumidor frente a las Loot Boxes; y para alcanzar dicho fin, se plantean tres objetivos específicos; el primero es analizar la mecánica de funcionamiento de las Loot Boxes y su impacto en la salud del consumidor, según estudios internacionales sobre la materia; segundo, comparar experiencias internacionales sobre medidas preventivas o mitigadoras frente a los efectos de las Loot Boxes; y tercero, evaluar la viabilidad de modificar el marco regulatorio en Perú para abordar los efectos negativos de las Loot Boxes.

Por consiguiente, la justificación de este estudio radica en la necesidad urgente de ofrecer una protección efectiva a los consumidores peruanos, considerando los riesgos psicológicos, económicos y sociales que implica el uso desmedido de estas prácticas en los videojuegos, de modo que este enfoque permitirá identificar posibles soluciones jurídicas que adaptan las normativas internacionales a la realidad peruana, favoreciendo así un entorno más seguro y equitativo para los consumidores, y contribuyendo a un debate necesario en el ámbito del Derecho y la protección al consumidor.

Revisión de literatura

a) Antecedentes

Nacionales

En su tesis denominada “Agresividad y dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020” describe una investigación correlacional que examina la relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire en la región de Sudamérica en el año 2020. Se utilizó el Cuestionario de Agresividad (AQ) de Arnold Buss y Mark Perry para medir la agresividad, y el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) elaborado por Marcos y Cholíz (2011) para medir la dependencia a los videojuegos; los resultados indicaron que un 53% de los participantes mostraron un alto nivel de agresividad, mientras que un 33.9% mostraron un alto nivel de dependencia a los videojuegos. Además, se encontró una alta relación entre la agresividad y la dependencia a los videojuegos en los jugadores de Free Fire de la región Sudamérica en 2020 (Zapata Bobbio, 2021).

En la tesis denominada “Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2018” busca establecer la relación entre la agresividad y la adicción a los videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Pública en San Juan de Lurigancho en el año 2018. La muestra consistió en 130 adolescentes a quienes se les aplicaron la Escala de Adicción a los Videojuegos Test-Hamm 1st de Aquiles de Mendoza (2015) y el Cuestionario de Agresividad Buss y Perry adaptado por María Luisa Matalinares (2004). Los resultados indicaron que no existe una relación significativa entre la agresividad y la adicción a los videojuegos, con un coeficiente de correlación de -0.152 y un nivel de significancia de 0.85 (Valle , 2019).

En la investigación denominada “Dependencia a los videojuegos en una comunidad virtual de videojugadores en Perú” se enfocó en determinar el nivel de dependencia a los videojuegos

en una comunidad virtual de videojugadores en Perú. La muestra consistió en 65 personas, tanto hombres como mujeres, en Perú; los resultados mostraron que, en general, hubo una dependencia media en el uso de videojuegos en el 60% de los participantes, mientras que un 8% manifestó una dependencia alta y un 32% una dependencia baja (Washington Yomark, 2023).

En su tesis denominada “Contenido del derecho de información, el deber de idoneidad y la protección de la salud y seguridad en los “loot boxes” a la luz de la normativa peruana en protección al consumidor”, investiga los deberes de información e idoneidad en relación con las Loot Boxes y su impacto en la salud y seguridad de los consumidores, realizando un énfasis inicial en dar a conocer que las Loot Boxes constituyen un sistema en el cual el usuario compra un premio que incluye objetos virtuales de valor o rareza variados, asignados al azar (Loaiza, 2020).

Internacionales

Garret et al. (2023) realizó una investigación denominada “Current loot box warnings are ineffective for informing consumers” con el objetivo de explicar de manera breve y sencilla en qué consisten las Loot Boxes y haciendo énfasis en la relación de estas con los problemas de juego; teniendo como conclusiones las tenidas como que los jugadores no parecen entender la magnitud del daño y las advertencias que se dan respecto de las Loot Boxes y sus consecuencias. Además, resalta la necesidad de esfuerzos adicionales para educar a los consumidores y protegerlos de los posibles efectos perjudiciales de estas prácticas en la industria de los videojuegos.

En la investigación denominada “Rocking the Boat: Loot Boxes in Online Digital Games, the Regulatory Challenge, and the EU’s Unfair Commercial Practices Directive” por el cual menciona que poco a poco más jurisdicciones se han unido para hacer frente a esta situación; la importancia del presente artículo radica en que este mismo propone que una solución relacionada a la protección al jugador podría ser la mejor forma de resolver la regulación respecto de las Loot Boxes (Leahy, 2022).

Se realiza un análisis de las literaturas que han emergido sobre las Loot Boxes en la investigación “Loot Boxes, Problem Gambling, and Problem Gaming: A Critical Review of the Emerging Literature”, llegando a resaltar diferentes factores como lo son el juego problemático y el juego patológico, esta investigación reconoce la creciente atención que la investigación sobre las Loot Boxes en los videojuegos está recibiendo, y la necesidad de realizar una revisión crítica de esta literatura emergente. Se destaca la creciente atención que se está prestando a la investigación en torno a las Loot Boxes, y se subraya la necesidad de una revisión exhaustiva

de la literatura existente, lo que sugiere que aún queda mucho por descubrir y entender en este campo (McCaffrey, 2023).

Carey et al. (2022) por medio de su investigación “An Evaluation of Gaming-Related Harms in Relation to Gaming Disorder and Loot Box Involvement” tuvo como objetivo el investigar los diferentes factores de comportamiento relacionados con problemas con el juego, haciendo un especial y muy importante énfasis en las Loot Boxes; siendo que, se llegó a la conclusión de que los problemas de juego están ciertamente relacionados con dichas Loot Boxes además, las consecuencias van desde el daño físico y daños financieros, siendo estos últimos los más frecuentes.

Spicer et al. (2022) en la investigación denominada “Loot boxes and problem gambling: Investigating the gateway hypothesis.” es posible observar que la investigación tiene en cuenta las diferentes ideas respecto que las Loot boxes podrían funcionar como una introducción a los juegos de azar posterior y contribuir al desarrollo de comportamientos problemáticos con el juego. Advierte además que las Loot boxes generan resultados basados en la probabilidad y por lo tanto comparten similitudes con las máquinas tragamonedas y los juegos de azar.

Wardle y Tipping (2023) en su investigación “The relationship between problematic gambling severity and engagement with gambling products: Longitudinal analysis of the Emerging Adults Gambling Survey” analizan el hecho de que, la participación en ciertas modalidades de juego no parece estar vinculada a puntuaciones posteriores en el Índice de Gravedad de Problemas de Juego. El estudio revela una fuerte asociación entre ciertos tipos de juegos, tanto físicos como en línea, y puntuaciones altas en el Problem Gambling Severity Index (PGSI) entre adultos jóvenes. Esto subraya la complejidad de la relación entre las modalidades de juego y la gravedad de los problemas de juego, indicando la necesidad de más investigaciones para comprender mejor esta dinámica.

Gibson et al. (2023) en su investigación “Videogame player experiences with micro-transactions: An interpretative phenomenological analysis.” dan a conocer la relación que existe entre los problemas de juego y las Loot Boxes, para el presente artículo se utilizaron entrevistas realizadas a diferentes participantes los cuales habían tenido contacto con las Loot Boxes teniendo como resultado que se identificaron diferentes temas específicos estrechamente relacionados con el problema de juego, siendo estos la impulsividad, obligación de jugar después de las compras, culpa y arrepentimiento, sentirse engañado o estafado, etc.

González et al. (2023) en la investigación “Loot box purchases and their relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder in adolescents: A prospective study” mencionan que las Loot Boxes son un tipo de mecanismo utilizado recientemente por las

empresas de videojuegos, la cual consiste en que un jugador utiliza moneda real para comprar un objeto virtual aleatorio dentro de un videojuego, el cual está al alcance de los menores. La investigación permite evidenciar el hecho de que menores de edad tengan contacto con un mecanismo peligroso como lo son las Loot Boxes.

b) BASES TEÓRICAS

1.1 Loot Boxes.

1.1.1 Funcionamiento de las Loot Boxes.

La característica principal de las Loot Boxes y el problema con ellas es que no se puede saber cuál es la recompensa que obtendrá el consumidor hasta el momento que haya comprado y abierto la caja (Malo, 2022). Este aspecto añade un elemento de incertidumbre y emoción al proceso de adquisición, pero también suscita preocupaciones éticas respecto del potencial adictivo en este tipo de mecanismos.

SanMartín et al. (2023) menciona que las loot boxes son elementos dentro de los videojuegos que los jugadores pueden adquirir para abrir y recibir objetos de forma aleatoria, cuyo valor no es conocido previamente.

Por otro lado, Xiao et al. (2024) establece que las cajas de recompensa o Loot Boxes son componentes digitales presentes en los videojuegos, las cuales proporcionan recompensas de manera aleatoria; mientras que algunos de estos Loot Boxes pueden ser obtenidos mediante el progreso dentro del juego sin requerir el desembolso de dinero real, muchas otras están disponibles únicamente para su compra directa con dinero real.

De los autores citados podemos destacar que las cajas de recompensa, también conocidas como Loot Boxes, en los videojuegos representa un cambio significativo en la manera en que los jugadores interactúan con los juegos y cómo estos generan ingresos. A través de la incertidumbre y emoción que suscitan al ofrecer recompensas aleatorias, las Loot Boxes no solo añaden un elemento adictivo y éticamente cuestionable al juego, sino que también se convierten en un sofisticado sistema de monetización.

1.1.2 Elementos de azar y aleatoriedad presentes en las Loot Boxes.

Las loot boxes son características en los videojuegos que permiten a los jugadores obtener objetos aleatorios, ya sea a través del juego o mediante compras con dinero real. Esta mecánica ha generado controversia, ya que se asemeja al juego

de azar y puede fomentar comportamientos adictivos, especialmente entre los jugadores más jóvenes (Woodhouse, 2024).

Sanmartín et al. (2021) se centra en explicar la característica esencial de las Loot Boxes: su naturaleza aleatoria; esta aleatoriedad es la responsable de la semejanza de las Loot Boxes con los juegos de azar, lo cual les confiere un potencial adictivo. Las Loot Boxes ofrecen a los jugadores objetos aleatorios dentro de los videojuegos, que pueden ser obtenidos durante el juego como recompensa o mediante una transacción económica ya sea con dinero real o monedas virtuales del propio juego.

De los autores Baeck y Claeys (2021) se destaca que las cajas de recompensa, también conocidas como Loot Boxes, han generado un intenso debate debido a los elementos de azar y aleatoriedad que caracterizan su funcionamiento, estos elementos son fundamentales para comprender tanto la atracción como las críticas hacia esta mecánica de juego.

El azar y aleatoriedad de las Loot Boxes no solo añade un elemento de emoción y sorpresa al juego, sino que también plantea serias preocupaciones sobre su potencial para inducir comportamientos adictivos y su similitud con las prácticas de juego de azar. Esta cuestión ha generado un debate ético y regulatorio, destacando la necesidad de implementar medidas de protección para los jugadores y de promover prácticas de juego responsable dentro de los videojuegos que incluyen Loot Boxes.

En las Loot Boxes la aleatoriedad se manifiesta en varios aspectos clave de su diseño y funcionamiento pues, al abrir una caja de recompensa los jugadores no saben que objetos virtuales recibirán, esta incertidumbre sobre el contenido de la Loot Box es una característica fundamental de la aleatoriedad en este contexto.

Es por ello, que la aleatoriedad de las Loot Boxes se manifiesta en la incertidumbre sobre el contenido de las cajas, la forma en que se obtienen y la variabilidad en la rareza y el valor de los objetos que contienen.

1.2 Consecuencias de las Loot Boxes.

1.2.1 Impacto en la salud mental de los consumidores.

Zendle et al. (2020) encontraron que un notable porcentaje de los juegos más populares en plataformas móviles y de escritorio incluye loot boxes. Específicamente, el 58% de los juegos en Google Play y el 59% en la App Store

presentan este mecanismo, mientras que en Steam, el 36% de los juegos más destacados también lo incorporan. Además, la mayoría de estos juegos son accesibles para niños, lo que plantea preocupaciones sobre su impacto potencial en el desarrollo de hábitos de juego problemáticos entre los jóvenes.

Por su parte, los autores Tuculet y Pedrón (2021) evaluaron si las Loot Boxes generan una activación psicológica similar a la observada en personas que realizan apuestas, lo cual podría indicar un potencial efecto adictivo de estos sistemas de recompensa aleatorios.

Para ello, se llevó a cabo un experimento en el que se midió la actividad electrodérmica (respuesta galvánica de la piel) de los participantes mientras abrían Loot Boxes simuladas del videojuego Hearthstone. Los resultados muestran que los mayores niveles de activación psicológica se registraron durante el momento de apertura de Loot Boxes, justo antes de revelar el contenido de estas, similar a lo que ocurre en los juegos de apuesta.

Este hallazgo es de gran relevancia, ya que sugiere que las Loot Boxes comparten características adictivas con las apuestas, esto es especialmente preocupante si se tiene en cuenta que muchos de los juegos que contienen estas mecánicas son jugados por menores de edad, quienes podrían ser más vulnerables a desarrollar problemáticas relacionadas.

Por otro lado, Garret et al. (2023) establece que las Loot Boxes han sido objeto de comparaciones frecuentes con las máquinas tragamonedas debido a sus similitudes en la estructura y el funcionamiento, la conexión entre el gasto en Loot Boxes y la sintomatología del juego problemático es bien conocida; pues, se ha encontrado que las personas que han gastado dinero real en cajas de botín tienen aproximadamente el doble de probabilidades de experimentar síntomas de juego problemático en comparación con aquellas que solo han recibido Loot Boxes gratuitas.

Estos hallazgos sugieren que las cajas de botín explotan mecanismos psicológicos similares a los que subyacen a las actividades de juegos de azar convencionales, lo que incrementa su potencial para desencadenar problemas de salud mental. Es decir, las cajas de botín parecen tener una relación más estrecha con los problemas de juego que otras formas de compras aleatorias, lo que indica que aprovechan procesos psicológicos parecidos a los del juego tradicional y, por lo tanto, conllevan un mayor riesgo de generar problemas de salud mental.

1.2.2 Gastos económicos excesivos asociados a las Loot Boxes.

Considerando a los autores Zendle et al. (2020) mencionan que las Loot Boxes, al ser una actividad monetaria similar al juego, tienen el potencial de contribuir al desarrollo de problemas de juego y al deterioro financiero de los jugadores, especialmente aquellos que ya están en situación de vulnerabilidad.

Las cajas de botín representan una forma de monetización en los videojuegos que comparte características fundamentales con el juego de azar; esta similitud esencial entre las cajas de botín y el juego de azar plantea importantes preocupaciones sobre su impacto en la salud financiera y el bienestar mental de los jugadores, especialmente aquellos que se encuentran en una situación de vulnerabilidad.

Así pues, las Loot Boxes pueden exacerbar los problemas financieros de los jugadores, especialmente cuando se trata de individuos vulnerables, como los jóvenes o aquellos con bajos ingresos; dado el mismo diseño de las cajas de botín, con la posibilidad de gastar pequeñas cantidades de dinero repetidamente en la esperanza de obtener una recompensa significativa, puede llevar a un ciclo de gasto compulsivo.

Como lo establecen Sirola et al. (2023) la adquisición de Loot Boxes, al ser una actividad monetaria similar al juego, podría volverse problemática y contribuir al deterioro financiero de los jugadores; los precios de estas cajas varían ampliamente, desde unos pocos hasta varios dólares, y los jugadores que gastan considerablemente pueden llegar a utilizar más de \$100 al mes en este tipo de compras.

Los diseños de estos sistemas de monetización buscan crear un vínculo emocional y de dependencia entre el jugador y el juego, llevándolos a gastar sumas cada vez mayores en la esperanza de obtener recompensas valiosas. Esta dinámica puede convertirse en un ciclo vicioso, donde el jugador se siente cada vez más comprometido a realizar desembolsos, aun cuando estos excedan sus posibilidades económicas reales.

1.2.3 Otros efectos perjudiciales en el bienestar de los consumidores.

De acuerdo a Rodríguez-Rivera y Villamarín (2022) establecen la relación entre el consumo de loot boxes en videojuegos y su posible efecto como "puerta de

entrada" al desarrollo de problemas relacionados con el juego de apuestas (gambling) en una muestra de jóvenes de 14 a 30 años en España.

Los autores revelan que un 50,67% de los participantes que consumían loot boxes también presentaban algún tipo de problema, ya sea juego problemático (43,83%) o juego patológico (6,84%). Estos resultados sugieren nuevamente que existe una relación estrecha entre ambas conductas, lo que plantea la hipótesis de que las loot boxes podrían funcionar como una "puerta de entrada" al desarrollo de problemas vinculados al juego de apuestas.

El concepto de "puerta de entrada" hace referencia a que la participación en las loot boxes, que comparten múltiples características con los juegos de azar, podría predisponer o facilitar el posterior desarrollo de conductas adictivas relacionadas con el juego.

Es decir, el consumo de Loot boxes podría actuar como un factor de riesgo que incrementa la probabilidad de que los jóvenes acaben involucrándose en otras formas de juego patológico. Ahora bien, es muy importante considerar que las Loot Boxes no solo tienen el efecto de "puerta de entrada" a los problemas con el juego; sino, además funciona como una introducción a las actividades de juego de azar convencionales como tal. Los impactos relacionados con el concepto de "puerta de entrada" que se asocian comúnmente a las Loot boxes a menudo se hacen evidentes a través de patrones de comportamiento como la adicción, y la búsqueda de sensaciones.

En otras palabras, se plantea la idea de que las Loot boxes pueden ser el punto de partida para que los jugadores, en especial los más jóvenes, desarrollen ciertas dinámicas problemáticas en su relación con los juegos de azar y las apuestas.

Estos patrones de comportamiento pueden ser indicativos de que las Loot boxes pueden ser una "puerta de entrada" no solo a problemas más graves relacionados con el juego, sino también hace referencia al hecho de que el uso y la exposición a estas mecánicas de juego en videojuegos podrían predisponer a los jugadores, especialmente a los más jóvenes, a participar en actividades de juego de azar más convencionales en el futuro.

2.1 Medidas preventivas o mitigadoras implementadas en otros países.

2.1.1 Bélgica.

De los autores Verdugo y Rantakyro (2022) podemos decir que Bélgica ha sido pionera a nivel internacional en abordar el tema de las Loot Boxes y su regulación pues en 2019, el país realizó una modificación a su ley de juegos de azar para abordar específicamente esta problemática.

A través de esta reforma legislativa, Bélgica estableció que las Loot Boxes deben ser consideradas una forma de juego de azar, la fundamentación de las autoridades belgas fue que estos mecanismos de recompensa aleatoria comparten características esenciales con los juegos de azar tradicionales.

En particular, la ley belga define a los juegos de azar como cualquier actividad en la que los participantes arriesgan dinero con la esperanza de obtener un premio y dado que las Loot Boxes implican el pago de una cantidad de dinero por la posibilidad de recibir un contenido virtual de valor aleatorio, la autoridad competente concluyó que encajan perfectamente dentro de esta definición legal.

Bajo esta premisa, Bélgica determinó que la comercialización de lootboxes en los videojuegos debía quedar sujeta a los mismos controles y requisitos que rigen para los juegos de azar convencionales.

Es decir, que las empresas que ofrezcan este tipo de mecanismos deben contar con la debida licencia y autorización de las autoridades belgas encargadas de la regulación del juego; por lo que, se puede decir que la comercialización de las Loot Boxes en los videojuegos queda prohibida si es que no se cuenta con la con la debida licencia otorgada por la autoridad competente.

2.1.2 España.

Verdugo y Rantakyro (2022) nos mencionan que, en 2022 el Ministerio de Consumo de España publicó un anteproyecto de ley para regular los mecanismos aleatorios de recompensa asociados a productos de software interactivo de ocio, incluyendo no solo las Loot Boxes, sino también otros sistemas similares como el gacha o gachapón.

El anteproyecto español reconoce la conexión entre estos mecanismos y los juegos de azar, y busca otorgar una protección especial al consumidor, asimismo establece un paralelo entre las loot boxes y los juegos de azar pues, reconoce que la regulación existente para juegos de azar no puede aplicarse directamente debido a la complejidad y naturaleza cambiante de las Loot Boxes.

Esto radica en que las Loot Boxes no son meramente mecanismos de pago y recompensa, sino que implican varias etapas intermedias antes de ofrecer una

gratificación; además, otro factor crucial que impide la aplicación directa de la regulación de azar española es que, esta regulación está diseñada para aplicarse a entidades jurídicas que se dedican específicamente a la comercialización del azar.

Teniendo en cuenta ello, el anteproyecto español plantea una serie de medidas importantes como la prohibición de acceso a menores de edad a estos mecanismos, para cumplir con esta medida, se obliga a las empresas a implementar sistemas efectivos de verificación de identidad de los usuarios, con el fin de asegurar que los menores no puedan interactuar con estos elementos.

Se establece además la obligación de informar de manera clara y precisa sobre las probabilidades de obtener los distintos premios, el Anteproyecto español impone la obligación a las empresas de informar de forma clara y precisa a los usuarios sobre las probabilidades reales de obtener los diferentes premios o recompensas que ofrecen estos mecanismos aleatorios, esto busca aumentar la transparencia y evitar prácticas engañosas en base a los derechos de información de los usuarios.

Establecimiento de límites de gasto y tiempo de interacción con estos mecanismos es otra medida que la normativa española busca implementar con el fin de evitar que los usuarios, especialmente los más vulnerables, puedan gastar sumas excesivas de dinero en la búsqueda de recompensas aleatorias dentro de los videojuegos.

Otra medida que busca implementar es un régimen sancionatorio administrativo para las empresas infractoras, pues en busca del efectivo cumplimiento del Anteproyecto, se plantea establecer un sistema de sanciones administrativas para las empresas que incumplan las disposiciones regulatorias, incluyendo multas que pueden llegar hasta los 3 millones de euros.

2.1.3 Austria

En los últimos años, las aparentemente inofensivas Loot Boxes han captado la atención del ámbito legal, ya que un número creciente de países está tomando medidas contra ellas; pues estos tipos de mecanismos están siendo comparadas con los juegos de azar y las casas de apuestas (Uncilla , 2023).

Un caso destacado ocurrió en marzo de 2023 en el distrito de Hermagor, en el estado de Carintia, Austria, donde un juez calificó las Loot Boxes como juegos de azar y falló a favor de un menor que había demandado a PlayStation (Sony) y en consecuencia la empresa fue obligada a devolver el dinero que el joven gastó en sobres del modo FIFA Ultimate Team durante una noche.

La demanda fue interpuesta por un usuario menor de edad que había gastado entre 300 y 400 euros en los sobres del modo "FIFA Ultimate Team" de un videojuego, el argumento central de la parte demandante se basó en que el valor de los premios obtenidos en dichos sobres depende exclusivamente del azar, ya que el contenido de los mismos puede valer mucho menos de lo que el usuario pagó originalmente.

Esto según el razonamiento del tribunal, viola las leyes austríacas sobre juegos de azar, ya que el beneficio económico que obtiene la empresa desarrolladora del juego depende únicamente de ese factor aleatorio, sin que exista una relación directa entre el precio pagado y el valor del contenido recibido.

Al determinar que las Loot Boxes encajan dentro de la definición legal de juego de azar, el juzgado de Hermagor ordenó a la empresa PlayStation (Sony) que devolviera los 300-400 euros gastados por el jugador menor de edad. Esta decisión judicial sienta un precedente importante y envía una señal contundente a la industria de los videojuegos sobre la necesidad de abordar de manera responsable estos mecanismos de monetización.

La sentencia austriaca se enmarca dentro de una tendencia internacional cada vez más marcada, donde los Estados están actuando para regular y controlar el uso de las Loot Boxes, buscando proteger a los consumidores, especialmente a los más vulnerables como los menores de edad, de los posibles efectos perjudiciales de estas prácticas.

2.2. Críticas a las regulaciones extranjeras sobre Loot Boxes.

Las regulaciones sobre las Loot Boxes en Bélgica, España y Austria reflejan enfoques distintos y presentan tanto fortalezas como debilidades para empezar, considero como un acierto que en los tres países europeos se clasifique a las Loot Boxes como juegos de azar pues, de esta manera se establece en cada legislación una definición clara y precisa que facilita la regulación y el cumplimiento por parte de las empresas.

Considerando el caso de Bélgica, la decisión de clasificar a las Loot Boxes como una forma de juego de azar ha sido sin duda un hito importante sin embargo, la prohibición estricta de estos mecanismos en los videojuegos me parece exagerada; de igual manera lo mencionan Verdugo y Rantakyro (2022), quienes dejan entrever que existe una cierta oposición a la medida que se tomó en Bélgica pues, consideran que se está tomando una postura extremadamente paternalista, en el sentido de que debido a las estrictas licencias y autorizaciones que deben tener los videojuegos que contengan Loot Boxes para su

comercialización ahora nadie ya sea un adulto o un menor pueden acceder a este tipo de videojuegos.

Continuando con el enfoque en Bélgica es importante recalcar que dicho país incluyó a las Loot Boxes en su Ley de juegos de azar, hecho más que curioso pues si bien a lo largo del desarrollo de la presente investigación ha quedado evidenciado la similitud que existe entre los juegos de azar y las Loot Boxes, considero que debido a su complejidad y constante evolución requeriría de un marco legal específico.

Hecho que podemos ver en el Anteproyecto presentado por España que a mi parecer abarca de manera muy efectiva la regulación de las Loot Boxes, pues no cae en una excesiva regulación como lo hace Bélgica sino, que se toma el tiempo de analizar tanto a las Loot Boxes como a otros mecanismos similares en videojuegos; de manera que ofrece medidas de prevención y sanción muchos más efectivas sin caer en el paternalismo.

Por otro lado, pese a que el Anteproyecto español a mi parecer constituye una manera bastante efectiva de proteger a los usuarios frente a los riesgos de las Loot Boxes, es importante considerar que una regulación diferenciada para Loot Boxes puede resultar en una implementación complicada y costosa, tanto para las autoridades como para las empresas, esto sin dejar de lado que las medidas son en su mayoría preventivas, y no abordan los problemas de adicción y gasto excesivo que ya se han originado a raíz de las Loot Boxes y que pueden requerir intervenciones adicionales más allá de la mera transparencia y limitaciones de acceso.

Como mencionamos hace un momento ya existen casos de gasto excesivo en consecuencia de las Loot Boxes, como ya hemos visto uno de los casos más resonados fue el ocurrido en Austria donde si bien en este caso no podemos apreciar un marco regulatorio específico para las Loot Boxes, la judicialización y los precedentes legales como el fallo en Hermagor, protegen a los consumidores, especialmente a los menores reforzando la idea de responsabilidad de las empresas sobre las prácticas de monetización en sus juegos.

Este enfoque disuade a las empresas de implementar Loot Boxes sin considerar su impacto y legalidad en diversos mercados sin embargo, depender de decisiones judiciales caso por caso, en lugar de regulaciones claras y específicas, crea incertidumbre y variabilidad en la aplicación de la ley; además, la industria podría reaccionar negativamente a la judicialización, llevando a litigios prolongados y a una posible retirada de productos del mercado, afectando tanto a los consumidores como a la economía digital local.

3.1 Vinculación de la Legislación peruana y las Loot Boxes.

3.1.1 Situación actual y Conceptos legales relacionados con las Loot Boxes en el Perú.

Respecto de la situación actual de las Loot Boxes en el Perú es esencial considerar el Decreto Supremo N° 095-96-EF, por el cual se aprueba el Reglamento del Impuesto Selectivo al Consumo sobre los juegos de azar y apuestas, siendo este fundamental para la clasificación inicial de los juegos de azar en el Perú; pues según el artículo 16° de este reglamento, los juegos de azar se definen como contratos aleatorios que dependen exclusivamente de la suerte, sin intervención de la habilidad del jugador (Loaiza, 2020).

En el contexto de las Loot Boxes, este decreto resulta relevante porque describe mecanismos de juego que son totalmente dependientes del azar, como las máquinas tragamonedas; en ese sentido, Las Loot Boxes que ofrecen a los usuarios contenido virtual aleatorio mediante un sistema de compras dentro de videojuegos, comparten una similitud clave con los juegos de azar regulados en el decreto, siendo esta la ausencia de habilidad y la dependencia total del azar.

Del mismo modo, el autor antes mencionado considera a Ley N° 27153, Ley que regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas en su artículo 1, el cual establece que su finalidad es proteger a la población de los posibles daños relacionados con los juegos de azar, como los riesgos a la salud y seguridad pública, incluyendo la ludopatía.

En cuanto a las Loot Boxes, esta ley tiene implicancias importantes debido a su enfoque en la protección de los consumidores; aunque estas no son mencionadas explícitamente en la ley, sus efectos son similares a los de las máquinas tragamonedas, que están reguladas por esta norma.

Es importante tener en cuenta, además a la Ley de Represión de la Competencia Desleal, considerando su artículo 17.3 inciso “a” por cuanto menciona que es un acto contra el Principio de Legalidad el “Omitir la advertencia a los consumidores sobre los principales riesgos que implica el uso o consumo de productos peligrosos anunciados”.

Del presente artículo se puede decir que la publicidad está obligada a acatar el principio de legalidad, lo que significa que no puede infringir las normativas que la supervisan; este inciso se refiere a la obligación de informar a los consumidores de manera clara y precisa sobre los riesgos más relevantes relacionados con el uso o consumo de productos peligrosos que se anuncian.

Por otro lado, es importante considerar además la Ley 29907, Ley Para La Prevención Y El Tratamiento De La Ludopatía En Las Salas De Juegos De Casino Y Máquinas Tragamonedas; respecto de su artículo 31 donde se establece obligaciones para los titulares de autorizaciones relacionadas con la explotación de juegos de azar, incluyendo la obligación de advertir sobre los riesgos del juego excesivo y la ludopatía.

En otras palabras, la publicidad no puede pasar por alto la necesidad de alertar a los consumidores acerca de los potenciales peligros asociados con los productos que promociona; esta medida busca garantizar que los consumidores estén debidamente informados para tomar decisiones conscientes y seguras en sus compras (Guzmán, 2022).

Materiales y métodos

Daniels et al. (2011) establecen que las investigaciones con un enfoque cualitativo se distinguen por su objetivo de alcanzar una comprensión profunda y detallada de un fenómeno determinado, sin hacer uso de la medición numérica. Este tipo de estudios se caracteriza por emplear técnicas de recolección de datos que no se basan en la cuantificación, sino más bien en la observación directa y minuciosa del objeto de estudio. A diferencia de los estudios cuantitativos, que se basan en la medición y el análisis estadístico, las investigaciones cualitativas recurren a métodos de recopilación de información. Por otro lado, la investigación documental implica la recopilación o consulta de información a partir de fuentes escritas o materiales permanentes que sirven como recursos de referencia, estas fuentes documentales pueden abarcar libros, periódicos, revistas, tratados, encuestas y conferencias escritas, así como también documentos audiovisuales, diapositivas y soportes físicos (Arellano, 2004). Es por ello que la investigación presenta un enfoque **cualitativo de tipo documental**, pues busca Proponer las herramientas jurídicas necesarias para tutelar al consumidor frente a las Loot Boxes; considerando que, el proceso de recopilación de información para esta investigación se caracterizó por una revisión minuciosa y a profundidad de un amplio abanico de fuentes documentales como revistas académicas, artículos, legislación entre otros.

Por otro lado, Daniels et al. (2011) explican que, la investigación básica se caracteriza por tener como objetivo principal el avance del conocimiento, sin considerar directamente sus posibles aplicaciones prácticas. Este tipo de investigación se dedica al aumento de los conocimientos teóricos y a contribuir al progreso científico, sin pretender una aplicación inmediata. Los autores resaltan que la investigación básica tiene como fin último incrementar el conocimiento científico en sí mismo, sin considerar de manera prioritaria la posibilidad de aplicación de los hallazgos, este enfoque se orienta hacia el avance del conocimiento teórico y la formulación de teorías generales, dejando en segundo plano las implicaciones prácticas de los resultados obtenidos. En base a ello, la investigación es de tipo **básica** en su posibilidad de aplicación, pues se busca fundamentar la teoría plasmada en la hipótesis por la que se plantea que la creación de un marco normativo específico para regular las Loot Boxes permitirá brindar una protección adecuada frente a los riesgos asociados con estas, incluyendo herramientas de tutela al consumidor como el dar a conocer la mecánica de funcionamiento de las Loot Boxes, la transparencia sobre probabilidades de premios, advertencias sobre los riesgos asociados o verificación de edad; esto mediante la consulta de fuentes especializadas proporcionando así una base sólida para el desarrollo y la profundización de la investigación; sin requerir que tenga efectos inmediatos en la realidad ni considerar su aplicación práctica inmediata.

En cuanto al alcance de la investigación, los estudios exploratorios tienen como propósito fundamental la formulación de un problema que permita facilitar una investigación más precisa o el desarrollo de una hipótesis (Álvarez, 2002). Asimismo, el autor destaca que, en esencia, los estudios exploratorios ayudan a definir con claridad el problema de investigación; esto es de suma importancia, ya que permite sentar los cimientos adecuados para la realización de estudios más profundos y específicos sobre el tema en cuestión; del mismo modo el autor menciona que el objetivo central de los estudios descriptivos es exponer las características de los fenómenos. De lo explicado, la investigación es de tipo **exploratorio en Perú** pues es el tema de las Loot Boxes en el país es un tema muy poco abordado, de igual manera la investigación es de tipo **descriptiva** pues si bien en el país el tema de las Loot Boxes no es uno conocido, de manera internacional es un tema que ya ha sido materia de investigación y de controversia; teniendo en cuenta además que la formulación del problema se realizó por medio de una investigación y análisis detallado del funcionamiento y consecuencias de las Loot Boxes, esto complementado por medio de la revisión de la literatura correspondiente al tema en diversas fuentes especializadas.

Adicionalmente la investigación se encuentra, por las disciplinas que utiliza, en el tipo de **orientación hacia otras disciplinas**; pues la investigación parte del análisis del funcionamiento y consecuencias de Loot Boxes a través de la revisión de información especializada en el tema por medio de la cual se estableció las consecuencias a nivel psicológico, especialmente de la salud mental que podrían tener en los consumidores; lo cual, se complementa con el análisis jurídico de normas o medidas contra las Loot Boxes tanto a nivel nacional como internacional lo cual ofrece un contexto amplio para evaluar las prácticas internacionales más efectivas.

La investigación cualitativa busca comprender y profundizar en los fenómenos, analizándolos desde las perspectivas de los individuos o grupos de personas investigados en relación con los sucesos que los rodean, sus experiencias y opiniones, para conocer cómo perciben subjetivamente su realidad. Por ello, el método empleado fue de tipo cualitativo, mediante el cual se analizó la figura de las Loot Boxes desde las perspectivas doctrinales del Derecho y la Protección al Consumidor, a fin de interpretar la información relativa al objeto de estudio.

La técnica utilizada fue el análisis documental, pues esta técnica se desarrolla sobre la base de documentos que contienen información y datos esenciales obtenidos de fuentes confiables, lo cual da solidez a la investigación. Esta técnica permitió la revisión y análisis de la información recopilada de una variedad de fuentes bibliográficas tales como libros, artículos científicos, investigaciones previas, jurisprudencia y legislación peruana.

En cuanto a la parte metodológica, se empleó la técnica del fichaje, a través de la cual se logró establecer tanto un problema frecuente con sus respectivas causas y consecuencias, como los resultados esperados con la presente investigación. Además, se recurrió al software antiplagio "Turnitin" para identificar el porcentaje de similitud con otros trabajos en línea, artículos científicos o investigaciones previas, así como para verificar la originalidad y el pensamiento crítico del autor.

La elaboración del artículo científico se realizó a través de pasos ordenados. En primer lugar, se identificó una problemática presente en la regulación de las Loot Boxes. En segundo lugar, se formuló de manera concreta un problema, siendo este: **¿Cuáles son las herramientas necesarias para tutelar al consumidor frente a las Loot Boxes?** acompañado del objetivo general el cual es: **Proponer las herramientas jurídicas necesarias para tutelar al consumidor frente a las Loot Boxes** y los objetivos específicos siendo estos: **Examinar la mecánica de funcionamiento de las Loot Boxes y su impacto en la salud del consumidor teniendo en cuenta artículos científicos internacionales especializados, Comparar experiencias en el Derecho Comparado en cuanto a medidas preventivas o mitigadores respecto a los efectos de las Loot Boxes en los consumidores y Analizar la viabilidad de modificar el marco regulatorio actual en consideración a los efectos de las Loot Boxes en los consumidores peruanos.**

En tercer lugar, se llevó a cabo la exploración del estado del arte, seguido de una lectura crítico-reflexiva de la bibliografía seleccionada. Finalmente, se procedió a la elaboración y organización de los datos obtenidos, culminando con la redacción del trabajo final. Este enfoque metodológico asegura una comprensión profunda y un análisis riguroso de la problemática de las Loot Boxes y su impacto en los consumidores, respaldado por una revisión exhaustiva de la literatura y la legislación pertinente.

Respecto de los tipos de fuentes se han utilizado cinco (5) tesis de las cuales, de las cuales cuatro (4) son nacionales y una (1) nacional, cada una de estas investigaciones ha sido crucial para expandir los conocimientos fundamentales sobre las Loot Boxes y cómo esta problemática se ha manifestado en Perú. Al profundizar en estos estudios, se ha logrado entender mejor el contexto y los factores que impulsan el uso y la regulación de las Loot Boxes, proporcionando así una base esencial para el desarrollo del presente proyecto de investigación.

Las revistas y artículos han sido de gran utilidad para fundamentar las bases teóricas y las categorías conceptuales de este trabajo, siendo utilizados dieciséis (16) artículos científicos especializados sobre Loot Boxes de carácter internacional. La información extraída de estas fuentes guarda una estrecha relación con los conceptos establecidos en la investigación,

proporcionando una sólida base de conocimiento. Además, estos recursos han permitido un análisis más profundo y detallado de las teorías y conceptos relevantes, enriqueciendo el marco teórico del estudio y asegurando que las categorías conceptuales estén bien definidas y respaldadas por la literatura existente.

Resultados y discusión

En el presente capítulo se desarrollarán los resultados obtenidos y su discusión, tomando en cuenta tanto el objetivo general como los objetivos específicos de la presente investigación. Primero, se **examinará** la mecánica de funcionamiento de las Loot Boxes y su impacto en la salud del consumidor, según artículos científicos internacionales sobre la materia. En un segundo apartado, se **compararán** experiencias del Derecho Comparado en cuanto a medidas preventivas o mitigadoras sobre los efectos de las Loot Boxes en los consumidores. En tercer lugar, se **evaluará** la viabilidad de modificar el marco regulatorio actual en el Perú para abordar estos efectos, concluyendo con el objetivo general de **proponer** las herramientas jurídicas necesarias para tutelar al consumidor frente a las Loot Boxes.

3.1 Analizar la mecánica de funcionamiento de las Loot Boxes y el impacto en la salud del consumidor teniendo en cuenta artículos científicos internacionales sobre la materia.

Tras el análisis de la mecánica de funcionamiento de las Loot Boxes y el impacto en la salud del consumidor teniendo en cuenta artículos científicos internacionales sobre la materia, se tomó la decisión de destacar, en todos los apartados correspondientes a cada objetivo, la teoría de los grupos de interés del año 1984 propuesta por Edward R. Freeman (como se citó en Medina et al., 2017); cuya idea principal es que una empresa no debe enfocarse únicamente en los intereses de sus propietarios o accionistas, sino también, en los grupos o individuos que puedan verse afectados por las actividades de la empresa; según Edward R. Freeman, los grupos de interés incluyen a una variedad de actores, como proveedores, competidores y consumidores, siendo estos último los relevantes para el presente apartado.

Atendiendo al objetivo de este apartado se hizo una revisión de 16 artículos internacionales de los cuales se analizarán 4 de ellos por ser específicos, actuales y adaptarse mejor al objetivo del presente apartado.

Estudios científicos internacionales, como los de Xiao et al. (2024), establecen que las Loot Boxes o cajas de recompensa son elementos virtuales en los videojuegos que otorgan premios de forma aleatoria; de igual manera menciona que algunas Loot Boxes se pueden obtener a través del progreso en el juego sin necesidad de gastar dinero real, mientras que otras solo están disponibles mediante compras con dinero real. Esto crea una doble dinámica en la experiencia

del jugador, donde algunas recompensas dependen del esfuerzo y habilidad en el juego, y otras se adquieren únicamente mediante pagos.

Por otro lado, el estudio de Tuculet y Pedrón (2021) demuestra que los niveles más altos de activación psicológica se producen durante la apertura de las Loot Boxes, lo que sugiere que los jugadores experimentan una emoción intensa al interactuar con estas recompensas aleatorias, esto argumenta la idea de que las Loot Boxes pueden provocar adicción y comportamientos compulsivos, especialmente en consumidores jóvenes, quienes son más vulnerables a estas prácticas. Pues como indican los autores, dicha activación psicológica que ocurre al abrir las Loot Boxes es comparable a la emoción experimentada en las apuestas, lo que sugiere una relación directa con el juego patológico.

Además, de la investigación de Zendle et al. (2020) se ha identificado que las Loot Boxes generan consecuencias económicas adversas, dado que los jugadores pueden gastar cantidades significativas de dinero en busca de recompensas valiosas, destacando que este tipo de transacciones comparte características con el juego de azar, lo que agrava el riesgo de deterioro financiero.

Otro punto a resaltar es lo establecido por Rodríguez-Rivera y Villamarín (2022) pues encontraron que el consumo de loot boxes en videojuegos podría ser una "puerta de entrada" al juego de apuestas problemático, especialmente en jóvenes de 14 a 30 años. Esto después de realizar una investigación en España donde un 50,67% de los participantes que usaban loot boxes mostraban problemas de juego y sugieren que estas mecánicas pueden predisponer a los jugadores a desarrollar conductas adictivas y participar en juegos de azar convencionales, incrementando el riesgo de comportamientos problemáticos relacionados con las apuestas.

Los resultados presentados muestran que las Loot Boxes constituyen un sistema de recompensas aleatorias en videojuegos, las cuales los usuarios pueden obtener mediante el progreso en el juego o, más comúnmente, comprando con dinero real. Siendo que la característica principal es la aleatoriedad en las recompensas, lo que genera incertidumbre sobre el valor del objeto adquirido hasta el momento de abrir la Loot Box.

La característica principal que distingue a las Loot Boxes es la aleatoriedad inherente a su contenido, lo que significa que los jugadores no saben qué recibirán hasta que la caja sea abierta; este factor de incertidumbre es lo que genera una experiencia similar a la de juegos de azar, ya que los usuarios podrían invertir dinero sin obtener el objeto deseado o recibir una recompensa de bajo valor. Por otro lado, las Loot Boxes tienen un impacto considerable en la salud mental y económica de los consumidores, similar al de los juegos de azar, la estructura de recompensas

aleatorias dentro de las Loot Boxes, combinada con la posibilidad de utilizar dinero real, explota mecanismos psicológicos que inducen a comportamientos adictivos.

En cuanto a las consecuencias financieras, las Loot Boxes representan un riesgo significativo, dado que fomentan el gasto repetitivo y no controlado por parte de los jugadores, este aspecto es particularmente preocupante cuando se considera a consumidores más jóvenes, quienes a menudo carecen de una capacidad crítica para evaluar los riesgos financieros y psicológicos de estas transacciones.

De esta manera, la teoría de los grupos de interés se relaciona y apoya la idea de que las empresas deben ser transparentes y responsables con sus prácticas, especialmente cuando estas afectan de manera negativa a un grupo vulnerable, como los jóvenes consumidores, quienes, según diversos estudios, pueden estar expuestos a los riesgos financieros y psicológicos asociados a las Loot Boxes; la integración de los intereses de los consumidores en las decisiones estratégicas de las empresas de videojuegos resulta esencial para mitigar los riesgos y promover prácticas más éticas que resguarden tanto la salud mental y la seguridad económica de los jugadores.

3.2 Experiencias en el Derecho Comparado en cuanto a medidas preventivas o mitigadores respecto a los efectos de las Loot Boxes en los consumidores

De la comparación de Experiencias en el Derecho Comparado en cuanto a medidas preventivas o mitigadores respecto a los efectos de las Loot Boxes en los consumidores, desde un inicio se pone de manifiesto que países europeos han adoptado diversas medidas regulatorias con el fin de mitigar los efectos negativos asociados a las Loot Boxes en los consumidores. Estas acciones, que van desde la prohibición directa hasta la implementación de controles estrictos sobre su acceso y funcionamiento, reflejan una creciente preocupación por los riesgos que estos mecanismos presentan, especialmente en relación con los menores de edad y otros consumidores vulnerables.

A continuación, se presenta una tabla de acuerdo con los autores Verdugo y Rantakyro (2022) y Uncilla (2023), con el fin de comparar las experiencias regulatorias en Bélgica, España y Austria, destacando las estrategias adoptadas por cada nación para proteger a los consumidores de los efectos negativos de las Loot Boxes.

| País | Bélgica | España | Austria |
|--------------------------|---|--|--------------------|
| Medida Reguladora | Prohibición de Loot Boxes, por medio de modificación a la | Anteproyecto de Ley por el que se regulan los mecanismos | Decisión Judicial. |

| | | | |
|---------------------------|---|--|---|
| | Ley de juegos de azar. | aleatorios de recompensa asociados a productos de software interactivo de ocio. | |
| Descripción | Las Loot Boxes son calificadas como juegos de azar, requiriendo una licencia especial para su uso | Regula las Loot Boxes, prohíbe el acceso a menores y establece límites de gasto. | Un tribunal ordenó la devolución del dinero a un menor que gastó en Loot Boxes, considerándolas violación de leyes de juegos de azar. |
| Objetivo Principal | Reducir el acceso a estos mecanismos en videojuegos y proteger a los consumidores | Proteger a consumidores vulnerables, aumentar la transparencia y mitigar el impacto psicológico. | Proteger a consumidores, especialmente menores, a través de la intervención judicial. |

Los resultados obtenidos muestran una diversidad de enfoques en la regulación de las Loot Boxes a nivel internacional, lo que refleja las diferentes preocupaciones de cada país en torno a los efectos de estas prácticas en los consumidores. De la tabla presentada, Bélgica se destaca como pionera al clasificar legalmente a las Loot Boxes como juegos de azar, lo que ha llevado a una prohibición casi total de estos mecanismos sin una licencia específica; esta medida, aunque efectiva para limitar el acceso a las Loot Boxes, ha sido criticada por ser excesivamente paternalista, ya que prohíbe tanto a adultos como a menores interactuar con estos mecanismos sin distinción.

En España se revela un enfoque más equilibrado, a diferencia de Bélgica, el anteproyecto español busca regular sin prohibir completamente el acceso a las Loot Boxes, enfocándose en la transparencia y el control del gasto; esta medida es vista como más flexible y ajustada a la realidad económica de la industria de los videojuegos, permitiendo un uso controlado de estos mecanismos bajo condiciones estrictas. Sin embargo, se señala que la implementación de estas medidas podría ser compleja y costosa, tanto para las empresas como para las autoridades; la creación de un marco específico para Loot Boxes, separado de las regulaciones de juegos de azar tradicionales, podría generar dificultades en la aplicación y supervisión efectiva.

El caso de Austria se destaca la importancia de los precedentes judiciales en la regulación de las Loot Boxes, la decisión judicial de considerar a las Loot Boxes como una violación de

las leyes de juegos de azar debido a su naturaleza aleatoria, refuerza la tendencia hacia una mayor intervención estatal. Esto sugiere que, aunque no existan marcos regulatorios específicos en algunos países, los tribunales pueden desempeñar un papel fundamental en la protección del consumidor, especialmente cuando se trata de poblaciones vulnerables como los menores.

No obstante, depender de decisiones judiciales en lugar de contar con regulaciones claras y precisas genera incertidumbre y variabilidad en la aplicación de la ley; además, la industria podría responder negativamente a la judicialización, lo que resultaría en litigios prolongados y la posible retirada de productos del mercado, impactando tanto a los consumidores como a la industria de los videojuegos.

Las regulaciones implementadas en países como Bélgica, España y Austria reflejan la idea central de la teoría de los grupos de interés al buscar proteger a los consumidores de los efectos negativos de las Loot Boxes, tales como la adicción y el gasto excesivo, al igual que lo hacen con los juegos de azar; al aplicar medidas como la prohibición, la regulación del acceso y la intervención judicial, estos buscan asegurar a su modo que los intereses de los consumidores sean priorizados, reconociendo su rol fundamental en la dinámica de los videojuegos.

3.3 Viabilidad de modificar el marco regulatorio actual en consideración a los efectos de las Loot Boxes en los consumidores peruanos

Tras el análisis de la Viabilidad de modificar el marco regulatorio actual en consideración a los efectos de las Loot Boxes en los consumidores peruanos, se tomó en consideración lo dicho por Loaiza (2020) quien menciona que, el Decreto Supremo N° 095-96-EF, que regula el Impuesto Selectivo al Consumo sobre juegos de azar y apuestas define los juegos de azar como actividades que dependen exclusivamente del azar, sin intervención de la habilidad del jugador; además, la Ley N° 27153, que regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas tiene como finalidad proteger a la población de los efectos adversos de los juegos de azar, incluyendo la ludopatía.

Por otro lado, es importante considerar a la Ley de Represión de la Competencia Desleal, específicamente en su artículo 17.3 inciso "a", por el que se establece que es ilegal omitir advertencias a los consumidores sobre los riesgos relacionados con productos peligrosos.

En base a lo mencionado anteriormente, aunque las Loot Boxes no están explícitamente mencionadas en el decreto y leyes respectivamente, la similitud con los juegos de azar regulados sugiere que existe una viabilidad considerable para modificar el marco regulatorio e incluirlas bajo su alcance. La dependencia total del azar y la ausencia de habilidades en el jugador en ambos casos refuerza la idea de que las Loot Boxes podrían clasificarse como juegos de azar

dentro de este marco normativo, considerando que ambas actividades pueden inducir a comportamientos compulsivos y generar adicción.

Los resultados muestran que, es viable modificar el marco regulatorio actual en el Perú para incluir a las Loot Boxes bajo las leyes de juegos de azar, debido a su similitud con las actividades reguladas en cuanto a su dependencia del azar y los efectos perjudiciales que pueden tener en los consumidores. Así, atendiendo a los intereses de los consumidores como grupo de interés, se tiene que una posible modificación a la normativa con el fin de ampliar la regulación de los juegos de azar no es algo descabellado.

3.4 Proponer las herramientas jurídicas necesarias para tutelar al consumidor frente a las Loot Boxes.

En el apartado correspondiente al objetivo general de Proponer las herramientas jurídicas necesarias para tutelar al consumidor frente a las Loot Boxes, se tomó la decisión de considerar a (Loaiza, 2020) quien propone que los proveedores de videojuegos deben cumplir con obligaciones específicas respecto a las Loot boxes, enfocándose en que es fundamental que los proveedores ofrezcan a los usuarios información clara, veraz y accesible sobre el contenido de las Loot boxes; esto incluye detallar las probabilidades reales de obtener ciertos objetos dentro del videojuego, permitiendo que los consumidores tomen decisiones informadas antes de realizar compras.

De igual manera, propone además la implementación de advertencias obligatorias sobre los peligros de desarrollar conductas adictivas y sugiere que se utilice un aviso similar al que se emplea en la regulación de los juegos de azar en Perú, siendo en este caso la advertencia de: "ESTE VIDEOJUEGO PERMITE LA ADQUISICIÓN DE LOOTBOXES (CAJAS DE RECOMPENSA SORPRESA). LA UTILIZACIÓN EN EXCESO DE LOOTBOXES PODRÍA CAUSAR LUDOPATÍA". De esta manera, se busca alertar a los consumidores sobre los posibles riesgos asociados al uso excesivo de estos mecanismos en los videojuegos.

El autor basa su propuesta principalmente en la Ley N° 29907, que regula la prevención y tratamiento de la ludopatía en los juegos de casino y máquinas tragamonedas y establece que el mensaje de advertencia respecto de la explotación de juegos de casino o máquinas tragamonedas debe ser colocado en un lugar visible.

Ahora, respecto de proponer las herramientas jurídicas necesarias para tutelar al consumidor frente a las Loot Boxes, considero que la creación de un marco normativo específico para las Loot Boxes es necesaria para establecer diferentes herramientas fundamentales.

Un marco normativo específico permitiría principalmente establecer de manera clara la mecánica de funcionamiento de las Loot Boxes, además de establecer regulaciones claras que

protejan a los consumidores, especialmente a los más vulnerables, como los menores. Para abordar este punto, se plantea que el nuevo marco normativo incluya, una serie de obligaciones y determinaciones tanto para los consumidores como para las empresas desarrolladoras y distribuidoras de videojuegos que incorporen Loot Boxes.

En primer lugar, el marco normativo deberá definir expresamente la mecánica de funcionamiento de las Loot Boxes, facilitando su identificación; para estos efectos, se entenderá por Loot Box a todo sistema digital integrado dentro de un videojuego, que ofrezca al usuario la posibilidad de obtener recompensas virtuales mediante un mecanismo aleatorio, ya sea a través de dinero real, moneda virtual convertible o progresión dentro del juego, sin que el contenido específico de la recompensa pueda conocerse previamente al acto de apertura.

En segundo lugar, se propone la obligación de transparencia respecto a las probabilidades de obtener premios dentro de las Loot Boxes; las empresas deberán proporcionar información clara, precisa y visible sobre las tasas de aparición de cada tipo de ítem o recompensa, antes de que el consumidor realice la compra. Esta información deberá presentarse en términos comprensibles para un usuario promedio y ser verificable, esta medida apunta a garantizar el derecho a la información y prevenir prácticas engañosas.

En tercer lugar, se debe establecer un sistema obligatorio de advertencias visibles sobre los riesgos asociados al uso de Loot Boxes; estas advertencias deberán integrarse en las pantallas de carga del juego, así como en las secciones donde se adquiera este tipo de contenido. Los videojuegos que contengan Loot Boxes deberán contar con la siguiente advertencia: "Este videojuego incluye mecánicas de azar que pueden generar adicción. El uso excesivo de Loot Boxes podría afectar tu salud mental y situación económica".

En cuarto lugar, se propone la implementación obligatoria de mecanismos de verificación de edad; en los videojuegos que ofrezcan Loot Boxes mediante transacciones con dinero real, será necesario que los desarrolladores incluyan sistemas de autenticación digital, como el uso de documentos de identidad válidos, combinados con una validación biométrica facial o dactilar, todo esto enlazado a una base de datos nacional. Esta verificación deberá realizarse al momento de la creación de la cuenta o antes de cualquier transacción que implique compra de Loot Boxes.

Estas propuestas se encuentran alineadas con la hipótesis de esta investigación, la cual sostiene que la creación de un marco normativo específico para regular las Loot Boxes permitirá brindar una protección adecuada frente a los riesgos asociados con estas, incluyendo herramientas de tutela al consumidor como el dar a conocer la mecánica de funcionamiento de

las Loot Boxes, la transparencia sobre probabilidades de premios, advertencias sobre los riesgos asociados o verificación de edad.

Es así que, por medio de la regulación específica se puede exigir que las empresas revelen información esencial sobre las Loot Boxes como su mecánica de funcionamiento o las probabilidades de obtener ciertos premios; por lo que se puede establecer obligaciones para los desarrolladores y proveedores de videojuegos asegurando que asuman la responsabilidad por las implicaciones de sus mecánicas de monetización.

Si bien como se ha mencionado las Loot Boxes comparten características con los juegos de azar, un marco normativo podría abordar de manera directa las particularidades de las Loot Boxes, como su naturaleza aleatoria y los riesgos asociados, sin mezclarlas con otras formas de juego o consumo.

Para llevar a cabo la creación de un correcto marco normativo en relación a las Loot Boxes, considero que el sandbox regulatorio es una herramienta fundamental pues, como lo mencionan Aguilar y Luesma (2019) este es un espacio controlado donde las empresas pueden probar proyectos innovadores sin tener que cumplir con todas las regulaciones habituales; en este entorno, las empresas, tanto reguladas como no reguladas, pueden probar sus productos o servicios nuevos donde las autoridades supervisan el proceso para asegurarse de que todo se haga de manera segura y que los consumidores estén protegidos. Por ello, el sandbox regulatorio es una herramienta que permite a las empresas innovar y experimentar, mientras que los reguladores pueden observar y aprender con el fin de mejorar o crear nuevas normativas.

Para que este entorno sea viable y proteja adecuadamente a los consumidores, es necesario que un organismo competente como INDECOPI establezca criterios estrictos de admisión y permanencia en el sandbox; por el cual, las empresas participantes deberán presentar un plan detallado de innovación, especificando los mecanismos que desean probar, su funcionamiento técnico, y el modo en que garantizarán los derechos de los consumidores durante el período de prueba. A su vez, la autoridad reguladora deberá definir una duración máxima del sandbox y exigir reportes periódicos de evaluación sobre el impacto de los mecanismos ensayados, tanto para la empresa como para los consumidores.

Durante este periodo, el regulador tendría la facultad de monitorear en tiempo real las prácticas implementadas, establecer límites de exposición para usuarios vulnerables y, en caso de que se detecten riesgos graves o incumplimientos, revocar de forma inmediata la autorización de participación en el sandbox. Esta supervisión activa permitiría al Estado reunir evidencia empírica sobre qué mecanismos resultan eficaces, éticos y sostenibles para proteger

a los consumidores en un entorno de videojuegos sin tener que imponer de manera apresurada una normativa rígida o inaplicable.

Además, la implementación del sandbox contribuiría a fortalecer la cooperación entre el Estado y el sector privado, permitiendo a las autoridades normativas interactuar directamente con los desarrolladores, jugadores y asociaciones de consumidores. Esto permitiría generar un marco regulatorio con base en datos reales y experiencias concretas, lo cual es especialmente valioso en nuestro país, donde aún no existe regulación específica sobre las Loot Boxes y donde la improvisación legislativa podría resultar contraproducente.

Es así, que el sandbox regulatorio proporciona un entorno controlado donde las empresas de videojuegos que usan Loot Boxes puedan probar diferentes enfoques para hacer sus mecanismos más transparentes y seguros, todo bajo la supervisión del regulador; este sandbox regulatorio permitiría la innovación en la industria de videojuegos mientras se protegen los intereses del consumidor esto sin imponer restricciones que paralicen el desarrollo del sector y sin caer en una regulación en exceso paternalista o costosa de aplicar como ocurrió en Bélgica y España respectivamente.

La implementación de un marco normativo específico para las Loot Boxes es esencial para proteger a los consumidores, especialmente a los más vulnerables, de los riesgos asociados a estas mecánicas de monetización; la propuesta de establecer obligaciones claras para los proveedores, que incluyan la divulgación de probabilidades y advertencias sobre el uso excesivo, junto con la implementación de un sandbox regulatorio, permitirá un equilibrio entre la innovación en la industria de los videojuegos y la salvaguarda de los derechos del consumidor. Este enfoque no solo facilitará un entorno más transparente y seguro para los usuarios, sino que también fomentará la responsabilidad de los desarrolladores, asegurando que se priorice el bienestar de los jugadores en un sector en constante evolución.

Conclusiones

En la presente investigación se ha demostrado que las Loot Boxes, representan un sistema de recompensas aleatorias presentes en videojuegos que, al igual que los juegos de azar, generan incertidumbre y pueden llevar a comportamientos adictivos, especialmente en consumidores jóvenes; además la estructura de recompensas aleatorias genera una activación psicológica intensa, comparable a la de los juegos de azar, lo que incrementa el riesgo de adicción y problemas económicos.

La investigación ha evidenciado que las regulaciones en Bélgica, España y Austria revela una diversidad de enfoques frente a las Loot Boxes; Bélgica se destaca al clasificarlas como juegos de azar, lo que lleva a su prohibición total sin licencia, llegando a ser criticada por su

paternalismo; mientras que España ha optado por una regulación que busca proteger a los consumidores vulnerables sin imponer una prohibición completa, ha sido criticada por su costo de aplicación; Austria, a su vez, ha mostrado que las decisiones judiciales pueden ser una herramienta efectiva para la protección del consumidor aunque, depender únicamente de decisiones judiciales genera incertidumbre.

La investigación ha demostrado que, a pesar de que las Loot Boxes no están explícitamente mencionadas en la legislación peruana, la dependencia de la aleatoriedad y su similitud con los juegos de azar sugiere que pueden ser incluidas bajo normas como, el Decreto Supremo N° 095-96-EF, que regula el Impuesto Selectivo al Consumo sobre juegos de azar y apuestas o la Ley N° 27153, que regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas.

La presente investigación ha establecido que por medio de la creación de un marco normativo específico, se pueden establecer herramientas que tutelen al consumidor y por el cual se podría exigir a los desarrolladores y proveedores de videojuegos que proporcionen información clara, veraz y accesible sobre el contenido de las Loot Boxes; considerando además el sandbox regulatorio, el cual se presenta como una herramienta clave, permitiendo a las empresas innovar bajo supervisión, que permita la transparencia, la seguridad sin imponer restricciones excesivas y la correcta creación de un marco normativo específico para las Loot Boxes.

Recomendaciones

Al Congreso de la República, desarrollar un marco normativo específico que regule las Loot Boxes en Perú por medio del uso de un sandbox regulatorio, que permita a las empresas de videojuegos probar innovaciones en sus sistemas de monetización, garantizando la protección del consumidor sin restringir la creatividad del sector, contemplando su naturaleza aleatoria y estableciendo obligaciones claras para los proveedores.

Al Ministerio de Educación e INDECOPI, promover campañas informativas dirigidas a consumidores, especialmente jóvenes, para informar sobre los riesgos de las Loot Boxes y fomentar un uso responsable.

A las instituciones de educación superior, a incentivar la realización de estudios adicionales que analicen el impacto de las Loot Boxes en diferentes grupos demográficos, para adaptar las regulaciones a las realidades cambiantes del mercado.

Referencias

- Aguilar, I., & Luesma, P. (2019). Una introducción al sandbox regulatorio. *Actualidad jurídica Uría Menéndez*(52), 95-100. <http://surl.li/fabwiq>
- Álvarez, G. (2002). *Metodología de la investigación jurídica*. Santiago de Chile: Universidad Central de Chile, Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales. <http://surl.li/lqvrxi>
- Arellano, C. (2004). *Métodos y técnicas de la investigación jurídica. Elaboración de tesis de Licenciatura, Maestría y Doctorado, Tesinas y otros trabajos de Investigación Jurídica*. México: Porrúa. <http://surl.li/owcbbb>
- Baeck, J., & Claeys, I. (2021). Restitution of money spent on loot boxes in video games? *Computer Law & Security Review*, 41. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.clsr.2021.105566>
- Carey, P., Delfabbro, P., & King, D. (2022). An Evaluation of Gaming-Related Harms in Relation to Gaming Disorder and Loot Box Involvement. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20, 2906 - 2921. <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00556-5>
- Congreso de la República. (1999). Ley N.º 27153. Ley que regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas. <http://surl.li/uhyyez>
- Congreso de la República. (2012). Ley N° 29907. Ley para la prevención y el tratamiento de la ludopatía en las salas de juegos de casino y máquinas. <http://surl.li/mxiyge>
- Congreso de la República del Perú. (2008). Decreto Legislativo N°1044 que aprueba la Ley de Represión de la Competencia Desleal. <http://surl.li/evlcam>
- Daniels, M., Jongitud, J., Luna, M., Monroy, R., & Viveros, O. (2011). *Metodología de la investigación jurídica* (2da. ed.). Veracruz: Universidad Veracruzana, Facultad de Derecho. <http://cdigital.uv.mx/handle/123456789/36358>
- Garret, E. P., Drummond, A., Lowe-Calverley, E., De Salas, K., Lewis, I., & Sauer, J. (2023). Impulsivity and loot box engagement. *Telematics and Informatics*, 78. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tele.2023.101952>
- Garret, E., Drummond, A., Lowe-Calverley, E., & Sauer, J. (2023). Current loot box warnings are ineffective for informing consumers. *Computers in Human Behavior*, 139(107534). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107534>
- Gibson, E., Griffiths, M., Calado, F., & Harris, A. (2023). Videogame player experiences with micro-transactions: An interpretative phenomenological

- analysis. *Computers in Human Behavior*, 145(107766).
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107766>
- González, J., Basterra, A., Ortega, J., Caba, V., Díaz, A., Pontes, H., & Machimbarrera, J. (2023). Loot box purchases and their relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder in adolescents: A prospective study. *Computers in Human Behavior*, 143(107685).
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107685>
- Guzmán, C. (2022). Introducción a la Represión de la Competencia Desleal en el Perú. Un análisis del Decreto Legislativo N° 1044. *Revista Círculo de Derecho Administrativo*(21), 245-257. <http://surl.li/pjjamn>
- Leahy, D. (2022). Rocking the Boat: Loot Boxes in Online Digital Games, the Regulatory Challenge, and the EU's Unfair Commercial Practices Directive. *Journal of Consumer Policy*, 45, 561 - 592. <https://doi.org/10.1007/s10603-022-09522-7>
- Loaiza, J. (2020). Contenido del derecho de información, el deber de idoneidad y la protección de la salud y seguridad en los “loot boxes” a la luz de la normativa peruana en protección al consumidor . Trabajo Académico para optar el título de Segunda Especialidad en Derecho de Protección al Consumidor , Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Derecho. <http://surl.li/cyuzsu>
- Malo, A. (15 de Agosto de 2022). Letslaw Tech Law & Finance. <https://letslaw.es/loot-boxes-el-futuro-de-las-cajas-de-botin/>
- McCaffrey, M. (2023). Loot Boxes, Problem Gambling, and Problem Gaming: A Critical Review of the Emerging Literature. *Communications of the Association for Information Systems*, 52, 556 - 587. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4249988>
- Medina, L., Ramirez Chávez, J., & Hernández Lozano, A. B. (2017). Teorías sobre la Responsabilidad Social de la Empresa (RSE). Universidad de Guadalajara, Departamento de Contabilidad Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas (CUCEA). <http://surl.li/odqhca>
- Rodríguez-Rivera, P., & Villamarín, G. (2022). El consumo de loot boxes como puerta de entrada al gambling. *Revista de Educación Social*(35), 329-342.
<http://surl.li/epbkhv>
- Sanmartín, F. J., Velasco, J., & Blanco, S. (2021). Las loot boxes como modelo de monetización predatoria dentro de los videojuegos: aproximación

- psicoeducativa. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 20, 103-132.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51302/tce.2021.594>
- SanMartín, F., Velasco, J., Cuadrado, F., Gálvez-Lara, M., De Larriva, V., & Moriana, J. (2023). El consumo de loot boxes como una nueva forma de azar en los videojuegos. *Adicciones*, 35(4), 407-420. <https://doi.org/DOI:10.20882/adicciones.1636>
- Sirola , A., Nyrhinen, J., Nuckols, J., & Wilska , T.-A. (2023). Loot box purchasing and indebtedness: The role of psychosocial factors and problem gambling. *Addictive Behaviors Reports*, 18.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.abrep.2023.100516>
- Spicer, S., Fullwood, C., Close, J., Nicklin, L., Lloyd, J., & Lloyd, H. (2022). Loot boxes and problem gambling: Investigating the “gateway hypothesis. *Addictive Behaviors*, 131(107327). <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107327>
- Tuculet, J., & Pedrón, V. T. (2021). Loot boxes, apuestas y juego patológico: análisis de sus efectos psicofisiológicos en los usuarios. *Revista de Psicología y Psicopedagogía*, 10-15.
<https://p3.usal.edu.ar/index.php/psicol/article/view/6373/8748>
- Uncilla , M. (17 de Mayo de 2023). *Legal Today*. <http://surl.li/mvrlrv>
- Valle , S. K. (2019). Agresividad y Adicción a los Videojuegos en adolescentes de una Institución. Universidad César Vallejo, Facultad de Psicología.
<http://surl.li/htavqf>
- Verdugo, J., & Rantakyro, J. (2022). La Monetización en Videojuegos y el Derecho:. Trabajo Académico para optar el grado de Licenciado en Ciencias Jurídicas y Sociales, Universidad de Chile, Facultad de Derecho. <http://surl.li/raavsw>
- Wardle, H., & Tipping, S. (2023). The relationship between problematic gambling severity and engagement with gambling products: Longitudinal analysis of the Emerging Adults Gambling Survey. *Addiction*, 118, 1127 - 1139.
<https://doi.org/10.1111/add.16125>
- Washington Yomark, A. F. (2023). Dependencia a los videojuegos en una comunidad virtual de videojugadores en Perú. Universidad Privada del Norte, Facultad de Psicología. <http://surl.li/waepxz>
- Woodhouse, J. (2024). Loot boxes in video games. House of Commons Library.
<http://surl.li/roiwzx>

- Xiao, L., Newall, P., & James, R. (2024). To screen, or not to screen: An experimental comparison of two methods for correlating video game Loot Box expenditure and problem gambling severity. *Computers in Human Behavior*, 151. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.108019>
- Zapata Bobbio, D. S. (2021). Agresividad y dependencia a los videojuegos en jugadores de Free Fire Región Sudamérica 2020. Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Psicología, Universidad César Vallejo, Facultad de Psicología. <http://surl.li/nokhum>
- Zendle, D., Cairns, P., Barnett, H., & McCall, C. (2020). Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win. *Computers in Human Behavior*, 102, 181-191. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.003>
- Zendle, D., Meyer, R., Cairns, P., Waters, S., & Ballou, N. (2020). The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *PubMed*, 115(9), 1768-1772. <https://doi.org/10.1111/add.14973>

Anexos

Anexo 1: Matriz de Consistencia.

| | | | |
|--|---|---|---|
| LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: PROTECCIÓN AL CONSUMIDOR | | | |
| TEMA: Herramientas para tutelar al consumidor frente a las Loot Boxes | | | |
| PROBLEMA: ¿Cuáles son las herramientas jurídicas necesarias para tutelar al consumidor frente a las Loot Boxes? | | | |
| TESISTA: Rodrigo Morante Caicay | | ASESOR: Carlos Augusto Tejada Lombardi | |
| VARIABLES (CATEGORÍAS CONCEPTUALES) | OBJETIVOS: | | |
| Variable 1 Loot Boxes | GENERAL: | | |
| | Proponer las herramientas jurídicas necesarias para tutelar al consumidor frente a las Loot Boxes | | |
| | ESPECÍFICOS: | | |
| Variable 2 Consecuencias de las Loot Boxes | Examinar la mecánica de funcionamiento de las Loot Boxes y el impacto en la salud del consumidor teniendo en cuenta artículos científicos internacionales sobre la materia. | Comparar experiencias en el Derecho Comparado en cuanto a medidas preventivas o mitigadoras respecto a los efectos de las Loot Boxes en los consumidores. | Analizar la viabilidad de modificar el marco regulatorio actual en consideración a los efectos de las Loot Boxes en los consumidores peruanos |
| Variable 3 Regulación de las Loot Boxes | | | |

| | |
|------------------|--|
| APORTE | Implementación de un marco regulatorio específico a fin de tutelar a los consumidores peruanos en consideración a los efectos de las Loot Boxes. |
| HIPÓTESIS | La creación de un marco normativo específico para regular las Loot Boxes permitirá brindar una protección adecuada frente a los riesgos asociados con estas, incluyendo herramientas de tutela al consumidor como el dar a conocer la mecánica de funcionamiento de las Loot Boxes, la transparencia sobre probabilidades de premios, advertencias sobre los riesgos asociados o verificación de edad. |