

INFORME LEGAL

PARA: Out Of Office Games, S.L.
FECHA: 13 de Noviembre de 2019
ASUNTO: Análisis jurídico preliminar.

1. OBJETO DEL INFORME

El presente informe (en adelante, el "**Informe**") tiene como finalidad realizar un análisis premilitar de la adecuación del modelo de negocio "Play to earn" del videojuego "Battle Derby" desarrollado por la empresa Out Of Office Games, S.L. (en adelante, el "**Juego**") a los principales requerimientos regulatorios establecidos en las siguientes normativas: (i) la regulación del juego, (ii) la regulación de la actividad y servicios de inversión, (iii) la regulación de entidades de pago (iv) la regulación de servicios de las sociedad de la información y de comercio electrónico, (vi) la normativa reguladora de la publicidad, (vii) la regulación de protección del consumidor (viii) la normativa de protección de datos de carácter personal y (ix) la normativa de propiedad intelectual e industrial, a los efectos finales de concluir la necesaria aplicación o no de las citadas normativas a dicho modelo de negocio.

2. FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

El Juego representa un nuevo modelo de negocio: el "Play2earn". Actualmente en el mercado podemos encontrar los siguientes modelos de negocio a nivel gaming:

- I. **Free2play:** juegos a los que el usuario puede jugar gratis sin tener que hacer ningún ingreso y ganar partidas depende únicamente de su destreza como jugador.
- II. **Pay2play:** juegos en los que el usuario tiene que pagar una suscripción mensual para jugar.
- III. **Pay2win:** juegos en los que jugar es gratuito pero el usuario puede comprar elementos del juego (armas o habilidades) que le aventajan respecto al resto de jugadores.
- IV. **Pay2earn:** es el modelo del Juego que Out Of Office Games, S.L se propone diseñar e implantar. Se trata de un Juego gratuito que, además, recompensa económicamente al jugador por las horas jugadas y las partidas ganadas (las cuales únicamente se basan en la destreza del jugador).

A continuación se detalla el funcionamiento del Juego, desde que el usuario ingresa en el mismo.

El usuario se registra en el Juego introduciendo, al menos, los siguientes datos (en adelante, el "**Usuario**" o "**el/los jugador/es**"):

- Email
- Contraseña

- Nombre de Usuario

Una vez el Usuario entra al Juego, se le asigna un coche al azar con el que puede empezar a jugar. Dicho coche no se le da en propiedad, si no que se le "presta" para que empiece a jugar partidas y a acumular las monedas dentro del Juego. En caso de que el Usuario quiera en algún momento adquirir en propiedad el coche, deberá comprarlo.

Antes de explicar cómo el Usuario puede adquirir activos en el Juego, y cómo funciona la moneda del Juego, es necesario indicar en qué consiste el mismo.

La dinámica del Juego es lo que se conoce como Battle Royale.

En cada partida, el Usuario aparece en un mapa/escenario con otros jugadores (sus rivales). El fin último es que el Usuario quede el último del mapa (digamos, como el último "superviviente"), lo que le convertirá en el ganador de la partida con la consecuente recompensa (monedas del juego).

Además de ganar la partida, el Usuario tiene el incentivo de coleccionar las monedas que se encuentran repartidas por todo el mapa/escenario. Cuantas más monedas colecciona el Usuario, mayor capacidad económica tendrá para intercambiar las mismas por objetos en la casa de subastas (este apartado se explicará más adelante).

Una vez el Usuario gana la partida quedando el último del escenario, bien (i) porque se esconde y consigue evitar ataques de sus contrincantes (aunque ello le impida recolectar monedas por no desplazarse en el mapa); bien (ii) porque elimina a todos los contrincantes colisionando con ellos, será recompensado con monedas.

¿Y qué valor tienen las monedas? ¿Por qué se incentiva tanto al Usuario para que las acumule?

La esencia del Juego consiste en que el Usuario puede intercambiar las monedas por activos del Juego (coches o elementos del coche), y que dichos activos pueden venderse por monedas del Juego o por dinero fiduciario (euros, dólares, etc.). Esto es, el Juego va a permitir a los Jugadores ganar dinero dentro y fuera del propio Juego.

El Juego funciona sobre la blockchain EOS, y cada moneda es un token de utilidad sobre dicha blockchain. Dicho de otra manera, cada moneda del Juego (en adelante "**BDC**") tiene un valor real en dinero fiduciario. Dicho valor dependerá de las reglas de oferta y demanda que rijan en el Juego.

Por ello, se incentiva al Usuario a jugar y recolectar BDCs. Cuantos más BDCs sean recolectados, más posibilidades tendrá el Usuario de comprar activos del Juego (elementos del coche o coches propiamente), los cuales podrá revender en la casa de subastas, a cambio de dinero fiduciario o BDCs.

Esto explica el modelo de Juego "Play2earn": si el Usuario juega y acumula BDCs, podrá llegar a tener un incremento patrimonial, ya que podrá intercambiar los objetos que adquiera por dinero fiduciario.

Gracias a Blockchain (EOS en este caso) el Usuario tendrá derecho de propiedad sobre los elementos o activos del Juego que vaya adquiriendo. Dichos activos del Juego son los llamados BDCs, tokens no fungibles, y el Usuario no sólo puede ser

soberano del artículo, sino que también pueden intercambiarlo en la casa de subastas.

Cada artículo intercambiable (elementos del coche o el propio coche) tiene un ID único e inmutable similar a un número de serie, lo que significa que nadie puede clonarlo o duplicarlo. Asimismo, gracias a la tecnología Blockchain, cada Usuario podrá saber qué número de cada determinado coche u objeto hay dentro del Juego, por lo que su valor variará en función de la especialidad de este.

¿Cuál es la función de la casa de subastas?

La casa de subastas pondrá en contacto a compradores y vendedores de elementos del Juego. El Juego únicamente proporcionará la plataforma, a modo de Marketplace, pero no intervendrá en las transacciones que se lleven a cabo dentro de la misma. Las transacciones serán formalizadas por los Usuarios a precio de mercado. El Juego cobrará una comisión por cada transacción.

¿Dónde se almacenan los BDC que el Usuario va acumulando?

Para que el Usuario pueda utilizar los BDCs, necesitará crearse una cartera o *wallet* (conjunto de elementos criptográficos que permiten la custodia del balance de los cripto activos depositados en el mismo por un único usuario). El proceso de creación del wallet será facilitado por el Juego para "familiarizar" al Usuario con el uso de plataformas de blockchain (en este caso, EOS).

Por último, resulta preciso mencionar que el Juego incluirá anuncios como una fuente de ingresos extra. Esto es, el Usuario podrá obtener BDCs a cambio de ver voluntariamente un número limitado de anuncios.

3. **NORMATIVA DE REFERENCIA ANALIZADA.**

A efectos del presente Informe se ha considerado relevante el análisis de la siguiente normativa:

- 3.1 En relación a la regulación del juego y las apuestas, la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (en adelante, la "**Ley del Juego**").
- 3.2 En relación a la potencial prestación de servicios de pago, el Real Decreto-ley 19/2018, de 23 de noviembre, de Servicios de Pago y otras Medidas Urgentes en Materia Financiera (el "**RD 19/2018**"), que transpone parcialmente, entre otras, la Directiva (UE) 2015/2366 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 25 de noviembre de 2015, sobre servicios de pago en el mercado interior y deroga la Ley 16/2009, de 13 de noviembre, de Servicios de Pago.
- 3.3 En relación a la potencial prestación de servicios de dinero electrónico, la Ley 21/2011, de 26 de julio, de Dinero Electrónico (la "**Ley 21/2011**").
- 3.4 Respecto a la regulación de la publicidad en el Juego:
 - 3.4.1 Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad (la "**Ley General de Publicidad**").
 - 3.4.2 Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal (la "**Ley de Competencia Desleal**").

- 3.4.3 Real Decreto Legislativo 1/2007, de 16 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias ("**Ley de Consumidores y Usuarios**").
- 3.5 En relación a la normativa de protección de datos:
 - 3.5.1 Reglamento (UE) 2016/679 Del Parlamento Europeo Y Del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos de carácter personal y a la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE (en adelante, "**RGPD**").
 - 3.5.2 Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos de carácter personal y garantía de los derechos digitales.
- 3.6 En relación a los derechos de propiedad intelectual, el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia (en adelante, "**Ley de Propiedad Intelectual**").
- 3.7 En relación a la normativa aplicable a marcas, la Ley 17/2001, de 7 de diciembre, de Marcas.
- 3.8 En relación a los servicios de la sociedad de la información, la Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico (en adelante, "**LSSI**").
- 3.9 En relación a los requerimientos de prevención de blanqueo de capitales y de financiación del terrorismo, la Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo.

4. **ANÁLISIS JURÍDICO.**

En el presente apartado se efectúa un análisis preliminar de las normativas referenciadas en la sección tercera (3) anterior con el objeto de determinar si las mismas son de aplicación al Juego y, en caso afirmativo, si bajo estas normativas se identifica algún tipo elemento, de cualquier naturaleza, que determine la falta de viabilidad del Juego desde el punto de vista legal o su falta de adecuación a exigencias y requerimientos legales que pudieran resultar aplicables.

4.1 **REGULACIÓN DEL JUEGO Y LAS APUESTAS**

En virtud de la Ley del Juego (artículo 3 apartado a), se considera "juego" *"toda actividad en la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre resultados futuros e inciertos, dependientes en alguna medida del azar, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar"*.

Asimismo, y en virtud del artículo 2 la Ley del Juego, ésta únicamente será de aplicación en los siguientes supuestos:

- (a) Las actividades de juego de loterías, apuestas y otras cualesquiera, en las que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma, sobre resultados futuros e inciertos, y

**Privileged & Confidential
Work Product**

que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar.

- (b) Las rifas y concursos, en los que la participación se realiza mediante una contraprestación económica.
- (c) Las actividades de juego transfronterizas, esto es, las realizadas por las personas físicas o jurídicas radicadas fuera de España que organicen u ofrezcan actividades de juegos a residentes en España.

Atendiendo a la naturaleza del Juego y a la inexistencia del componente de azar y de la puesta en riesgo de dinero u objetos evaluables económicamente, según se describe el mismo en la Sección Segunda del presente Informe, el Juego no se encontraría, a nuestro juicio, dentro del ámbito de aplicación de la Ley de Juego en la medida que el mismo no constituiría una actividad sujeta a esta regulación. En consecuencia, no son, a nuestro juicio, de aplicación al Juego los requisitos y exigencias previstos en la Ley del Juego.

4.2 **REGULACIÓN DE LA PUBLICIDAD**

De conformidad con la descripción del Juego efectuada en la Sección Segunda del presente Informe, la ejecución del mismo implica la realización de actividades de publicidad digital. La publicidad digital se encuentra regulada en, entre otras, la Ley General de Publicidad y la Ley de Competencia Desleal. La Ley General de Publicidad se aplica a todo el contenido de la publicidad, independientemente del canal utilizado, y trata de evitar que la publicidad atente contra la dignidad de la persona, vulnere los valores y derechos reconocidos en la Constitución, explote la inexperiencia o credulidad de los menores para incitarles a la compra de un bien o servicio o presentarles en situaciones peligrosas, y regula los distintos tipos de relaciones y contratos en la materia: creación publicitaria, difusión, contrato de publicidad, etc.

Por su parte, la Ley de Competencia Desleal trata de evitar conductas deshonestas o abusivas por parte de las empresas, en la medida en que alteren el funcionamiento del mercado o afecten negativamente a los consumidores.

Ambas normativas serán de aplicación en virtud del sistema de anuncios utilizado por el Juego como sistema de ingresos y por ello, la implantación del Juego habrá de respetar las exigencias y requerimientos de esta normativa.

4.3 **SERVICIOS DE PAGO**

El Real Decreto 19/2018, que transpone parcialmente, entre otras, la Directiva (UE) 2015/2366 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 25 de noviembre de 2015, sobre servicios de pago en el mercado interior y deroga la Ley 16/2009, de 13 de noviembre, de Servicios de Pago, puso los cimientos para asentar las bases comunes en la regulación de la prestación de servicios de pago en el ordenamiento jurídico español y regula los servicios de pago (relacionados en el apartado 2 de su artículo 1) y el régimen jurídico aplicable a las entidades de pago. Estas serán, entre otras, las entidades autorizadas para la prestación de servicios de pago. En definitiva, una entidad de pago o proveedor de servicios de pago (PSP), es una empresa que media entre el comerciante web y los bancos y su función es procesar los pagos online.

Sobre la base del análisis del funcionamiento del Juego descrito en el apartado 2 anterior, hemos identificado dos actividades o elementos del Juego que pueden ser calificados como servicios de pago, de acuerdo con la letra c), apartado 2, artículo 1 del Real Decreto 19/2018, que considera servicio de pago "*La ejecución de operaciones de pago, incluida la transferencia de fondos, a través de una cuenta de pago en el proveedor de servicios de pago del usuario u otro proveedor de servicios de pago: (...); 2.º (e) Ejecución de operaciones de pago mediante tarjeta de pago o dispositivo similar (...)*".

Por lo tanto, la norma se refiere a la ejecución de operaciones de pago como la transferencia de fondos de una cuenta a otra, ya sea realizada con tarjeta de pago u otro medio o método de pago.

Entendemos así que es preciso analizar los referidos dos elementos del Juego para determinar si pueden subsumirse en la definición de ejecución de operación de pago con tarjeta u otro dispositivo similar, de acuerdo con lo dispuesto en la normativa vigente.

4.3.1 En primer lugar, recordemos que los jugadores podrán, bien en el inicio del Juego bien posteriormente, abrir una cartera o *wallet* en el Juego desde la cual los Usuarios guardarán los BCDs conseguidos. Desde esta cuenta o *wallet*, los jugadores podrán realizar asimismo transacciones como la compra de activos u objetos. Dichas compras quedarán registradas en esta cuenta de pago. Los fondos de la cuenta del Juego en BDCs pueden provenir bien de fondos de fuera del Juego (cuentas bancarias, plataformas de pago de Apple, Google, paypal), que sean convertidos a BCD, bien del propio Juego, i.e., ventas dentro del Juego, jugando, premios, etc.

Respecto del primero de los supuestos, las transferencias de dinero fiduciario (fuera del Juego) a la *wallet* dentro del Juego han de ser considerados como ejecución de una operación de pago mediante tarjeta de pago o dispositivo similar. Por ello, entendemos que el Juego estaría realizando una de las actividades legalmente reconocidas como servicio de pago, que sólo puede ser realizada por un proveedor de servicios de pago autorizado (entidad de crédito, entidad de pago o de dinero electrónico), ya sea la propia compañía ya se contrate a un tercero que desarrolle este servicio.

4.3.2 Por otro lado, el segundo elemento objeto de análisis son las casas de subastas en el Juego. De acuerdo con el funcionamiento del Juego, en estas casas de subastas los jugadores podrán comprar y vender los activos adquiridos dentro del juego por el precio que estos señalen como precio de compraventa.

**Privileged & Confidential
Work Product**

Entendemos por tanto, que el Juego actúa de plataforma multilateral o marketplace poniendo en contacto a compradores y vendedores. A efectos de analizar la aplicabilidad de la regulación de servicios de pagos a este respecto, resulta relevante conocer si el Juego recibirá los pagos realizados por los jugadores-compradores destinados a los vendedores o únicamente actuará como intermediario entre compradores y vendedores, sin recibir pagos.

Esto es, existen dos posibilidades en cuanto a la intervención del Juego en las subastas entre los Jugadores:

- (a) En el primer escenario, el Juego facilita la venta de los jugadores a los vendedores, pero no actúa como vendedor ante el jugador-comprador, sino como mero intermediario que pone en contacto a ambas partes.
- (b) En el segundo escenario, el Juego administraría los pagos entre los vendedores y compradores, por lo que cuando el comprador realiza un pago, el Juego lo recibiría y posteriormente haría la transferencia al vendedor. En este supuesto, toda vez que el Juego recibe los pagos del Jugador-comprador correspondientes a las ventas efectuadas por el Jugador-Vendedor, esto es, toma posesión y controla los fondos que un comprador debe a un vendedor, se considera que está proporcionando un servicio de pago, a no ser que se acoja a una exención de las previstas en el artículo 4 del Real Decreto 19/2018.

Analizadas las posibles exenciones, únicamente podría tener cabida, a nuestro juicio, la invocación de la exención de los agentes comerciales asegurando que están actuando como un agente comercial que está autorizado a negociar o concluir la venta de productos o servicios en nombre del jugador-vendedor. En este caso, se entendería que el comprador no paga al Juego, sino directamente al vendedor que actúa a través de su agente (el Juego). No obstante, la figura del agente comercial ha sido ampliamente estudiada y modificada con respecto a la legislación anterior de servicios de pago de 2009. La Directiva (UE) 2015/2366 dispone en sus expositivos que muchas plataformas se han venido acogiendo a esta exclusión cuando actúan como intermediarios por cuenta de compradores y vendedores individuales sin posibilidad real de negociar o llevar a cabo la compra o venta de bienes o servicios. En este sentido, se ha aclarado que la exclusión se aplica cuando el agente actúa únicamente en nombre del ordenante o únicamente en nombre del beneficiario, con independencia de que los fondos del cliente obren o no en su poder. Si el agente actúa por cuenta tanto del ordenante como del beneficiario (como ocurre con ciertas plataformas de comercio electrónico), la exclusión solo debe aplicársele en caso de que los fondos del cliente no obren en ningún momento en su poder.

Visto lo anterior, podemos concluir que dado que el Juego actúa por parte de ambos sin posibilidad de negociación, no podría subsumirse en la figura del agente comercial y que por tanto si el Juego recibe los fondos de las compraventas realizadas en las casas de subastas, estaría dentro de la definición de servicios de

pago. Nuevamente en este escenario ha de recordarse que los servicios de pago únicamente pueden ser realizados por un proveedor de servicios de pago, para lo cual la compañía deberá constituirse como tal o contratar a un tercero proveedor que realice estos servicios.

Partiendo de nuestro entendimiento del plan de negocio que nos ha sido facilitado, es posible concluir que las transferencias o pagos que puedan realizar los jugadores para comprar BDCs dentro del Juego tienen la consideración de servicios de pago en todo caso. Asimismo en el supuesto de que los fondos de las potenciales compraventas de BDCs en la casa de subastas llegaran a pasar por el Juego, esta actividad tendrá también la consideración de servicio de pago.

Realizándose en el Juego actividades propias de servicios de pago, es evidente que cabe la posibilidad que la compañía opte por constituirse en proveedor de servicios de pagos y obtener a tal efecto la pertinente licencia o autorización como entidad de servicios de pago. No obstante, habida cuenta del modelo de negocio de la compañía parece más razonable sugerir que contrate a un tercero-proveedor de servicios de pago, que sirva de pasarela de pagos entre los Usuarios y el Juego. En este caso, estos proveedores de servicios serán los encargados de controlar y transferir los fondos entre los Usuarios y el Juego, así como los sujetos obligados a cumplir las obligaciones de prevención de blanqueo de capitales y financiación del terrorismo que analizamos en el apartado 4.10 siguiente. Adicionalmente, recaerá en este proveedor de servicios contratado las obligaciones de protección de datos de carácter personal que se deriven del procedimiento de pago.

4.4 EMISIÓN DE DINERO ELECTRÓNICO

La Ley 21/2011, tal y como se desprende tanto de su Preámbulo como del apartado 1 de su artículo 1, tiene como objeto regular *"la emisión de dinero electrónico, incluyendo el régimen jurídico de las entidades de dinero electrónico y la supervisión prudencial de estas entidades."*

En el apartado 2 del citado artículo 1 de la citada Ley 21/2011, se establece que se entiende por dinero electrónico *"todo valor monetario almacenado por medios electrónicos o magnéticos que represente un crédito sobre el emisor, que se emita al recibo de fondos con el propósito de efectuar operaciones de pago según se definen en el artículo 2.5 de la Ley 16/2009, de 13 de noviembre, de servicios de pago, y que sea aceptado por una persona física o jurídica distinta del emisor de dinero electrónico"*.

Tras lo expuesto, cabe concluir que si bien parece claro que en el Juego los Usuarios utilizarán una moneda virtual que se ha definido en el presente Informe como "BDC" (Battle Derby Coins). Esta moneda virtual no deja de ser un token de utilidad sobre un blockchain existente (EOS), cuya finalidad es poder atender a las necesidades derivadas del Juego como puede ser la compra de activos, la actualización de los coches o comprar otros nuevos, así como la tokenización de los coches y activos digitales. El BDC se configura en nuestro entendimiento de la documentación que nos ha sido suministrada como una unidad de valor emitida por una entidad privada, diseñada para atender a determinadas finalidades, y cuya posesión otorga un derecho a disfrutar de una cantidad determinada de bienes o servicios creados por el distribuidor. Por ello, entendemos que no resulta de aplicación al Juego la Ley 21/2011, ya que un BDC no se puede considerar dinero electrónico sino una unidad de valor, y por tanto, tampoco es necesaria la obtención de licencia como entidad de dinero electrónico a otorgar por el Ministro de Economía y Hacienda según lo dispuesto en el artículo 4 de la Ley 21/2011.

4.5 **SERVICIOS DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y COMERCIO ELECTRÓNICO**

De conformidad con la LSSI constituyen Servicios de la Sociedad de la Información "*todo servicio prestado normalmente a título oneroso, a distancia, por vía electrónica y a petición individual del destinatario*" El Juego, en la medida que el mismo constituye un servicio de la sociedad de la información deberá cumplir con los requerimientos establecidos en esta normativa los cuales deberán ser observados en la implantación definitiva del Juego y del modelo de negocio. Entre otros, podemos mencionar que estos requerimientos son los siguientes:

4.5.1 **Cumplir con los deberes de información, de cualquier naturaleza, en relación a los diferentes servicios de la sociedad de la información prestados en el marco del Juego**

En el contexto del desarrollo del Juego será necesario que se cumpla con los deberes de información inherentes al desarrollo de la actividad. Con independencia del cumplimiento de los requisitos de la legislación aplicable, la información sobre el Juego y las diferentes actividades desarrolladas en el marco del mismo han de ponerse a disposición de los Usuarios y de las autoridades competentes por medios electrónicos, de forma permanente, fácil, directa y gratuita. Esta obligación queda cumplida si los servicios se prestan a través de una página web, siempre y cuando quede incluida en ella esa información de manera que sea accesible de la manera anteriormente indicada. Por lo que, la información quedará contenida en la página de inicio del prestador de servicios (el Juego) o en páginas interiores relacionadas con el tipo de información que se trate y que pueda accederse a la misma mediante un enlace visible e identificable que aluda a la información que se trate.

La información general que la sociedad deberá publicar es, al menos, la siguiente:

- (a) Su nombre o denominación social; su residencia o domicilio o, en su defecto, la dirección de uno de sus establecimientos permanentes en España; su dirección de correo electrónico y cualquier otro dato que permita establecer con él una comunicación directa y efectiva.
- (b) Los datos de su inscripción en el Registro Mercantil en el que, en su caso, se encuentren inscritos o de aquel otro registro público en el que lo estuvieran para la adquisición de personalidad jurídica o a los solos efectos de publicidad.
- (c) El número de identificación fiscal que le corresponda.
- (d) Cuando el servicio de la sociedad de la información haga referencia a precios, se facilitará información clara y exacta sobre el precio del producto o servicio, indicando si incluye o no los impuestos aplicables y, en su caso, sobre los gastos de envío.
- (e) Los códigos de conducta a los que, en su caso, esté adherido y la manera de consultarlos electrónicamente.

En línea con lo establecido en la sección cuarta, apartado 4.9 del presente Informe (uso del sistema PEGI), se deberá informar dentro del Juego sobre

el contenido y los servicios no deseados o que puedan ser nocivos para la juventud y la infancia, y sobre las herramientas para el filtrado y restricción de acceso a tales contenidos. Esta obligación se entenderá cumplida cuando el prestador la incluya en su página o sitio principal de Internet.

4.5.2 Colaborar con los órganos públicos para la ejecución de resoluciones que no puedan cumplirse sin su ayuda

Cuando un órgano competente ordene que se interrumpa el Juego o la retirada de un determinado contenido del mismo, se deberá de suspender la transmisión de alojamientos de datos, el acceso a las redes, o la prestación de cualquier otro servicio o actividad similar del propio Juego.

4.5.3 Cumplir con los requisitos establecidos para la realización de comunicaciones comerciales

Dado que los jugadores tienen acceso a publicidad dentro del Juego, es necesario que las comunicaciones comerciales que vayan a realizarse cumplan con las exigencias legales recogidas en la LSSI y en la Ley de Protección de Datos de Carácter Personal y su normativa de desarrollo.

Las comunicaciones comerciales son un instrumento de promoción empresarial y una actividad económica en si misma para el Juego, que se gestionan a cambio de una contraprestación. Concretamente, se entiende por comunicación electrónica en virtud del apartado f) del Anexo LSSI *“toda forma de comunicación dirigida a la promoción directa o indirecta, de la imagen o de los bienes o servicios de una empresa, organización o persona que realice una actividad comercial, industrial, artesanal o profesional”*.

Al respecto, es necesario cumplir con la regulación en cuanto a su contenido. Las comunicaciones comerciales por vía electrónica, se realicen o no por correo electrónico, deben reunir una información mínima: externa o destinada a facilitar la identificación del mensaje y referente al contenido, para asegurar la transparencia de las ofertas que se realizan, así como la persona física o jurídica en nombre de la cual se realizan.

Con carácter general, queda prohibido el envío de mensajes publicitarios y promocionales a través de medios de comunicación electrónica, si no han sido solicitados o autorizados de manera expresa. No obstante, se exceptúa de dicha prohibición si con carácter previo existe una relación contractual y se realiza un tratamiento lícito de los datos del Usuario. Sin embargo, este tiene derecho a revocar en cualquier momento el consentimiento prestado a la recepción de comunicaciones comerciales mediante una simple notificación al remitente. Por lo que, el prestador del servicio deberá facilitar procedimientos gratuitos para poder llevar a cabo dicha revocación.

4.5.4 Cumplir con los requisitos relativos a la contratación vía electrónica

En el marco del desarrollo del Juego, se llevarán a cabo contrataciones electrónicas, tales como la compra de activos dentro del Juego, por lo que es necesario hacer mención a su regulación. Los contratos que se celebren vía electrónica tienen los mismos efectos jurídicos que recoge nuestra legislación, siempre y cuando concurran el consentimiento y los demás requisitos exigidos para la validez de los mismos.

4.6 **PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL**

En el marco de la actividad del Juego se realizan diferentes actividades de tratamiento de datos de carácter personal, entre otros de los Usuario/s del mismo, En consecuencia, el Juego, y la entidad responsable del mismo (que actúa como responsable de tratamiento), esta sujeto al cumplimiento de la normativa vigente aplicable en materia de datos de carácter personal y, como tal, deberá garantizar que todos los tratamientos se efectúan con plena garantía y cumplimiento de las obligaciones y requisitos que la normativa aplicable en esta materia exige.

Las operaciones de tratamiento de datos de carácter personal que pueden efectuarse en el marco de la actividad del Juego pueden sintetizarse, entre otras, en las siguientes:

- (a) Operaciones de tratamiento sobre los datos de carácter personal de los Usuarios (que pueden incluir menores de edad).
- (b) Operaciones de tratamiento de los datos de carácter personal de los empleados de la entidad titular del Juego. Las operaciones de tratamiento sobre los datos de carácter personal de los colectivos referenciados en los apartados i y ii anteriores pueden considerarse proporcionales y adecuadas a la finalidad del Juego y, por tanto, desde el punto de vista de protección de datos de carácter personal, no se identifica, a priori, una limitación que impida llevar a cabo los tratamientos señalados.

No obstante, **es esencial** que, en la práctica, en relación a estas operaciones de tratamiento (y cualquier otra que, en su caso, se lleve a cabo en el ámbito de la actividad del Juego), se implementen las medidas necesarias para garantizar un exhaustivo cumplimiento de los requisitos y obligaciones establecidos por la normativa vigente aplicable en materia de protección de datos de carácter personal, entre otras, a efectos indicativos las siguientes:

- (a) Documentar e identificar adecuadamente la base legal que legitima la realización de las operaciones de tratamiento efectuadas.
- (b) Implementar las medidas que garanticen el tratamiento de datos de carácter personal de los menores de conformidad en los términos exigidos en la normativa vigente aplicable.
- (c) Implementar los mecanismos necesarios para cumplir con los deberes de información y, en su caso, obtención del consentimiento de los diferentes colectivos en los términos exigidos en la normativa vigente aplicable.
- (d) Formalización de los contratos de protección de datos, de cualquier naturaleza, necesario para regular las relaciones jurídicas existentes en función del flujo de datos de carácter personal.
- (e) Implementar los procedimientos que garanticen, en los términos exigidos en la normativa vigente aplicable, el adecuado ejercicio de los derechos de protección de datos que corresponden a los colectivos cuyos datos de carácter personal son objeto de tratamiento.

- (f) Implementar las medidas que garanticen las medidas el cumplimiento de los principios de privacidad por diseño y por defecto.
- (g) Implementar las medidas y protocolos internos adecuados para garantizar la adecuada gestión de las brechas de seguridad y su notificación a las autoridades competentes en caso de ser necesario.

4.7 LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL

La Ley de Propiedad Intelectual será de aplicación en todos los aspectos relativos a la licencia de uso del Juego otorgada por parte del titular a favor del Usuario del mismo.

Si bien no existe una calificación clara sobre el tipo de obra en la que puede incluirse el Juego (téngase en cuenta que conforme a la legislación vigente el mismo podría calificarse como obra de colaboración u obra colectiva) es claro que el Juego se encuentra dentro del ámbito de aplicación de la Ley de Propiedad Intelectual.

De hecho los dos elementos y/o partes que conforman el Juego (los elementos audiovisuales, incluyendo así imágenes y sonidos) y el elemento de software que gestiona técnicamente los elementos audiovisuales y permite a los Usuarios interactuar con los distintos elementos del videojuego) constituyen elementos sujetos a la normativa de propiedad intelectual

Por todo ello, La Ley de Propiedad Intelectual será de aplicación al Juego, sin que ello suponga un impedimento para el desarrollo del negocio sino una adecuada protección de su desarrollo, diseño e implantación.

4.8 LEY DE MARCAS

La normativa sobre marcas será de aplicación como medio para proteger los diferentes elementos que confirman el Juego. La aplicación de los mecanismos de protección establecidos en esta normativa constituye un medio fundamental para garantizar que la explotación comercial y económica del Juego cuenta con las medidas de protección adecuadas.

A tal efecto, se sugiere que se valore, llevar a cabo los registros necesarios ante la Oficina Española de Patentes y Marcas, como marca comunitaria en la EUIPO (Oficina de Propiedad Intelectual de la Unión Europea) o como marca internacional en la WIPO (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual) de forma que los titulares del Juego se aseguren de tener el derecho exclusivo para utilizar la marca en el comercio.

4.9 APLICACIÓN DEL SISTEMA PEGI

El Sistema PEGI (Pan European Game Information), que es el mecanismo de autorregulación diseñado por la industria para dotar a sus productos de información orientativa sobre la edad adecuada para su consumo, será de aplicación y exigirá la introducción de los iconos de información correspondientes cuando se lleve a cabo la implantación definitiva del Juego.

4.10 LEY DE CONSUMIDORES Y USUARIOS

Será de aplicación la Juego la normativa de consumidores y usuarios en la medida en que los jugadores son considerados consumidores de conformidad con esta

normativa, ya que adquieren, utilizan o disfrutan como destinatarios finales, productos, servicios, actividades o funciones, cualquiera que sea la naturaleza pública o privada, individual o colectiva de quienes los producen, facilitan, suministran o expiden, es decir: contratan bienes y servicios como destinatarios finales.

En consecuencia el Juego y la implementación del mismo deberán respetar y cumplir las salvaguardas y requisitos exigidos por esta normativa.

4.11 **PREVENCIÓN DE BLANQUEO DE CAPITALS**

La regulación actual, al margen de las previsiones recogidas en el Código Penal para el delito de blanqueo, está contenida en la Ley 10/2010, de 28 de Abril, de prevención del blanqueo de capitales y de financiación del terrorismo y su reglamento aprobado por Real Decreto 304/2014, de 5 de Mayo. La Ley 10/2010, de 28 de abril, contiene una definición muy amplia de lo que se considera el blanqueo de capitales procedente de cualquier actividad delictiva, que se pretende controlar y detectar a través de la colaboración que dicha disposición y normativa de desarrollo impone a las entidades comprendidas en su ámbito, para prevenir e impedir la utilización del sistema financiero y de otros sectores de la actividad económica para el blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo.

La compañía titular del Juego en principio podría no ser considerada como sujeto obligado, habida cuenta de la actividad que desarrolla y de limitarse a ser un marketplace de intercambio de productos conforme a lo establecido en la normativa española sobre prevención de blanqueo de capitales y financiación del terrorismo. No es así el caso, como hemos explicado anteriormente, de las entidades de pago que sí son sujetos obligados de acuerdo con lo establecido en el artículo 2 apartado h) "*Entidades de pago... (...)*" de la Ley 10/2010. La entidad de pagos contratada habrá de cumplir todas las medidas en materia de diligencia debida, información y control interno que se detallan en la referida normativa.

5. **CONCLUSIONES**

El análisis preliminar efectuado a lo largo del presente Informe permite concluir lo siguiente:

- 5.1 **El Juego no se encontraría incluido, a nuestro juicio, dentro del ámbito de aplicación de la Ley de Juego en la medida que el mismo no constituiría una actividad sujeta a esta regulación. En consecuencia, no son de aplicación al Juego los requisitos y exigencias previstos en la Ley del Juego.**
- 5.2 **La normativa en materia de publicidad y competencia desleal explicada en este Informe es de aplicación al Juego en virtud del sistema de anuncios utilizado por él como sistema de ingresos y por ello, la implantación del Juego habrá de respetar las exigencias y requerimientos de esta normativa.**
- 5.3 **Tal y como se explica detalladamente en el apartado 4.3 de este Informe, es posible concluir que las transferencias o pagos que puedan realizar los jugadores para comprar BDCs dentro del Juego tienen la consideración de servicios de pago en todo caso. Asimismo en el supuesto de que los fondos de las potenciales compraventas de BDCs en la casa de subastas llegaran a pasar por el Juego, esta actividad tendrá también la consideración de servicio de pago. Por ello, y sin perjuicio de que la compañía pueda optar por constituirse en proveedor de servicios de pagos y obtener a tal efecto la pertinente licencia o autorización como entidad de servicios de pago, parece más razonable sugerir, habida cuenta del modelo de negocio de la compañía, que contrate a un**

tercero-proveedor de servicios de pago, que sirva de pasarela de pagos entre los Usuarios y el Juego.

- 5.4 **Entendemos que no resulta de aplicación al Juego la Ley 21/2011, ya que un BDC no se puede considerar dinero electrónico sino una unidad de valor, y por tanto, tampoco es necesaria la obtención de licencia como entidad de dinero electrónico.**
- 5.5 **El Juego, en la medida que el mismo constituye un servicio de la sociedad de la información deberá cumplir con los requerimientos establecidos en la LSSI, los cuales deberán ser observados en la implantación definitiva del Juego y del modelo de negocio.**
- 5.6 **En el marco de la actividad del Juego se realizan diferentes actividades de tratamiento de datos de carácter personal. En consecuencia, habrá de cumplirse la normativa vigente aplicable en materia de datos de carácter personal; garantizándose que todos los tratamientos se efectúan con plena garantía y cumplimiento de las obligaciones y requisitos que la normativa aplicable en esta materia exige.**
- 5.7 **Resulta igualmente aplicable al Juego y modelo de negocio la Ley de Propiedad Intelectual así como la normativa sobre marcas en cuanto medio para proteger los diferentes elementos que confirman el Juego, el Sistema PEGI (Pan European Game Information), mecanismo de autorregulación diseñado por la industria para dotar a sus productos de información orientativa sobre la edad adecuada para su consumo así como la normativa de protección de consumidores y usuarios.**
- 5.8 **La compañía titular del Juego podría no ser considerada como sujeto obligado, habida cuenta de la actividad que desarrolla, puro Marketplace, al amparo de la normativa española sobre prevención de blanqueo de capitales y financiación del terrorismo, sin perjuicio de la obligación por parte de la entidad de pagos con quien contrate de observar dicha normativa.**
- 5.9 **Finalmente, siempre y cuando la actividad del Juego se desarrolle en los términos que han sido tenidos en cuenta en el presente Informe, y el Juego cumpla con las normativas que son de obligado de movimiento según lo señalado en el Informe, no existen, a priori obstáculos legales que determinen la falta de viabilidad jurídica de la actividad del Juego y que pretenda desarrollar la compañía.**

**Privileged & Confidential
Work Product**

Cuanto antecede, salvo error u omisión involuntarios, constituye nuestra opinión sobre el asunto consultado, con arreglo a nuestro leal saber y entender, que estamos abiertos a someter a cualquier otra opinión mejor fundada en Derecho y subordinamos a los criterios que la jurisprudencia o las Administraciones Públicas competentes pudiesen establecer en el futuro.

Asimismo, se manifiesta expresamente que el presente Informe contiene información jurídica de carácter confidencial, representando el fruto del estudio y experiencia de este Despacho sobre las cuestiones que se analizan. En consecuencia, la información y conclusiones que en el mismo se detallan deberán ser empleadas, con carácter exclusivo, por la persona o personas en cuyo interés se ha emitido la presente opinión, sin que la misma, ya sea en su totalidad, ya sea en forma extractada, pueda ser objeto de aplicación a otros supuestos ni de difusión a terceros sin la previa autorización de este Despacho con la finalidad de evitar la incorrecta o desleal utilización de la información, cuestiones y conclusiones en ella contenidas.

Pinsent Masons España, S.L.P.