

**LAS CAJAS DE BOTÍN EN LOS VIDEOJUEGOS, LUDOPATÍA Y JUEGOS DE  
AZAR: ANÁLISIS DE DERECHO COMPARADO Y PROPUESTA DE  
REGULACIÓN EN COLOMBIA**

**JASDIR RAFAEL GOMEZ CARDENAS**

**UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA  
ESCUELA DE DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS**

**FACULTAD DE DERECHO**

**DERECHO**

**MEDELLÍN**

**2023**



**LAS CAJAS DE BOTÍN EN LOS VIDEOJUEGOS. LUDOPATÍA Y JUEGOS DE  
AZAR: ANÁLISIS DE DERECHO COMPARADO Y PROPUESTA DE  
REGULACIÓN EN COLOMBIA**

**JASDIR RAFAEL GOMEZ CARDENAS**

**Asesor  
DR. CARLOS ANDRES GOMEZ GARCIA**

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar por el título de  
abogado**

**UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA  
ESCUELA DE DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS  
FACULTAD DE DERECHO  
DERECHO  
MEDELLÍN  
2023**

## Declaración de originalidad

Medellín, 29 de mayo de 2023

**Jasdir Rafael Gomez Cardenas**

Declaro que este trabajo de grado no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquiera otra universidad.

Declaro, asimismo, que he respetado los derechos de autor y he hecho uso correcto de las normas de citación de fuentes, con base en lo dispuesto en las normas de publicación previstas en los reglamentos de la Universidad.



Jasdir Rafael Gomez Cardenas

C.C 1010141030

**LAS CAJAS DE BOTÍN EN LOS VIDEOJUEGOS, LUDOPATÍA Y JUEGOS DE  
AZAR: ANÁLISIS DE DERECHO COMPARADO Y PROPUESTA DE  
REGULACIÓN EN COLOMBIA**

**LOOT BOXES IN VIDEOGAMES, COMPULSIVE GAMBLING AND GAME OF  
LUCK: ANALYSIS COMPARATIVE LAW AND PROPOSAL OF REGULATION  
IN COLOMBIA**

**Sumario:** I. El mercado de los videojuegos, las microtransacciones y su implicación social.  
II. Regulaciones alrededor del mundo de las cajas de botín y sus implicaciones económicas.  
III. Propuesta de regulación en el estado colombiano.

**Resumen:**

Este artículo busca determinar si a la luz del derecho colombiano, los videojuegos que contienen cajas de botín dentro de sus dinámicas deberían ser considerados como juegos de azar y, por consiguiente, ser regulados como tal, prohibiendo su expendio y consumo a menores de edad, entre otras consecuencias. Se empezará por llevar a cabo un análisis interdisciplinario en el que se valorará el impacto psicológico que las cajas de botín tienen en la mentalidad de los niños, examinando si estas pueden ser generadoras de ludopatía. Para luego realizar un estudio de derecho comparado en el que se buscará conocimiento sobre el tratamiento que ha recibido el tema en otros países, la argumentación que se ha utilizado, y si es posible trasladarlo a la legislación colombiana. Finalmente, realizar un análisis exegético de las normas tales como la constitución, el estatuto del consumidor y demás disposiciones contenidas en el ordenamiento jurídico colombiano aplicables a este tema, y de no ser así, determinar a cuál figura se corresponde, o si, por el contrario, es un vacío legal que debe regularse.

***Abstract:***

This article seeks to determine whether, in light of Colombian law, video games that contain loot boxes within their dynamics, should be regarded as games of chance and therefore regulated as such, prohibiting its sale and consumption to minors, among other consequences. It will begin by carrying out an interdisciplinary analysis in which the psychological impact that loot boxes have on the mentality of children will be assessed, examining whether these can be generators of pathological gambling. To then carry out a study of comparative law in which knowledge will be sought about the treatment that the subject has received in other countries, the argumentation that has been used, and if it is possible to transfer it to Colombian legislation. Finally, perform an exegetical analysis of norms such as the constitution, the Consumer Statute and other provisions contained in the Colombian legal system applicable to this subject, and if not, determine which figure it corresponds to, or if, on the contrary, it is a legal vacuum that must be regulated.

**Palabras clave:** Videojuegos, cajas de botín, microtransacciones, derechos del menor, derecho comparado, ludopatía.

**Keywords:** Videogames, loot boxes, microtransactions, children's rights, comparative law, Gambling.

## **INTRODUCCIÓN**

Los videojuegos a lo largo de los años se han vuelto una parte muy presente en nuestras vidas, sobre todo para los más jóvenes, pues son estos quienes tienen más tiempo y presentan más interés por jugar, teniendo en cuenta también que los videojuegos son una tecnología relativamente moderna, en la que su historia como industria apenas llega a tener cuarenta años, siendo en los últimos veinte que han crecido de manera exponencial; tanto ha sido ese crecimiento que hoy día son la fuente de ingresos más grande para la industria del

entretenimiento, recaudando más que el cine y la música. Sin embargo, todo ese crecimiento ha atraído mucho interés por cada vez hacer más dinero, incurriendo en muchas prácticas para obtener un mayor margen de ganancias, el cual es un factor común entre todas las industrias, que, sin embargo, trae sus consecuencias. Entre todas las prácticas y estrategias empresariales que se llevan a cabo en la industria de los videojuegos, hay algunas en las que se puede reprochar su moralidad, debido a que, por el afán de monetizar, dejan de lado el papel que tiene el consumidor como parte vulnerable en esta relación de consumo.

Una de esas prácticas, la cual es la que vamos a entrar a estudiar en este artículo, es la inclusión de microtransacciones, pero específicamente nos centraremos en las cajas de botín, que se han convertido en el principal generador de ingresos de la industria, llegando a ser tan importantes, que para hacerse una idea, las compañías recaudan más dinero vendiendo estas cajas de botín que con la propia venta del juego, siendo ya el pan de cada día en la mayoría de los juegos importantes distribuidos en la actualidad.

La motivación para estudiar este fenómeno proviene de la preocupación al reconocer la similitud, desde su funcionamiento hasta el impacto psicológico, que tienen estas experiencias, con la de los juegos de azar como la lotería, las máquinas tragamonedas, entre otros. Actividades que están claramente prohibidas para los menores de edad en casi todos los países del mundo, debido al sinnúmero de consecuencias negativas que pueden acarrear en la mente de un niño, que son personas altamente vulnerables, y que, sin embargo, las empresas pueden incluir estas actividades muy similares en sus videojuegos sin que haya ninguna prohibición por parte de la mayoría de las regulaciones, siendo incluso, parte importante del desarrollo y la interacción entre el jugador y el videojuego, como se puede ver en muchos de estos casos, que los objetos que puedes obtener de estas cajas, suponen ventajas importantes con respecto al resto de los jugadores, o incluso, proveen de un estatus mayor dentro del ecosistema del juego al portador de estas. Sensaciones que, para un menor, pueden ser difíciles de procesar debido a su bajo nivel de madurez mental.

La investigación se realizará a través de un método cualitativo, en el que se valorará el impacto real que conlleva la implementación de estas formas de monetización en la vida de los jugadores, especialmente los menores de edad. Comparando las regulaciones de los

diferentes países del mundo y la colombiana, realizando también un ejercicio hermenéutico y dogmático, con el fin de considerar la aplicación desde una perspectiva del derecho privado colombiano a este fenómeno, tomando como fuentes principales el estatuto del consumidor, el código civil y el código de infancia y adolescencia, el estatuto del consumidor, sin dejar de lado la constitución como madre de toda la legislación colombiana.

Finalmente, se evidenciará la importancia de una regulación específica de esta situación, que si bien, es muy poco estudiada debido a la novedad del tema, es urgente conocer el problema, comprenderlo y sacarlo a la luz, para así poder presentar una propuesta de legislación eficiente, que provea de una protección a los menores de edad que actualmente se encuentran desprotegidos ante las medidas que emplean estas empresas para aumentar sus ganancias.

## **CAPITULO I. EL MERCADO DE LOS VIDEOJUEGOS, LAS MICROTRANSACCIONES Y SU IMPLICACIÓN SOCIAL.**

### **Videojuegos, nacimiento y crecimiento**

Los videojuegos son un medio de entretenimiento, como lo pueden ser el cine o la música, ya que lo que busca en última medida es satisfacer la necesidad de ocio de los seres humanos. Según Pérez Porto, J., Gardey, A. (2010) los videojuegos son definidos como “una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.” La cual es una definición bastante útil a la hora de entender la esencia de este entretenimiento interactivo, ya que, a diferencia del cine, la televisión o la música, lo que hace que un videojuego sea considerado como tal, es la interacción activa que tiene el jugador con la obra. Esto es así: en una película tu atiendes a lo que el creador quiso expresar, sin embargo, no eres más que un simple espectador. Lo mismo para la música; aunque una canción te haga sentir que eres parte de ella, solamente escuchas lo que el creador ha querido que tú escuches. Sin embargo, en el videojuego tú participas de la obra que estás espectando, vives lo que el autor ha querido que vivas, pero a tu propia manera, en el tiempo que tu desees y a la medida que quieras. Es como si el autor da unas directrices, unos límites

de interacción, que expresan su idea, pero da rienda suelta al jugador a vivir la experiencia a su manera. Esta interacción es lo que ha hecho que los videojuegos sean la principal fuente de entretenimiento consumida en este siglo, logrando que el video jugador se sienta tan parte de la obra, que la viva de una manera más intensa a que si viera una película o escuchara una canción.

Hay discusión para definir cuál es el primer videojuego creado, ya que en un principio esto no era muy importante tenerlo en cuenta, realmente ni siquiera se sabía lo que era un videojuego, sin embargo, Belli & López Raventós (2008), nos cuentan que:

Se puede considerar como el primer videojuego el Nought and Crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. El juego era una versión computarizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC (ordenador de la época) y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina. (Pág. 161).

De ese videojuego primitivo hasta lo que existe hoy en día, que ya son lo más cercanos a películas interactivas con unos gráficos de una calidad inimaginable, han pasado más de setenta años, y, aun así, se sigue considerando una industria joven si se le compara con otras grandes industrias. Los videojuegos han tenido momentos difíciles, como en los años 80's que estuvieron al borde de su destrucción debido a la enorme salida de juegos de muy baja calidad, llegando al punto de que las personas ya no querían comprar juegos, ni mucho menos comprar consolas, las cuales se han mantenido en precios elevados desde su nacimiento, siendo un lujo que no precisamente todo el mundo se puede dar. El mayor ejemplo de esta situación fue la salida del videojuego de la famosa película de ET El Extraterrestre, posiblemente el peor videojuego de la historia:

Fue criticado en su momento por su argumento, sus imágenes y su jugabilidad, y sus fracasos comerciales y de calidad perjudicaron la reputación de la marca Atari, lo que, junto con la sobreproducción de este cartucho y otros, contribuyó, al menos en parte, a la decadencia de Atari y a un importante desplome de la industria de los videojuegos que comenzó en 1983. (Rebekah , 2022)

Este juego consiguió que Atari, la empresa que lo desarrolló y distribuyó, siendo una de las más grandes empresas del sector, entrara en bancarrota y desapareciera



totalmente de la industria, haciendo que cada vez se tuviera menos confianza en la industria y los inversionistas buscaran otras empresas para invertir su dinero.

Luego de unos años, Nintendo con el lanzamiento de su Nintendo Entertainment System, una consola que revolucionó totalmente la forma de jugar, y recuperó la fe que tenían los consumidores en las empresas, ya que Nintendo implemento un estricto sistema de seguridad de sus consolas, no cualquiera podría desarrollar juegos para estas, y si se quería desarrollar, debías conseguir las licencias dadas por ellos, las cuales eran muy difíciles de conseguir. En esta consola salieron muchos de los juegos más recordados aun en la actualidad, de las que hoy aún se lanzan secuelas, juegos como: The Legend of Zelda, Duck Hunt, Contra, Final Fantasy, entre otros muy importantes. No obstante, el más importante de ellos, y diría que es el videojuego más importante de la historia, es el Super Mario Bros, el juego que revolucionó el medio y obtuvo importantes ganancias.

Tras su salida, Mario Bros fue bien recibido, por lo que la compañía Nintendo decidió lanzar Super Mario Bros el 13 de septiembre de 1985 para la consola Nintendo Entertainment System (NES). Este videojuego rompió récord en ese entonces, pues logró vender más de 10 millones de cartuchos. (Milenio Digital, 2020)

Por lo cual se puede decir que Nintendo, con su consola y sus videojuegos, fue la empresa que salvó el mercado, y aún hoy en día, sigue posicionada entre las más importantes.

En los 90 y entrados en el siglo XXI, se vinieron grandes lanzamientos, logrando importantes logros y ganancias, el mercado crecía y crecía cada vez más, en estos años nacieron grandes franquicias de juegos, que se han mantenido presentes hasta hoy, y al ver el rendimiento tan notorio que tenía dicho mercado, le nacieron competidores a Nintendo: el 3 de diciembre de 1994 sale al mercado japonés la primera PlayStation de la empresa SONY, considerada una de las consolas más importantes de la historia, y en el año 2001 sale al mercado la consola de Microsoft, llamada XBOX, la cuales, junto a las de Nintendo y Sony, son las más relevantes consolas que se siguen lanzando, todo mundo espera las nuevas consolas de Nintendo, SONY y Microsoft.

Los videojuegos hace algunos años eran considerados juegos para niños, o de nicho, lo cual quiere decir que las personas que compraban y jugaban estas cosas eran llamadas “extrañas” o “frikis” toda vez que los videojuegos eran algo para niños, que no estaba de moda, y si tú como adulto los jugabas eras muy extraño. Ya eso en la actualidad no es así, los videojuegos están pasando por su época dorada, ya que es cuando más videojuegos de gran calidad salen al mercado, y también es cuando más dinero producen, tanto es así que superaron a la industria del cine, ya no son productos solo para niños, aunque los niños siguen siendo gran parte de su objetivo de mercado, esto escaló a un tamaño global, como nadie previó que sucediera. “La industria del videojuego en el año 2020 movió en todo el mundo 175.000 millones de dólares, un 20% más que en 2019, en un negocio que hace tiempo que dejó de ser solo cosa de niños.” (Solanes, 2021) Estamos hablando de que crece de una manera desmedida, ya para 2022 se estima una ganancia de más de 203.000 millones de dólares, es increíble.

Viendo el crecimiento exponencial que ha tenido esta industria en tan pocos años, es indispensable tener en cuenta los métodos de monetización que ha utilizado la industria en los últimos tiempos, no solo con fines económicos; para intentar imitarla en otras industrias, sino también con unos fines informativos y de análisis, puesto que estos métodos pueden tener consecuencias directas en los consumidores.

### **Las microtransacciones, las cajas de botín y la monetización de la industria**

Como toda industria existente, la industria de los videojuegos tiene como propósito final hacer dinero, motivo por el cual las compañías tienden a buscar estrategias para lograr este fin, cosa que no tiene necesariamente porqué ser mala, al fin y al cabo, todos en la vida necesitamos el dinero, y las empresas no son entidades sin ánimo de lucro, es lo que por estatutos tienen que hacer, sin embargo, aquí exploraremos cuales son las técnicas que las compañías de videojuegos utilizan actualmente para generar más ingresos y porqué se considera que muchas de ellas son de dudosa moralidad, si se puede llamar de esa manera.

Durante mucho tiempo la principal forma para generar utilidades de las empresas de videojuegos era con las ventas de los propios juegos, hecho que suena totalmente lógico,

porque si una empresa se dedica a desarrollar videojuegos, lo más normal es que sus utilidades provengan de la venta directa de estos. Actualmente ya no es así; si miramos cual es el juego que más dinero generó en el año 2022, veremos que fue Fornite: Battle Royale “un juego que es gratis pero que permite a los usuarios personalizar todo tipo de elementos en el juego, como skins de los personajes, de las armas, bailes, etc.” (García, 2022), Es decir, un juego que no genera nada con su venta, puesto que es un juego que se distribuye de manera gratuita, y aun así es el juego que más dinero ha producido en el año pasado. Entonces, si no se vende ¿cómo es que genera tanto dinero? Finalmente llegamos al punto de toda esta investigación.

Las microtransacciones son pequeños pagos que hace el jugador con dinero real, para adquirir cosas dentro del juego; generalmente ropa, accesorios, armas, objetos varios etc. Son compras que se hacen con dinero real para el juego y dentro del juego, y suele ser la practica que usan los juegos gratis para conseguir sus ganancias. (Gerbino, 2021) No te venden el juego, pero te venden pequeñas mejoras u objetos dentro de este para que además sigas jugándolo, pues ya invertiste dinero en él, muy parecido a algo llamado la “primera dosis” que consiste en dejarte probar el juego y en ocasiones si consigues buenas partidas te regalan algún objeto de menor valor, pero si quieres algo mejor, tienes que pagar.

El videojuego como servicio es un concepto que se ha venido trabajando desde hace algunos años, lo que trajo consigo estas nuevas formas de monetización que cada vez son más ingeniosas en busca de la utilidad. Dentro de las microtransacciones existen otros mecanismos como lo son: juegos “Gachas”: que imitan el comportamiento de las maquinas expendedoras de capsulas y juguetes (Linares Pedrero, 2023, p. 2), también los “Skin betting” los cuales consisten en apuestas, parecidas a las deportivas, en las que la paga que se le da a los ganadores son “Skins” para usarlas en el propio juego. (Dareus, 2022) sin embargo, esta medida no la hacen directamente las empresas en la interfaz del juego, porque son directamente apuestas y prefieren evitar los líos legales. Hay otros medios de monetización más, y se irán creando conforme la industria vaya evolucionando.

Los “Loot Boxes” o “cajas de botín” que de ahora en adelante la llamaremos por su nombre en español, será el principal medio de monetización estudiado en este artículo. Estas

son un tipo de microtransacción en los que se le da al jugador una recompensa aleatoria que normalmente no se consigue dentro del juego (Drummond & Sauer, 2018). Usualmente se representan en abrir cajas (de ahí su nombre) pero también pueden verse en abrir sobres, romper piñatas, o cualquier forma ingeniosa que se le ocurra a la desarrolladora para incluirlas en el interfaz de su videojuego. Son muy usadas en la mayoría de los juegos en la actualidad, debido a que representan una mayor ganancia para las empresas: el jugador puede que le salga algo muy bueno, pero la mayoría de su posibilidad es que resulte saliéndole algo mediocre, por lo que lo sigue intentando hasta que consiga un buen objeto, alimentando así el círculo vicioso.

### **La adicción a los videojuegos, las cajas de botín y la ludopatía del siglo XXI**

Los videojuegos se han convertido en una forma muy popular de entretenimiento, pero en algunos casos, su uso puede convertirse en una adicción, siendo un tema de relevancia mundial, en este sentido encontramos que actualmente esta definición no es del todo clara, Según la American Psychological Association (2017), no existe una definición oficial de la adicción a los videojuegos, pero se cree que “la adicción se caracteriza por un comportamiento obsesivo y compulsivo hacia los videojuegos que puede interferir en la vida diaria.”, así pues la definición más cercana que tenemos actualmente es la que nos da la Organización Mundial de la Salud (OMS), según la cual se considera que una persona tiene una adicción a los videojuegos cuando la persona tiene: “una conducta de juego persistente y recurrente, que se caracteriza por una falta de control sobre la frecuencia, intensidad y duración del juego, un aumento de la prioridad que se le da a los videojuegos sobre otros intereses y actividades diarias, y la continuación o escalada del juego a pesar de las consecuencias negativas”. (Organización Mundial de la Salud, 2019).

Adicional a lo anterior encontramos que "Numerosos estudios han demostrado que la adicción a los videojuegos comparte características y mecanismos similares a otras adicciones reconocidas, como la adicción a sustancias. Esto incluye la presencia de tolerancia, abstinencia, pérdida de control y consecuencias negativas en la vida diaria del individuo" (Griffiths, 2008, pág. 225).

Así las cosas, nos queda claro que la adicción a los videojuegos es real y un factor que debe ser atendido por la sociedad y por ende por nuestro ordenamiento para lo cual es necesario entender cómo funciona dicha adicción y como se debe tratar; ahora bien, existen diversas razones que nos pueden dar respuesta al por qué los videojuegos pueden generar adicción, entre ellas, vale la pena considerar el hecho de que los videojuegos suelen estar diseñados para generar en nosotros un placer a través de reacciones químicas, lo que puede incentivar a los jugadores a seguir jugando y en muchos casos pueden ser una forma de escape de la realidad.

En este sentido es importante analizar las consecuencias que pueden acarrear para las personas esta adicción y como afecta a cada parte de la población para así poder determinar cuál es la forma más óptima que tiene la sociedad y por ende el ordenamiento para enfrentar esta problemática, en especial aquellos en los cuales se presentan micro transacciones pues "La adicción a los videojuegos se ha relacionado con alteraciones en el sistema de recompensa del cerebro, donde los juegos pueden estimular la liberación de dopamina, un neurotransmisor asociado con el placer y la motivación. Esto puede llevar a una búsqueda constante de recompensas y a la incapacidad de controlar el uso de los videojuegos" (Kuss & Griffiths, 2012, p. 74)., al llegar dicho punto se puede llegar a una segunda adicción derivada como lo es la ludopatía, adicción que genera que el adicto al juego no mida las consecuencias de sus actos en una búsqueda de satisfacción que se genera con el juego, a tal punto que por obtener beneficios o facilidades en el juego compran las llamadas cajas de recompensa de manera desmedida, las cuales al darles beneficios y facilidades en los juegos terminan por aumentar o ayudar a la adicción.

Como consecuencia de la adicción a los videojuegos los video jugadores puede tener repercusiones en la salud física y mental, entre las que se encuentra la falta de sueño, problemas de concentración, visión, obesidad y la desconexión en el ámbito social. A pesar de estos riesgos, muchos video jugadores no reconocen que tienen un problema y niegan los efectos negativos de su adicción. En este sentido, estudios han demostrado que los jugadores que presentan síntomas de adicción a menudo tienen una autoestima baja y problemas emocionales subyacentes, por lo cual es fundamental que los padres, amigos, familiares y en

general los círculos sociales de estos estén alerta a los signos de adicción a los videojuegos, como es la vigilancia de la actividad diaria de los jugadores, la negligencia en las responsabilidades y actividades diarias, signos de estrés o ansiedad en espacios que son diferentes a en los que están en sus videojuegos, en este sentido resulta relevante el papel de la sociedad para prevenir y mitigar, y por ende el ordenamiento jurídico como herramienta de la sociedad para combatir esta adicción.

El problema con dichas prácticas, específicamente con las cajas de botín, proviene de su preocupante parecido con los juegos de azar, tanto es el parecido que por lo menos es indispensable hacer una investigación al respecto, ya que muchos de estos juegos son distribuidos a menores de edad. Según Griffiths (Citado en Murias, Grande-Gosende, García-Fernández, & Fernandez-Hermida, 2022, p. 238):

Existen 4 criterios para distinguir los juegos de azar de otro tipo de actividades: (1) Que el intercambio esté determinado por el resultado de un evento futuro que se desconoce en el momento de la apuesta; (2) Que el resultado se deba, al menos en parte, al azar; (3) Que el intercambio de bienes o dinero generalmente se haga sin trabajo productivo de ninguna de las partes; y (4) Que las pérdidas puedan evitarse no participando. (Griffith, 2018).

Analizando cada uno de estos criterios, podríamos llegar a afirmar que las cajas de botín sí son juegos de azar, pero vayamos paso por paso. Con respecto al primer criterio: el resultado se desconoce al momento de la apuesta, ya que el jugador no tiene conocimiento de lo que le va a salir en el sobre o la caja que abra; El segundo criterio nos habla del azar, y aunque es cierto que dentro de estos videojuegos el manejo se basa en la probabilidad, en la mayoría de los casos el jugador desconoce estos elementos, y se han llegado a conocer casos donde la empresa miente con los números que ofrece. Desde la perspectiva del jugador, el resultado queda completamente al azar; el tercer criterio lo cumple debido a que no hay trabajo productivo ni del jugador ni del desarrollador; y finalmente el cuarto criterio se cumple ya que, si el jugador no participa, no tiene pérdidas.

Desde el aspecto psicológico se han llevado a cabo estudios para determinar si las cajas de botín producen algún tipo de adicción a las apuestas o si suponen una puerta de entrada a la ludopatía. En un estudio realizado por psicólogos miembros de la universidad de

Oviedo en España en el que se hacía un muestro de diversas edades y sexos en los jugadores que interactuaban con las cajas de botín, se concluyó que:

El uso y compraventa de cajas botín es una actividad típicamente masculina y más propia de jóvenes adultos. Existe una relación entre el uso de cajas botín y los problemas de juego con apuesta, en términos de presencia y gravedad. También existe una relación significativa y positiva entre el gasto en cajas botín y el abuso de videojuegos. (Murias, Grande-Gosende, García-Fernández, & Fernandez-Hermida, 2022, p. 248)

En otro estudio realizado por miembros de la Universidad de Vigo, también en España, nos mencionan que el 90% de la muestra que tuvieron consumían cajas de botín y además presentan problemas con el gambling (Rodríguez-Rivera & Villamarín Freire , 2022) siendo esta una población muy joven, de entre 18 y 30 años, lo que ha estado consiguiendo que las personas entren al mundo de las apuestas a una menor edad a la que se entraba en las anteriores generaciones (Emond & Griffiths, 2020), llegando a poder decirse que se ha estado cultivando una generación de ludopatas.

Como estos casos, se pueden encontrar muchos más, solo hace falta una búsqueda corta en google para encontrar casos de niños que roban la tarjeta de credito a sus padres para comprar monedas para un juego (Hernández , 2021), o de niños que han sufrido de bullying en el colegio porque sus skins en Fornite son feas o baratas (Miranda, 2019). Es importante analizar las nuevas realidades que se nos presentan en la vida cotidiana, a la que muchas veces no le damos importancia porque pensamos que son cosas de niños, o que por el hecho de ser videojuegos, son inofensivos, y como estamos viendo, nada más lejos de la realidad.

Debido a lo anterior, se hace menester recalcar que en la actualidad en Colombia no existe una normatividad clara en relación con los videojuegos y por ende con las microtransacciones que se presentan en estos, dejando así un gran vacío en relación con la adicción que estos pueden generar, Esta situación resulta altamente preocupante pues en estas microtransacciones se ven involucrados menores de edad, ya que estos componen gran parte de la población que consume videojuegos, Según cifras del DANE del año 2020 el 42.3% de las personas entre 12 y 25 años juegan videojuegos en Colombia, frente a otros rangos de edad en los cuales los porcentajes reflejan una considerable disminución, tan solo en el

siguiente rango de edad, entre 26 y 40 años, rango en el cual tan solo el 21,3% de las personas de este rango poblacional consumen videojuegos, cifras que reporta el DANE; Estas cifras son el reflejo de un consumo mayor por parte de una población más susceptible, reforzadas por diferentes estudios como el de la Universidad del Rosario en Bogotá según el cual "el 67% de los jóvenes colombianos juega videojuegos, y el 5% de ellos podría desarrollar una adicción" (Díaz-Martínez, Sánchez-Martínez, & Ramos-Jiménez, 2020, p. . 252).

Es así pues, qué, para el ordenamiento jurídico resulta de relevancia el poder regular la situación descrita, ya que la legislación en su sentido más puro busca regular circunstancias de orden social y de interés general, para permitir una sana convivencia.

Resulta importante analizar cual sería la forma más óptima para el ordenamiento colombiano de regular este asunto, en especial en una población infantil, la cual en nuestro contexto por factores socioeconómicos, culturales y psicológicos son los más vulnerables o susceptibles a caer en la adicción a los videojuegos y ludopatía derivada de los videojuegos; resultando pertinente, debido al vacío normativo que hay del tema en nuestro ordenamiento, hacer un análisis con los diferentes países que han regulado este tema, la forma en que lo han hecho y los resultados, tanto positivos como negativos que se han derivado de dicha regulación, para efectos del presente trabajo, es importante realizar dicho estudio de derecho comparado frente al tema particular de la adicción a los videojuegos respecto a la ludopatía en particular, derivada de las microtransacciones que se generan en juegos en línea por las llamadas cajas de recompensa.

## **CAPÍTULO II. REGULACIONES ALREDEDOR DEL MUNDO DE LAS CAJAS DE BOTÍN Y SUS IMPLICACIONES ECONÓMICAS.**

### **Derecho comparado en materia de la regulación de videojuegos y cajas de botín**

En relación con los videojuegos y las microtransacciones la regulación o tratamiento que se hace sobre estos varía en los diferentes países, teniendo países que han avanzado bastante en la regulación de este asunto y otros que hasta ahora no lo han hecho, generando en su ordenamiento un gran vacío normativo, tal es el caso de Colombia, por lo anteriormente expuesto es que este tema, siendo sustancial en el ámbito del derecho. En Colombia, la



industria de los videojuegos ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años, esto cada vez más nos enfrenta a la necesidad de establecer marcos legales que regulen su funcionamiento de estos y protejan los derechos de los usuarios.

Según el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia (MinTIC, 2021), actualmente no existe una regulación específica en el país que aborde exclusivamente las microtransacciones en los videojuegos, así las cosas, lo más cercano que tenemos a una regulación en la materia y por ende la única regulación que protege actualmente a los videojugadores es la Ley de Protección al Consumidor (Ley 1480 de 2011) la cual establece los derechos y deberes de los consumidores, lo que podría aplicarse en casos de prácticas comerciales engañosas o abusivas relacionadas con las microtransacciones, sin embargo no es suficiente para suplir las diferentes problemáticas que se pueden generar a raíz de estas microtransacciones, tal es el caso con las microtransacciones en videojuegos, que plantea preocupaciones adicionales cuando se considera el impacto en los menores de edad y la ludopatía. Dado que los videojuegos con microtransacciones a menudo están diseñados para atraer e incentivar a los jugadores a realizar compras adicionales, los menores pueden ser particularmente vulnerables a los efectos negativos de este modelo de negocio. Sin una protección legal clara, los menores pueden incurrir en gastos excesivos sin el conocimiento ni el consentimiento de sus tutores, lo que puede generar en ellos y sus familias. Aunque la falta de regulación específica en Colombia no reconoce directamente las microtransacciones como una forma de juego de azar, los mecanismos utilizados en algunas microtransacciones, como las cajas de recompensa, comparten características con las apuestas y pueden desencadenar comportamientos compulsivos en ciertos individuos.

En contraste, frente a la problemática de falta de regulación que se presenta en Colombia, en países como Bélgica y los Países Bajos se han implementado medidas más estrictas para las microtransacciones regulares en los videojuegos. Por ejemplo, en Bélgica se consideran las cajas de recompensa como forma de apuesta y juego de azar, lo que ha llevado a su preferencia en algunos títulos (Kumar, 2021). Esta medida tiene como finalidad la protección a los videojugadores de este país, especialmente a los más jóvenes, de los

posibles riesgos asociados con las microtransacciones en estos videojuegos, como el de la adicción a videojuegos, gasto excesivo y por ende la ludopatía, al considerar las cajas de recompensa como juegos de azar, las autoridades han establecido un precedente importante en la regulación sobre este tema y han abierto un debate global sobre la necesidad de implementar medidas similares en otros países.

La regulación normativa en Bélgica también ha sido impulsada por la Autoridad de Consumidores y Mercados, que ha determinado que ciertas prácticas de microtransacciones violan la Ley de Juegos de Azar (Netherlands Authority for Consumers and Markets, 2020). como consecuencia de lo anterior se ha llegado a una mayor responsabilidad de los desarrolladores y editores de videojuegos en cuanto a la transparencia y la protección de los consumidores, las regulaciones en Bélgica sirven como ejemplo de un enfoque proactivo por parte del estado puede salvaguardar los derechos de los consumidores en el ámbito de los videojuegos y las microtransacciones, y en el caso de Colombia puede ser útil para sentar las bases para regulaciones futuras.

Otro estado bastante avanzado en el tema es China, la regulación normativa en relación con los videojuegos y las microtransacciones es conocida por su enfoque estricto y controlador. El gobierno ha implementado diferentes medidas con el fin de controlar y regular la industria de los videojuegos, especialmente en lo que respecta a las microtransacciones que se presentan en los mismos, según el Ministerio de Cultura y Turismo de China (2019), se requiere que los desarrolladores obtengan una licencia antes de lanzar un juego en el país, y los contenidos y las transacciones deben ajustarse a las normas y regulaciones establecidas.

La protección al respecto es rigurosa, especialmente en lo que respecta a los menores de edad, estableciendo límites de tiempo y gasto en los videojuegos en línea, con el fin de prevenir la adicción y proteger la salud de los niños y jóvenes, en este sentido, "se prohíbe a los operadores de juegos en línea proporcionar servicios a menores de edad que excedan los límites de tiempo y gasto establecidos" (The State Council of the People's Republic of China, 2019). Estas medidas reflejan el compromiso del país y su gobierno de controlar el impacto negativo de los videojuegos y las microtransacciones en la su juventud.

Además, en China se ha establecido una serie de regulaciones relacionadas con las microtransacciones en los videojuegos. Por ejemplo, “Está prohibido el intercambio o venta de elementos virtuales en moneda real o en bienes y servicios que tengan valor monetario real” (Ministry of Culture of the People's Republic of China, 2017). Esta regulación tiene como objetivo prevenir el comercio ilegal y proteger la economía virtual dentro de los videojuegos.

Otros países que van por esta misma línea son Corea de Sur y Japón, reconocidos por su influencia en la industria de la tecnología y por ende los videojuegos, la regulación en relación con los videojuegos y las microtransacciones ha sido ampliamente abordada. En Corea del Sur, por ejemplo "Las compañías de videojuegos están obligadas a proporcionar información clara sobre los elementos de las microtransacciones y los costos asociados" (Korea Game Industry Agency, 2020). Esta medida está encaminada a promover la transparencia y proteger a los consumidores, brindando información clara sobre los gastos asociados con las microtransacciones, medida para concientizar a los consumidores y que busca evitar riesgos de engaños en los mismos.

Por su parte, en Japón, la regulación normativa en relación con los videojuegos y las microtransacciones se ha centrado en la protección de los consumidores, especialmente de los menores de edad. La Comisión de Juego de Japón (Komiyama, 2021) ha establecido directrices para los desarrolladores de videojuegos, instándolos a revelar claramente la probabilidad de obtener determinados elementos en las cajas de botín. Directrices que se han implementado con el objetivo de evitar prácticas engañosas y promover una mayor transparencia en las microtransacciones.

Tanto en Corea del Sur como en Japón, se ha reconocido la importancia de proteger a los consumidores de los posibles riesgos asociados con las microtransacciones en los videojuegos. Estas regulaciones reflejan la preocupación de ambos países por garantizar una industria de videojuegos justa y segura para los jugadores. Además, las medidas tomadas por Corea del Sur y Japón también han influido en el panorama mundial, impulsando el debate sobre la necesidad de una regulación más sólida en otros países.

Colombia puede aprender de la experiencia normativa de estos países en la regulación de las microtransacciones en videojuegos para prevenir la ludopatía en menores ya que estos han implementado medidas específicas para proteger a los jugadores y promover la transparencia en la industria de los videojuegos. Se podría considerar implementar medidas similares para proteger a los consumidores más vulnerables, presentar requisitos claros y transparentes para las microtransacciones en los videojuegos aprovechando estas experiencias normativas para establecer límites claros y efectivos en la participación de menores en las microtransacciones y promover prácticas responsables en la industria gamer, mediante un enfoque integral que combine las mejores prácticas de Bélgica, Corea del Sur, China y Japón, teniendo en cuenta tanto la transparencia de las microtransacciones como la prevención de la ludopatía en menores, garantizando así la protección de los consumidores colombianos.

### **Implicaciones económicas de una mayor regulación de los videojuegos.**

Como toda industria importante de este siglo, la industria de los videojuegos mueve muchísimo dinero, lo cual atrae una gran cantidad de inversión, y hace que exista un fuerte enfrentamiento entre los intereses regulatorios y los intereses económicos. Como hemos visto, las cajas de botín representa un gran número de las ganancias para las compañías de videojuegos, lo cual en algunos países ha dificultado su regulación, como es natural. Por ejemplo, en Estados Unidos se ha intentado regular esta situación en un par de ocasiones, sin embargo los proyectos no han sido aprobados en el senado.

Ahora bien, la regulación normativa que se puede dar en Colombia en relación con los videojuegos y las microtransacciones tiene implicaciones económicas importantes pues la industria de los videojuegos, es una industria creciente y con grandes avances, generación de empleo, y un impulso de economía digital, reflejada en un gran número de consumidores creciente en el país según el informe de la Superintendencia de Industria y Comercio (2018), pese a lo anterior, la falta de regulación adecuada en este ámbito puede afectar negativamente el desarrollo económico de la industria y la confianza de los consumidores e inversores.

En este sentido, la regulación de este tema puede contribuir a establecer un marco legal claro que fomente la inversión y el desarrollo sostenible de la industria de los videojuegos en Colombia. Según estudio del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (2019), una regulación efectiva puede proporcionar seguridad jurídica a los inversores y estimular la creación de empresas y empleos en el sector de los videojuegos. Además, la regulación puede promover la competencia justa y prevenir prácticas desleales que puedan afectar la economía de los videojuegos y las microtransacciones.

Vale la pena recordar la importancia de una regulación para dar seguridad tanto a inversores como a consumidores, pues el tener claras las normas bajo las cuales se rige esta actividad puede fomentar el crecimiento económico de este sector y más aún, puede evitar problemas como la adicción a los videojuegos en menores y tener clara la normativa aplicable para las llamadas cajas de recompensa, evitando así litigios que actualmente se pueden presentar por falta de regulación en la materia, dando como resultado además, beneficios en los costos de la administración de justicia al prevenir los conflictos derivados de estas transacciones.

### **CAPÍTULO III PROPUESTA DE REGULACIÓN EN EL ESTADO COLOMBIANO.**

En Colombia, como ya se había dilucidado, este es un tema que actualmente no está regulado en nuestro ordenamiento y que ni siquiera se ha vislumbrado una idea de regularción, sin embargo, podemos encontrar dentro de nuestra sistema jurídico algunas normas que pueden ser aplicables en este tipo de situaciones, en lo referente a transacciones realizadas por menores videojugadores al comprar las llamadas cajas de recompensa y en atención a los riesgos que representan para los menores susceptibles de desarrollar adicción a los videojuegos y ludopatía derivada de estas transacciones, por lo que se debe tener en cuenta la norma más importante del ordenamiento colombiano, la cuál es la Constitución Política, que establece en su artículo 78 que:

La ley regulará el control de calidad de bienes y servicios ofrecidos y prestados a la comunidad, así como la información que debe suministrarse al público en su comercialización. Serán responsables, de acuerdo con la ley, quienes en la producción y en la comercialización de bienes

y servicios, atenten contra la salud, la seguridad y el adecuado aprovisionamiento a consumidores y usuarios... (Constitución Política de Colombia, artículo 78)

Artículo que abre una puerta de entrada a la regulación directa de este fenómeno, motivado en las implicaciones que hemos mencionado en los anteriores capítulos que las microtransacciones y los videojuegos pueden tener en los consumidores. Sin embargo hay también más normas que valen la pena señalar con relevancia en este tema, como lo puede ser una de las principales referencias en relación con la protección de los derechos de los niños y adolescentes en nuestro país, es decir, la Ley 1098 de 2006, más conocida como el Código de la Infancia y la Adolescencia, esta norma establece los lineamientos generales para garantizar el pleno desarrollo y bienestar de los menores, incluyendo aspectos relacionados con su salud física y mental. En este contexto, la adicción a los videojuegos y las posibles consecuencias negativas derivadas de las microtransacciones se convierten en tema de importante control según lo dispone esta norma, al ser de relevancia para la salud mental de los menores, que son la población más vulnerable y susceptible a caer en ludopatía y adicción a los videojuegos.

Asimismo, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) dado el gran crecimiento de la industria de los videojuegos y su demanda cada vez mayor en el país, así como el aumento de consumidores de videojuegos y por ende de situaciones de conflicto derivadas de los videojuegos, ha tomado medidas para abordar la problemática de las microtransacciones en videojuegos, por ejemplo, en el año 2019, emitió una circular dirigida a operadores de servicios de telefonía móvil en la que se insta a implementar mecanismos de protección a los usuarios, en especial en cuanto a los menores, con la finalidad de prevenir el acceso no autorizado por tutores a diferentes servicios, como las microtransacciones que se pueden ocasionar en videojuegos y así evitar la adquisición compulsiva de bienes virtuales, dando control y disminuyendo la probabilidad del desarrollo de adicción a videojuegos y ludopatía.

En la investigación realizada por Rodríguez y Gómez (2020), quienes examinaron la normativa legal del país y las medidas implementadas por los desarrolladores de videojuegos para prevenir la adicción en menores a través de las microtransacciones encontraron que es

necesario fortalecer la regulación existente y promover la educación en torno a un uso responsable de las tecnologías, con el objetivo de minimizar los riesgos asociados a la adicción y proteger los derechos de los menores involucrados en el mundo de los videojuegos. Lo anterior adonado a la gran cantidad de menores videojugadores y la cada día mayor demanda en el mercado de videojuegos cada vez más innovadores y en los cuales se presentan mayores transacciones día a día, presentan un panorama que nos lleva a divisar una tarea cada día más cercana de regular este asunto.

El legislador Colombiano ha implementado medidas que buscan proteger a la parte vulnerable de los negocios, y que aplica para estas microtransacciones; La Ley 1480 de 2011, Estatuto del Consumidor, es una de las principales normativas que busca garantizar los derechos de los consumidores, la cual por ende incluye a los niños y adolescentes, en este sentido el estatuto del consumidor establece frente al tema de transacciones realizadas por menores que “los proveedores de bienes y servicios deben informar claramente sobre los costos adicionales, como las microtransacciones, y obtener el consentimiento informado de los padres o representantes legales antes de realizar cualquier transacción que involucre a menores.” (Ley 1480 de 2011)

Por otro lado este tema se ha regulado mediante resoluciones que abordan la problemática de las microtransacciones en videojuegos de alguna manera, tal es el caso de La Resolución 3027 de 2013 del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) que establece lineamientos para la protección de los usuarios de servicios de telecomunicaciones, incluyendo a los menores de edad , frente a prácticas comerciales abusivas en el ámbito de los videojuegos, dicha resolución busca promover la transparencia en la información sobre los costos y condiciones de las microtransacciones, evitando que la parte más vulnerable, que en gran parte de los casos son menores terminen siendo afectadas o sometidas por la parte dominante en estos microcontratos, así como establecer mecanismos para el control parental y la limitación del acceso a estas transacciones por parte de los menores.

Además, en informe elaborado por la Superintendencia de Industria y Comercio (SIC) en el año 2022, en donde se realizó un análisis exhaustivo sobre las prácticas comerciales de

las microtransacciones en videojuegos y su impacto en los derechos de los consumidores esta encuentro que es “fundamental que los desarrolladores y proveedores de videojuegos implementen medidas claras y efectivas para prevenir la adicción en menores, así como facilitar mecanismos de reclamación y resarcimiento en caso de incumplimiento de las normativas de protección al consumidor” (SIC, 2022), en este punto se hace nuevamente evidente la necesidad de regulación por parte del legislador, y se pone en evidencia que el punto de partida más viable para la normativización de este tema en nuestro país es desde el estatuto del consumidor.

Además, resulta primordial tomar en consideración las políticas exitosas que han implementado otros países, como el caso de Bélgica, China, Japón y Corea del Sur, en relación con la prohibición de las cajas de botín y la regulación de las microtransacciones, pues estos países han adoptado medidas que resultan más estrictas y claras para salvar a los menores, exigiendo una mayor transparencia en la información proporcionada a los consumidores así como promoviendo controles parentales efectivos y la verificación de estos por parte del distribuidor del videojuego, siguiendo estos ejemplos Colombia puede explorar la posibilidad de implementar regulaciones similares partiendo desde la normatividad actual en relación al estatuto del consumidor y el código de infancia y adolescencia, nutriendo este punto de partida con casos de éxito aplicables a las necesidades del país, como por ejemplo, la obligación de revelar las probabilidades de obtener ciertos artículos en las microtransacciones, la exigencia de consentimiento informado de los padres o representantes legales para llevar a cabo algunas transacciones en el caso de los menores de edad, entre otras ideas útiles para tener finalmente una normativa clara y concisa al respecto generando un entorno más seguro y responsable en el uso de videojuegos, protegiendo así el bienestar de los menores.

## **CONCLUSIONES.**

Como se ha visto reflejado a lo largo de la investigación, las microtransacciones son un fenómeno nuevo, muy rentable para las compañías, que sin embargo ha traído consecuencias negativas en la salud mental de los consumidores, específicamente a la población más vulnerable como lo son los niños y las personas con patologías mentales. Es



una tecnología que si no se regula, es peligrosa, por diversos estudios se ha llegado a demostrar que genera ludopatía, o que es un factor de riesgo para el padecimiento de esta, por lo que en consecuencia a la investigación realizada, las cajas de botín sí son juegos de azar y deben ser tratadas a la luz del derecho como tal.

En vista de lo anterior, varios países como los anteriormente mencionados han tomado la delantera en la dirección reguladora, cuidando con normas la accesibilidad a estos productos, prohibiendolos en muchos casos y proveyendo de mayor y mejor información al usuario. En otros países se ha intentado conseguir la regulación, sin embargo es un camino largo y difícil, toda vez que hay demasiados intereses enfrentados en este fenómeno, en el que se ve envuelta una industria millonaria y grandes empresarios que no quieren perder sus ganancias.

En el estado colombiano debe regularse en consecuencia a esto; Colombia es un estado social de derecho, en el que siempre prima la seguridad de las personas y se protege al que se encuentra en una posición de inferioridad, con especial incapié en los consumidores y niños, ya que no poseen todos los conocimientos que tienen las compañías de los productos y servicios que ofrecen al mercado. Teniendo en cuenta esto, las cajas de botín deben ser prohibidas en todos videojuegos que sean distribuidos a menores de edad; así como se les prohíbe participar en apuestas y juegos de azar, también se les debe proteger de las cajas de botín. Sumado a esto, los videojuegos en los que sí se puedan incluir cajas de botín, es decir, juegos para mayores de edad, se debe especificar en todo momento las probabilidades reales de que salga un objeto, proveyendo de este modo al consumidor de la información veraz y suficiente para tener completa conciencia de sus probabilidades de ganar.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.**

Agencia de la Industria del Juego de Corea. (2020). Aviso sobre la Mejora de los Sistemas de

Microtransacción en los Juegos Online. Recuperado de <https://www.koreagame.or.kr/>

American Psychological Association. (2017). Adicción a los videojuegos: ¿es real?

<https://doi.org/10.1037/pro0000150>

Autoridad Holandesa de Consumidores y Mercados. (2020). Apuestas online: cajas de botín

en juegos de azar. Recuperado de <https://www.acm.nl/en/publications/online->

[gambling-loot-boxes-games-chance](#)

- Arboleda López, A. P., Huertas Diaz, O., Gómez-García, C. A., & Blanco Alvarado, C. (2023). Reflexiones acerca de los mecanismos alternativos de solución de conflictos en época de pandemia y su aplicación a través de los medios digitales en Colombia. *Prolegómenos*, 25(50), 153–164. <https://doi.org/10.18359/prole.6260>
- Belli, S., & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 161. <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>
- Colombia. Asamblea Nacional Constituyente. (1991). Constitución Política de Colombia.
- Colombia. Congreso de la República. Ley 1098 de 2006. Por la cual se expande el Código de la Infancia y la Adolescencia.
- Dareus. (30 de Septiembre de 2022). Loot boxes y micropagos: en largo. *En clave de Derecho*. <https://enclavedederecho.com/loot-boxes-y-microtransacciones-en-largo/>
- Díaz-Martínez, LA, Sánchez-Martínez, G., & Ramos-Jiménez, CA (2020). Prevalencia de la adicción a los videojuegos y factores asociados en jóvenes colombianos. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 49 (4), 252-261. <https://doi.org/10.1016/j.rcp.2019.03>.
- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*. doi:<https://doi.org/10.1038/s41562-018-0360-1>
- Emond , A. M., & Griffiths, M. D. (2020). Gambling in children and adolescents. *British Medical Bulletin*, 21-29. doi:<https://doi.org/10.1093/bmb/lmaa027>
- García, A. (14 de Diciembre de 2022). Fortnite genera 3.000 euros por minuto ¿qué otros juegos le siguen? *Adslzone*. <https://www.adslzone.net/reportajes/videojuegos/juegos-mas-dinero-generan/>
- Gerbino, F. (13 de Diciembre de 2021). Las microtransacciones y su futuro. *PressOver*. <https://pressover.news/articulos/las-microtransacciones-y-su-futuro/>

Gómez-García, C. A., & Muñoz-Cortina, S. H. (2018). Problemas en la solución en línea de conflictos en el comercio electrónico con consumidores en Colombia. En W. E. Grisales Cardona, *Hacia una cultura de acuerdos: métodos complementarios de solución de conflictos* (págs. 59-94). Medellín: Sello Editorial Coruniamericana.

Gómez, C.A y Muñoz, S.H. (2008). Fundamentos para la protección del consumidor frente a la publicidad engañosa. *Revista Estudios de Derecho*, 65 (145). 259-287.

Griffiths, M.D (2008). Diagnóstico y manejo de la adicción a los videojuegos. *Nuevas direcciones en el tratamiento y prevención de adicciones*, 12, 225-250.

Griffiths, M.D. (2018). Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?. *Gaming Law Review*, 22(1), 52-54. <https://doi.org/10.1089/glr2.2018.2216>

Hernández , D. (19 de Marzo de 2021). *Se gasta más de 300 euros en PaVos de Fortnite y la reacción de su madre no tiene desperdicio*. Obtenido de HOBBYCONSOLAS: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/gasta-300-euros-pavos-fortnite-reaccion-madre-no-tiene-desperdicio-832521>

Kumar, N. (2021). Microtransacciones y cajas de botón en Bélgica: un análisis legal comparativo. *Revista Europea de Derecho y Tecnología*, 12(1), 1-24. Recuperado de <https://ejlt.org/index.php/ejlt/article/view/1000>

Kuss, DJ, Griffiths, MD Adicción a los juegos de Internet: una revisión sistemática de la investigación empírica. *Int J Ment Health Addiction* 10, 278–296 (2012). <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>

Komiyama, H. (2021). Regulación de cajas de botón en Japón. *Revista Europea de Derecho y Tecnología*, 12(2), 1-14. Recuperado de <https://ejlt.org/index.php/ejlt/article/view/1373>

Linares Pedrero, A. (2023). La inmersión infantil en el consumismo tecnológico mediante los videojuegos gacha. *Revista Internacional de Cultura Visual*, 2. doi: <https://doi.org/10.37467/revvisual.v10.4629>

Milenio Digital (07 de Julio de 2020). Mario Bros, origen e historia del videojuego. *Milenio*.

<https://www.milenio.com/tecnologia/videojuegos/mario-bros-origen-e-historia-del-videojuego>

Ministerio de Cultura y Turismo de China. (2019). Medidas para la Administración de los Servicios de Publicación en Línea. Recuperado de:

[http://www.gov.cn/xinwen/201912/04/content\\_5459657.htm](http://www.gov.cn/xinwen/201912/04/content_5459657.htm)

Ministerio de Cultura y Turismo de China. (2019). Aviso sobre cómo evitar que los menores participen en juegos en línea. Recuperado de

<http://www.gov.cn/zhengce/content/2019-11/07/content>

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC). (2013).

Resolución 3027. Recuperado de [http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-4423\\_documento.pdf](http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-4423_documento.pdf)

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (MinTIC). (2019).

Regulación del sector de videojuegos. recuperado de [https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-4423\\_documento.pdf](https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-4423_documento.pdf)

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC). (2019).

Circular Externa 001. Recuperado de <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-6794.html>

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC). (2021).

Preguntas frecuentes sobre videojuegos. Recuperado de

<https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/SaladePrensa/Noticias/178074:Pre>

[untasfrecuentes-sobre-videojuegos](https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/SaladePrensa/Noticias/178074:Pre)

Miranda, L. (9 de Mayo de 2019). *'Fortnite' es usado por menores para hacer bullying en la*

*escuela*. Obtenido de hipertextual: <https://hipertextual.com/2019/05/fortnite-es-usado-menores-hacer-bullying-escuela>

Muñoz Cortina, S. H. (2012). El derecho a la información en la esfera de protección del

consumidor. *Diálogos De Derecho Y Política*, (9), 112–131. Recuperado a partir de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/derypol/article/view/12326>

Organización Mundial de la Salud. (2019). Clasificación Internacional de Enfermedades 11.<sup>a</sup>

Revisión recuperado de [https://www.who.int/es/news/item/17-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](https://www.who.int/es/news/item/17-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-(icd-11))

Pérez Porto, J., Gardey, A. (30 de diciembre de 2010). Definición de videojuego - Qué es, Significado y Concepto. Definicion.de. Última actualización el 17 de junio de 2021.

Recuperado el 21 de febrero de 2023 de <https://definicion.de/videojuego/>

Rebekah , V. (21 de Agosto de 2022). Años después, el creador de E.T. vuelve a hablarnos sobre la historia de "el peor videojuego jamás hecho". *IGN España*. Recuperado el 23

de febrero de 2023 de <https://es.ign.com/et-the-extra-terrestrial/183562/feature/anos-despues-el-creador-de-et-vuelve-a-hablarnos-sobre-la-historia-de-el-peor-videojuego-jamas-hecho>

Rodríguez, A., & Gómez, L. (2020). Regulación colombiana frente a las micro transacciones en videojuegos y su impacto en la adicción en menores. *Revista de Derecho y Sociedad*, 18(2), 123-145.

Rodríguez-Rivera, P., & Villamarín Freire , G. (2022). El consumo de loot boxes como puerta de entrada al gambling. *Revista de Educación Social*(35), 329-342.

Sánchez, J., & López, M. (2021). Microtransacciones en videojuegos y protección de los derechos de los menores en Colombia. *Revista de Derecho Digital*, 10(2), 89-105.

Solanes, M. (2021). Videojuegos: una máquina de hacer dinero. *El País*.

<https://elpais.com/economia/2021-07-03/videojuegos-una-maquina-de-hacer-dinero.html>

Superintendencia de Industria y Comercio (SIC). (2018). Sector de videojuegos en Colombia.

Recuperado

de

<https://www.sic.gov.co/sites/default/files/files/Estudio%20sector%20videojuegos.pdf>

Superintendencia de Industria y Comercio (SIC). (2022). Informe sobre prácticas comerciales

en microtransacciones de videojuegos. Recuperado de

<http://www.sic.gov.co/sites/default/files/files/2022-10/Informe-Practicas-Comerciales-Microtransacciones.pdf>