

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS
ESCUELA DE CONTADURÍA PÚBLICA



**“INSTRUMENTO TÉCNICO CONTABLE DE MEDICIÓN Y RECONOCIMIENTO DE LA
MONEDA VIRTUAL NO CONVERTIBLE UTILIZADA EN EL NEGOCIO DE VIDEOJUEGOS,
COMO UNA HERRAMIENTA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DEL CONTADOR
PÚBLICO.”**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

ALFONSO MINA, JOSÉ FRANCISCO
GUARDADO REINOZA, REBECA NOHEMI
RIVERA PÉREZ, JOCELYN CAROLINA

PARA OPTAR AL GRADO DE:

LICENCIADO EN CONTADURÍA PÚBLICA

ABRIL, 2021
SAN SALVADOR, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Rector	: Msc. Roger Armando Arias Alvarado
Secretario General	: Ing. Francisco Antonio Alarcón Sandoval
Decano de la Facultad de Ciencias Económicas	: Msc. Nixon Rogelio Hernández Vásquez
Secretaria de la Facultad de Ciencias Económicas	: Licda. Vilma Marisol Mejía Trujillo
Director de la Escuela de Contaduría Pública	: Lic. Gilberto Díaz Alfaro
Coordinador general de seminario de graduación	: Lic. Mauricio Ernesto Magaña Menéndez
Coordinador de Seminario Graduación de la Escuela de Contaduría Pública	: Lic. Daniel Nehemías Reyes López
Docente Director	: Lic. Felipe Adolfo Menéndez Solís
Jurado Examinador	: Lic. Felipe Adolfo Menéndez Solís Lic. Benito Miranda Beltrán Lic. Wilmer Edmundo Pérez Díaz

Abril, 2021

San Salvador, El Salvador, Centroamérica

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi Dios por darme su gracia y permitirme vivir su favor en cada momento de este proceso y lograr esta meta muy importante, agradezco a mi madre Maritza Pérez de Renderos, mi padre Mario Renderos, mis abuelos Vicenta Pérez y Martín León por ser siempre el pilar de mi vida; y de una manera muy especial agradecer el amor, cariño y apoyo incondicional de mi esposo Erick García por incentivar me cada día a luchar por mis sueños.

Jocelyn Carolina Rivera Pérez

Agradezco a Dios padre hijo y espíritu santo que me acompañaron durante todo el proceso de la carrera, agradezco a mi madre Silvia del Carmen Mina Hernández que nunca me dejó desfallecer y me apoyó incondicionalmente, a mi padre René Mauricio Alfonso por sus consejos durante toda la carrera y de forma especial a la memoria de mi tío quien fue mi gran mentor, por último, al docente asesor y demás catedráticos de la Universidad gracias por transmitir y difundir sus conocimientos.

José Francisco Alfonso Mina

Agradezco a Dios mi salvador, por su gracia inmerecida en mi vida al permitir la culminación de mi carrera profesional, al Él sea la gloria (Romanos 11:36). A mis padres Humberto Alfredo Guardado Zaldívar y Morena Guadalupe Reinoza de Guardado por su amor incondicional, apoyo y dirección a lo largo de mi vida; a mis hermanas Débora Melissa Guardado Reinoza y Andrea Saraí Guardado de Chévez por su amor.

Rebeca Nohemí Guardado Reinoza

ÍNDICE

RESUMEN EJECUTIVO	i
INTRODUCCIÓN	iii
CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO	1
1.1 Situación actual del profesional de la contaduría pública respecto a la moneda virtual no convertible.	1
1.2 Generalidades de la moneda virtual.	2
1.3 Principales definiciones.	3
1.4 Forma de obtención e intercambio de la moneda virtual no convertible.	4
1.4.1 Obtención por medio del dinero fiduciario.	6
1.5 Roles en el lanzamiento.	7
1.5.1 Participación de los roles.	9
1.6 Elementos virtuales transables con moneda virtual no convertible.	10
1.7 Reconocimiento de ingreso según la estimación del periodo de entrega.	12
1.8 <i>Breakage</i> .	14
1.9 Normativa Contable Aplicable.	15
1.9.1 Reconocimiento.	15
1.9.2 Medición.	18
1.9.3. Información a revelar.	18

1.10 Análisis de la realidad en estudio.	19
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	21
2.1 Enfoque y tipo de investigación.	21
2.1.1 Enfoque de la investigación.	21
2.1.2 Tipo de investigación.	21
2.2 Delimitación Espacial o geográfica.	21
2.3 Delimitación temporal.	21
2.4 Instrumentos y técnicas utilizadas en la investigación.	22
2.5 Sujetos y objetos de estudio. Unidades de análisis, población y muestra	22
2.5.1 Unidades de análisis.	22
2.5.2 Población.	22
2.5.3 Muestra.	23
2.5.4 Forma de selección de la muestra.	24
2.6 Variables e indicadores.	24
2.6.1 Variables.	24
2.6.2 Operacionalización de las variables	25
2.7 Procesamiento de la información	26
2.8 Cronograma de actividades	26
2.9 Presentación de los resultados.	26
2.9.1 Análisis e interpretación de los datos procesados.	27

2.10 Cruce de variables.	27
2.11 Diagnóstico.	30
CAPITULO III PROPUESTA DE SOLUCIÓN: INSTRUMENTO TÉCNICO CONTABLE DE MEDICIÓN Y RECONOCIMIENTO DE LA MONEDA VIRTUAL NO CONVERTIBLE.	32
3.1 Planteamiento del caso.	32
3.1.1 Explicación de variables y elementos que intervienen.	32
3.2 Estructura de la propuesta.	32
3.3 Beneficio de la propuesta.	36
3.4 Solución de la problemática.	36
3.4.1 Inducción en el entorno virtual del videojuego.	36
3.4.2 Desarrollo de ejemplos	40
CONCLUSIONES	52
RECOMENDACIONES	53
BIBLIOGRAFÍA	54
ANEXOS	58

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Moneda Digital y sus clasificaciones	5
Figura 2 Roles participantes en la Industria	10
Figura 3 Estructura de la propuesta de un instrumento técnico contable de transacciones con moneda virtual no convertible	35

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de Variables	25
Tabla 2 Cronograma de Actividades	26
Tabla 3 Cruce de variables I	27
Tabla 4 Cruce de variables II	28
Tabla 5 Cruce de variables III	29
Tabla 6 Tipos de elementos virtuales dentro del videojuego TROYA	38

RESUMEN EJECUTIVO

Los avances tecnológicos dan paso al surgimiento de nuevos campos económicos, los cuales buscan adaptarse a estos nuevos entornos y sus constantes cambios. Un claro ejemplo de ello, es el negocio de los videojuegos en su expansión de servicios en plataformas digitales, con la incorporación de compras de elementos virtuales por medio de dinero fiduciario.

La moneda virtual no convertible es el medio operativo que las industrias de los videojuegos utilizan para ofrecer elementos virtuales en un dominio determinado; es importante resaltar que esta moneda se tipifica como no convertible debido a que no puede transformarse en dinero fiduciario posterior a su adquisición por parte de los jugadores.

Como parte de la búsqueda continua de ser integral, el profesional de la contaduría pública se adapta buscando formación y capacitación para fortalecer sus conocimientos; por lo tanto se ha diseñado un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible utilizada en el negocio de los videojuegos que contribuya al fortalecimiento de la formación profesional del contador público; donde se enfatice y especifique los usos, obtención e intercambio, para su reconocimiento y medición contable.

Este servirá como guía para el profesional de la contaduría pública que se desenvuelve en cualquiera de los roles claves dentro de la industria de los videojuegos, es decir, aquel que puede satisfacer las obligaciones de ejecución mediante la transferencia de uno o más servicios prometidos a un jugador y éste será transferido cuando el jugador obtenga el control.

El tipo de estudio implementado fue el Hipotético-Deductivo, aplicando la técnica de la encuesta por medio del instrumento cuestionario para la recolección de datos. La unidad de análisis son las personas naturales autorizadas para ejercer la contabilidad al 31 de diciembre de

2019 inscritos en el Consejo de Vigilancia de la Profesión de la Contaduría Pública y Auditoría; de acuerdo al informe publicado por medio del Ministerio de Economía en enero de 2020.

Los resultados de la investigación permiten inferir que los profesionales que forman parte de la muestra consideran de gran utilidad generar un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible, que servirá como apoyo a su fortalecimiento profesional.

La formación continua por parte de los profesionales de la contaduría es parte primordial para la evolución de la profesión, con lo cual se garantiza la continuidad y calidad de los profesionales en el tiempo.

Proporcionar a los profesionales de la contaduría pública espacios de formación profesional en los que se divulguen y promuevan temáticas sobre moneda virtual no convertible y su uso en la industria de los videojuegos e incluir en los programas educativos universitarios temáticas sobre la moneda virtual no convertible y su uso en la industria de los videojuegos, dado el mercado laboral potencial que esta industria representa.

Como parte de la investigación se plantearon hechos económicos, en los cuales se pueden analizar todos los elementos que intervienen dentro del proceso de venta por parte del *Publisher* de moneda virtual no convertible, permitiendo generar los resultados que se plantearon en los objetivos de la investigación.

INTRODUCCIÓN

El crecimiento exponencial de la tecnología se ha vuelto una especie de autopista de información, donde surgen nuevas formas para realizar negocios, pagos, comercio digital entre otros.

La elaboración de un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible utilizada en el negocio de videojuegos como herramienta de formación profesional del contador público es el contenido del presente documento.

El primer capítulo llamado marco teórico comprende la exposición de la situación actual de los profesionales de la contaduría pública ante la necesidad de fortalecer sus conocimientos sobre el fenómeno digital, seguido de las formas en la que los jugadores pueden obtener la moneda virtual no convertible, los roles participantes en el lanzamiento de un videojuego, la descripción de los elementos virtuales transables con moneda virtual no convertible y su implicación técnica contable.

El segundo capítulo titulado metodología de la investigación está conformado por el enfoque y tipo de investigación, sujetos y objetos de estudio; seguido de las variables en estudio y la presentación de resultados surgidos a partir del uso del instrumento de investigación.

El tercer capítulo titulado propuesta de solución, está dividido en el planteamiento del caso práctico con su respectiva explicación de variables y elementos que intervienen, estructura de la propuesta y como último apartado el desarrollo del caso práctico.

CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO

1.1 Situación actual del profesional de la contaduría pública respecto a la moneda virtual no convertible.

En la actualidad el profesional de la contaduría pública se enfrenta con una diversidad de fenómenos tecnológicos que han dado paso al surgimiento de nuevos entornos económicos, los cuales crean la necesidad de innovación en los conocimientos y desempeño del profesional ante tales circunstancias.

La expansión en el desarrollo de aplicaciones y videojuegos como servicios es uno de los nuevos entornos económicos en los cuales se demanda una mayor participación del profesional de la contaduría pública ante el uso de la moneda virtual no convertible.

El consejo de vigilancia de la profesión de contaduría pública y auditoría estableció en el año 2017 que un contador público podrá renovar su credencial al haber cumplido con el total de horas de educación continuada establecidas, con el objetivo de poseer contadores con altos estándares de conocimientos.

Asimismo, en el año 2020 emitió la norma de educación continua de la cual uno de sus objetivos es crear las condiciones para que los auditores y contadores presten un servicio de calidad, manteniendo la competencia profesional por medio de la actualización de los conocimientos, fortaleciendo factores como el criterio, actitud y capacidad para aplicar las normas técnicas adecuadas en que se sustenta la profesión.

El profesional de la contaduría pública salvadoreño enfrenta el reto de obtener conocimiento sobre este tipo de moneda virtual no convertible, para fortalecer sus conocimientos y ofrecer mejor su perfil en un mercado local o internacional, para desenvolverse en la consultoría, análisis, etc.

1.2 Generalidades de la moneda virtual.

La moneda virtual es una representación de valor en formato digital que es aceptada por una comunidad que puede ser convertible y no convertible a dinero fiduciario.

Frecuentemente la información sobre monedas virtuales se centra en la moneda virtual convertible conocida como criptomoneda. Por ello es necesario mencionar y enfatizar que la moneda virtual se clasifica como convertible y no convertible; y en esta última la documentación y lugares de capacitación sobre su uso dentro del modelo de negocio de la industria de los videojuegos es escasa en el país. Debido a esto surge la necesidad de crear una herramienta que fortalezca los conocimientos técnicos contables de los profesionales de la contaduría pública sobre este tipo de moneda utilizada en la industria de los videojuegos.

Las monedas convertibles son descentralizadas debido a que no poseen un administrador único que las regule y pueden ser intercambiadas a dinero fiduciario posterior a su adquisición; por el contrario la moneda virtual no convertible es centralizada debido a que es regulada por un administrador central, el cual establece normas, formas de intercambio y determina que sólo puede ser transferida dentro de un dominio virtual específico y es no convertible puesto que posterior a su adquisición ya no puede ser intercambiada por dinero fiduciario.

La moneda virtual no convertible es utilizada en la categoría de monetización *freemium*; la cual consiste en brindar una versión gratuita indefinida del videojuego, con la posibilidad de adquirir elementos virtuales de manera posterior, una característica de esta categoría es que el jugador puede obtener moneda virtual no convertible a través de micropagos o compras integradas, otorgando al jugador una experiencia y elementos virtuales exclusivos.

1.3 Principales definiciones.

Este apartado contiene conceptos base para la comprensión de las monedas virtuales no convertibles y su uso en las compras integradas en la industria de los videojuegos para fortalecer los conocimientos del contador público. (Grupo de Acción Financiera, 2014)

- **Dinero fiduciario:** es el papel moneda de un país que tiene respaldo legal para actuar como unidad de cambio y unidad de valor para ser intercambiado. (Grupo de Acción Financiera, 2014)
- **Moneda digital:** Hace referencia a una representación digital del dinero electrónico y de la moneda virtual, que actúa como medio de intercambio en un canal electrónico. (Grupo de Acción Financiera, 2014)
- **Moneda virtual:** es una representación de valor en formato digital que circula, se utiliza y acepta por común acuerdo de una comunidad digital, que no tiene curso legal y puede ser convertible o no convertible a dinero fiduciario. (Grupo de Acción Financiera, 2014)
- **Moneda virtual centralizada:** es un tipo de moneda que tiene un administrador, el cual regula su uso dentro de un dominio predeterminado y que es aceptada por una comunidad digital. (Grupo de Acción Financiera, 2014)
- **Moneda virtual descentralizada:** es de código abierto fundamentada matemáticamente que funciona en una red de pares distribuida, sin autoridad central administradora, de vigilancia o de supervisión; puede ser cualquiera de los dos subtipos: convertible y no convertible. (Grupo de Acción Financiera, 2014)
- **Moneda virtual no convertible:** es un subtipo de la moneda virtual, que tiene como principal característica que posterior a su adquisición ya no podrá tomar forma de dinero fiduciario; estas siempre serán centralizadas. Moneda virtual Convertible cuando tiene un

valor equivalente en moneda real y puede ser intercambiada una y otra vez por dinero real. (Grupo de Acción Financiera, 2014)

- **Compras integradas:** Es el medio opcional otorgado al jugador para invertir montos de dinero fiduciario, con el cual podrán adquirir moneda virtual no convertible y así mejorar la experiencia del videojuego por medio del intercambio por elementos virtuales. (Trenta, 2014)
- **Freemium:** son aquellos videojuegos gratuitos los cuales no requieren de ninguna suscripción, y tienen la particularidad de ofrecer al jugador compras integradas de elementos virtuales por medio de la moneda virtual no convertible. (Luzardo, y otros, 2019)
- **Moneda virtual no convertible blanda:** es obtenida dentro de un videojuego por medio de completar actividades, visualizar publicidad y pasar niveles, cuya función es permitir a los jugadores adquirir elementos virtuales diferentes a los ofrecidos con moneda virtual dura y así envolver al jugador en el videojuego. (Fields, 2014)
- **Moneda virtual no convertible Dura:** es obtenida únicamente a cambio de dinero fiduciario, con el objetivo de incentivar a los jugadores a la adquisición de elementos virtuales exclusivos. (Fields, 2014)

Para mayor comprensión de las definiciones se ha elaborado la figura 1.

1.4 Forma de obtención e intercambio de la moneda virtual no convertible.

La obtención de la moneda virtual no convertible se lleva a cabo por medio de dinero fiduciario y consumo de publicidad. En la categoría de monetización *freemium* la obtención de moneda virtual no convertible es conocida como compras integradas llamadas también micropagos que generalmente se realizan en el videojuego.

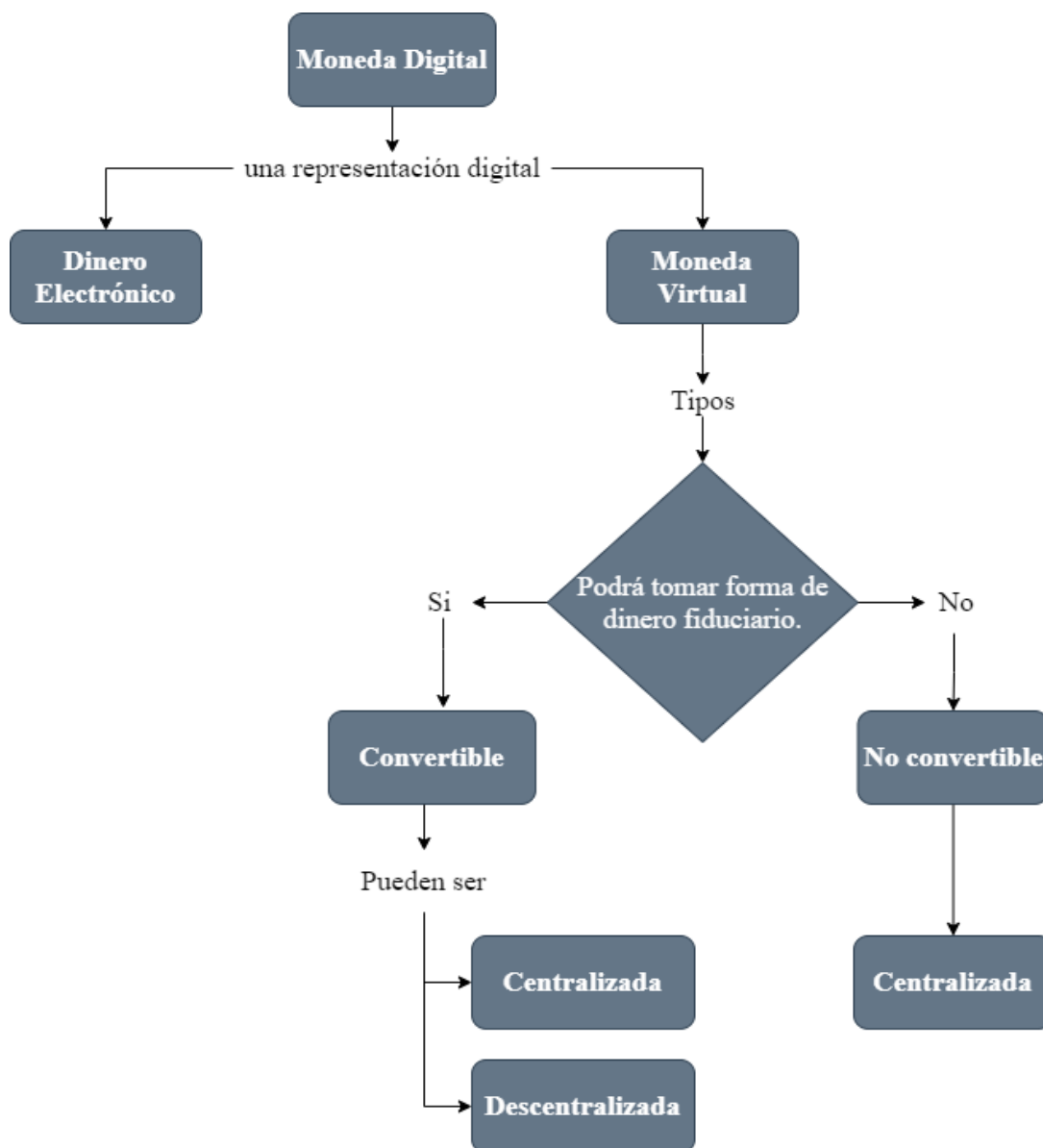


Figura 1 Moneda Digital y sus clasificaciones

Fuente: Elaboración propia según fuente de información Informe del GAFI Monedas Virtuales Definiciones Claves y Riesgos Potenciales de LA/FT, junio 2014.

La moneda virtual no convertible es utilizada en una comunidad o dominio digital determinado, donde la venta de elementos virtuales u otro contenido es monetizado. Los elementos virtuales que se adquieren dentro del dominio a menudo son la digitalización de elementos del mundo real; dependiendo del entorno o género del videojuego podrían ser: plantas,

semillas, agua, flores, etc. sin embargo estos también pueden ser un concepto digital con un significado propio que no existe en el mundo real; Ejemplo magia, multiplicar vidas, habilidades especiales, etc.

Los videojuegos utilizan moneda virtual no convertible blanda y dura con el objetivo de envolver al jugador en el juego y que esté dispuesto a gastar dinero fiduciario en el mundo virtual; los desarrolladores buscan que la obtención de la moneda blanda sea con facilidad, ya sea a través de aceptar consumir publicidad o realizando alguna actividad dentro del videojuego; y la obtención de la moneda virtual dura únicamente sea a través del intercambio por dinero electrónico (fiduciario). Ejemplo una casa virtual tiene un precio de 5,000 monedas virtuales, la cual el jugador tiene la opción de obtenerla por medio de la moneda virtual blanda, es decir pasando niveles y consumiendo publicidad; también puede adquirirla por medio de la moneda virtual dura haciendo la conversión de dinero fiduciario a moneda virtual, invirtiendo la cantidad de \$4.99 que equivalen al precio la casa virtual.

1.4.1 Obtención por medio del dinero fiduciario.

Los jugadores intercambian dinero fiduciario por moneda virtual no convertible, que solamente se podrá utilizar en la compra de elementos virtuales, utilizando intermediarios de pago bancarios dentro de un dominio digital determinado; es decir los jugadores compran montos de moneda virtual no convertible, que irán consumiendo en pequeñas porciones con la compra de los elementos virtuales; la moneda virtual adquirida no podrá intercambiarse por dinero fiduciario.

1.4.2 Obtención por medio de publicidad.

La publicidad es utilizada con frecuencia en el modelo *freemium*, consiste en lograr que la interacción del jugador con ella genere beneficios económicos; la inserción de esta publicidad en los videojuegos cumple con propósitos de marketing y esta se divide en dos tipos:

Publicidad *in-game* (en el juego). Es aquella que aparece en el videojuego de manera estática o dinámica de forma que este pasa a ser un elemento más de la escena; ejemplo los anuncios publicitarios mostrados en el modo *on-line* del juego *FIFA 2020*, los cuales brindan la posibilidad de promocionar los nuevos productos de las marcas anunciadas y permiten a los jugadores ganar recompensas extras por cada visualización.

Publicidad *around- game* (alrededor del juego). Este tipo de publicidad es la insertada mientras el juego se carga, entre niveles de juegos en los cuales se muestran anuncios gráficos o de video y se pueden omitir después de un período de tiempo específico, al culminar dicha publicidad el jugador recibe moneda virtual a cambio. Ejemplo los anuncios presentados mientras se carga un nuevo nivel del juego *Need For Speed No Limits (NFSL)* brindan la opción de obtener un lingote de oro como recompensa por la visualización de los mismos para ser utilizado en la compra de artículos y mejoras del vehículo virtual.

1.5 Roles en el lanzamiento.

La moneda virtual no convertible está inmersa desde la creación de la idea central del videojuego, por ello es fundamental mencionar los roles dentro de la industria de los videojuegos que intervienen en la monetización de los elementos virtuales. Estos pueden ser ejecutados por diferentes entidades, sin embargo, una entidad puede cumplir con uno o más roles. (PricewaterhouseCoopers, 2015)

Los desarrolladores de videojuegos. Además de elaborar el juego, se encargan de actualizaciones, mantenimientos y correcciones de errores luego que el lanzamiento del juego se ha realizado. Son una combinación de programadores, artistas gráficos y otros especialistas que desarrollan el código y propiedad intelectual de un juego. Ellos son los encargados de diseñar la moneda virtual no convertible utilizada dentro del videojuego, tomando en cuenta el entorno y género virtual que fue creado; además son quienes toman elementos de la vida real para ser convertidos en elementos virtuales que posteriormente serán comercializados dentro de la aplicación. Ejemplo, si el entorno creado es en un restaurante en el mar, la moneda virtual podría ser representada por un pez.

Los *publishers*. Son los que realizan el lanzamiento del juego, puede ser por medio de plataformas en línea, aplicaciones móviles, etc.; así mismo en ocasiones son responsables del marketing, mantenimiento del juego o de proporcionar servicio al cliente a los jugadores. Al obtener el control y los riesgos del videojuego que fueron transferidos del desarrollador; los *publisher* son responsables de establecer la regulación, normas y formas de intercambio de la moneda virtual no convertible del dominio digital.

Canales de distribución y los intermediarios de pago. Los canales de distribución son aquellos que tienen acceso a los usuarios finales, los cuales, dependiendo del tipo, proveen infraestructura de TI (Tecnología de la Información) para que el videojuego sea lanzado en las plataformas como sitios web, redes sociales, tiendas de aplicaciones (Ejemplos *app store*, *play store*, etc).

También existen intermediarios de pago los cuales llevan a cabo las transacciones entre los jugadores y las instituciones financieras (Ejemplos tarjetas crédito, débito, *paypal*).

1.5.1 Participación de los roles.

Estos roles cumplen diferentes funciones entre sí, dependiendo de quien posee el control y los riesgos sobre un negocio. Identificar la participación de cada uno de los roles es esencial debido a que el reconocimiento de ingresos tiene un tratamiento contable diferente dependiendo el caso.

El rol que adquiere el control y riesgo de la operación es conocido como principal, este se encarga de pagar los costos o recibir los ingresos directamente de los jugadores dependiendo de las circunstancias de las transacciones. Ejemplo, si un *publisher* adquiere del desarrollador los derechos de un videojuego, y a su vez se compromete a brindar mantenimiento, servicio al cliente a los jugadores y realiza el lanzamiento a través de una infraestructura proporcionada por intermediarios; el *publisher* reconoce ingresos de los jugadores menos el costo que debe pagar al intermediario.

Otro escenario puede llevarse a cabo cuando un desarrollador se encarga del mantenimiento, actualización, servicio al cliente a los jugadores, y únicamente utiliza los servicios de un *publisher* para el lanzamiento del videojuego; el desarrollador toma el papel de principal, ya que tiene el control y los riesgos de la operación; bajo este escenario el *publisher* reconoce ingresos por los montos devengados del servicio que ha sido brindado al desarrollador.

Identificar el rol que posee el control y los riesgos de un negocio es relevante para el adecuado reconocimiento de ingresos. El cambio en términos contractuales entre los roles puede afectar la evaluación del principal, para mayor comprensión ver figura 2.

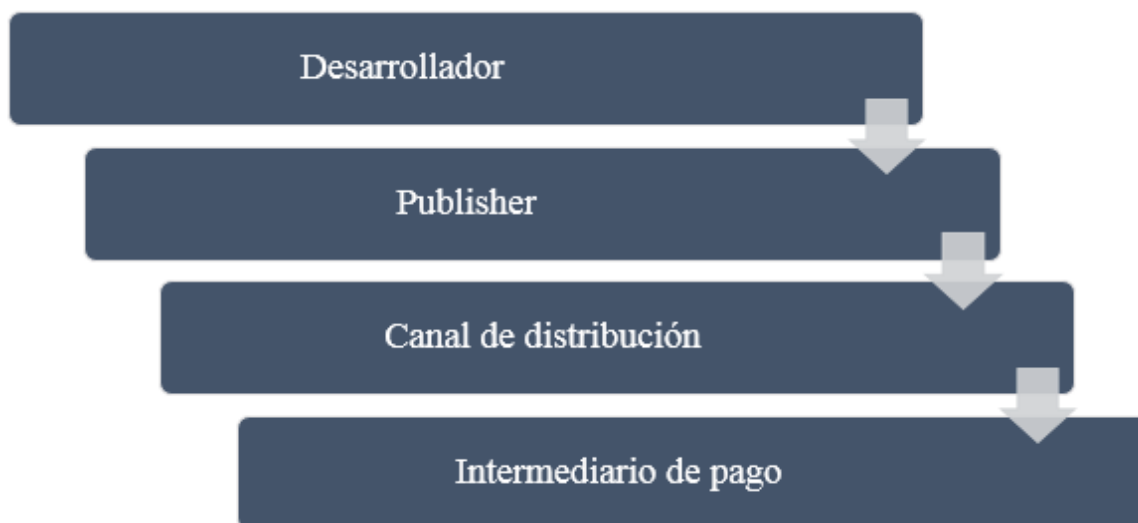


Figura 2 Roles participantes en la Industria

Fuente: Elaboración propia.

1.6 Elementos virtuales transables con moneda virtual no convertible.

Consumibles.

La transferencia de control y consumo del elemento virtual sucede inmediatamente a la compra o podría existir una corta ventana de tiempo entre la adquisición y el consumo del elemento virtual; por su naturaleza, al no ser utilizados directamente o en momentos determinados, perderán los beneficios. (PricewaterhouseCoopers, 2015)

Ejemplos son los elementos que se adquieren en el popular juego de *Candy Crush*, en el cual la adquisición de elementos virtuales como bombones, paletas de dulce y otros artículos son utilizados de forma inmediata para avanzar de nivel; también en la adquisición de vidas ilimitadas. Al momento de realizar la compra del beneficio, comienza a correr el periodo de tiempo establecido de vidas ilimitadas; ejemplo 24 horas, 8 horas, etc.

Periódicos. Son aquellos elementos virtuales que tienen una duración o período de tiempo específico, en el que los jugadores disfrutan de un acceso y beneficio del elemento adquirido, estos pueden tener una duración establecida, ejemplo: 30 días, 90 días, etc., según lo haya establecido el administrador del dominio en el cual el jugador ha invertido en moneda virtual no convertible. Ejemplo en el videojuego *Need For Speed No Limits* (NFSL) donde un vehículo virtual de grandes prestaciones es entregado al jugador mientras dura la temporada, con la posibilidad de ser adquirido si el jugador cumple todas las carreras, de lo contrario si esta condición no se cumple, el vehículo virtual le es retirado al jugador con todas las mejoras que este pudo haber realizado en el transcurso de las temporadas.

Duraderos. Son elementos virtuales puestos a disposición de los jugadores durante la vida del juego o del jugador, dentro de los cuales podrán consumir todos los bienes virtuales adquiridos por medio de la moneda virtual no convertible; un ejemplo de ello es el juego de *Call of Duty* en su versión móvil en el cual el jugador puede adquirir un tipo de armamento ya sea un fusil *AK47* o una *Beretta* (pistola corta) y pueden ser utilizados en todas las temporadas del juego y solo deben cargar sus municiones para ser utilizadas.

Agrupados. En esta categoría los elementos virtuales pueden ser de diferentes tipos: consumibles, periódicos o duraderos, los que podrán ser adquiridos por el jugador de manera combinada. Ejemplo en el videojuego *Clash of Clans* algunos elementos de construcción pueden ser adquiridos para consumo inmediato junto con pociones de magia las que pueden conservarse una vez finalizada la campaña para ser utilizadas posteriormente.

Acceso Premium. El acceso a estos elementos virtuales se recibe en paquetes para un período específico determinado con acceso *premium* o estado *VIP*. Los elementos virtuales

agrupados incluyen además del acceso *VIP*, moneda virtual no convertible, artículos exclusivos, etc.

Ejemplo son los elementos virtuales *premium* adquiridos por los jugadores de *Free Fire* con un alto nivel de avance, luego de finalizar la temporada son conservados por los jugadores que los adquirieron.

1.7 Reconocimiento de ingreso según la estimación del periodo de entrega.

Vida del bien.

Los elementos virtuales pueden ser consumibles, periódicos o duraderos. Es importante reconocer de manera adecuada el tipo de elemento, debido a que el reconocimiento de los ingresos depende del momento en que estos son consumidos. La recopilación de información estadística de los periodos de tiempo promedio en que los bienes son consumidos por los jugadores es una herramienta para el reconocimiento adecuado de los ingresos. (Deloitte Development, 2013)

Ejemplo, en el juego de *Free Fire* los elementos adquiridos por los jugadores son utilizados a medida que estos avanzan en el desarrollo de la partida, en ese caso los ingresos se registran a medida que los bienes virtuales se van consumiendo.

Vida del jugador dentro del videojuego. Los desarrolladores determinan un promedio de la vida del jugador dentro del videojuego, ya que la adquisición de los elementos virtuales con moneda virtual no convertible puede ser estimada en ese periodo de tiempo. Para obtener este dato se basan en programas de análisis de datos o *business intelligence* los cuales les permiten analizar y conocer el comportamiento de los usuarios del juego.

El análisis estadístico que se debe llevar a cabo se basa en el uso de herramientas especializadas que les permiten a los desarrolladores generar proyecciones sobre las recaudaciones que espera obtener del jugador.

Definir los perfiles de los jugadores se vuelve una herramienta esencial al momento del reconocimiento de los ingresos. Ya que permite estimar el tiempo en que los ingresos se generarán.

Los ingresos se reconocen al momento en que el jugador abandona la plataforma del videojuego, es por ello que con la estadística predictiva se proyecta el comportamiento de permanencia y nivel de uso de los elementos virtuales, con lo cual se obtiene el monto de ingresos que se percibe en el momento del abandono.

Vida del juego. Este tipo de reconocimiento de ingresos no es frecuente en comparación de la vida del bien y del jugador; la utilización de dicha estimación dependerá del tipo de juego y de las condiciones que el videojuego plantea o el entorno virtual creado.

Al comienzo del juego la vida o duración de este puede o no determinarse con certeza, debido a los diferentes escenarios creados por los desarrolladores, ya que, si bien pueden realizar constantes actualizaciones y mejoras con el objetivo de conservar la vida del juego, en ocasiones existen modalidades de videojuegos los cuales son creados con límites de niveles o por temporadas lo que conlleva a que el contrato con el jugador llegue a su fin por la finalización de la temporada o los niveles creados. También es utilizado cuando la vida de los elementos virtuales o la vida de los jugadores dentro del videojuego no pueden ser determinados; en ocasiones dependiendo del entorno del videojuego los jugadores pueden intercambiar y transferir elementos virtuales, de los cuales su vida se vuelve indeterminable. Ejemplo en el juego *Stardoll*, los usuarios premium

pueden intercambiar a través del *StarBazaar* artículos como ropa, zapatos, maquillaje, etc. y obtener moneda virtual no convertible.

Si no es posible estimar la estadística del comportamiento del jugador los elementos consumidos se acumularán hasta el momento que surja un cambio en la continuidad de juego revirtiendo el pasivo y reconociendo el ingreso correspondiente.

El reconocimiento de los ingresos bajo este modelo se llevará a cabo una vez el juego o temporada finalice, o no reciba nuevas actualizaciones, y se reconocerán los saldos dejados de utilizar por los jugadores activos al momento de la finalización.

1.8 Breakage.

El *breakage* tiene lugar dentro de un acuerdo entre el cliente y el proveedor del videojuego llamado contrato, este puede sufrir modificaciones e incluso disolución cuando el jugador abandona el videojuego de manera definitiva o por un periodo de tiempo determinado; el principal debe hacer una estimación del tiempo en que percibirá los ingresos de la moneda virtual no convertible emitida y no redimida.

La vida media del jugador es calculada para proyectar en cuánto tiempo percibirán ingresos por la moneda virtual no convertible emitida y no redimida. El principal evaluará cuál de los tres métodos siguientes le resulta viable para reconocer el *breakage*. (PricewaterhouseCoopers, 2015)

Método del pasivo para el tratamiento del *breakage*. Los ingresos se deben reconocer cuando el derecho de redención sea cancelado y el jugador ya no podrá hacer uso de los beneficios de la moneda virtual no convertible; este método es conveniente cuando al principal le resulte difícil hacer una estimación estadística del momento en que se producirá el *breakage*.

Método del modelo remoto. La clave de éste método consiste en poseer un patrón de comportamiento de intercambio de la moneda virtual no convertible a lo largo del tiempo, que indique en qué momento se vuelven improbables las posibilidades de que se produzca el suceso de redención de la moneda virtual no convertible; sin embargo los ingresos no podrán ser reconocidos en el momento que se consideran improbables, sino que hasta que las posibilidades lleguen al porcentaje más bajo de probabilidad de redención de la moneda virtual no convertible que haya estimado el principal de acuerdo a estudios estadísticos.

Método del modelo proporcional. La complejidad de este método está en que el principal deberá basar la porción de ingresos que será reconocida por *breakage*, en un historial confiable y que pueda ser demostrado según programas estadísticos que muestren el comportamiento del jugador; es decir que el principal podrá reconocer los ingresos por el servicio prestado al jugador y por la porción del *breakage* estimada.

1.9 Normativa Contable Aplicable.

1.9.1 Reconocimiento.

La Moneda Virtual No Convertible reconocida como ingreso.

La Norma Internacional de Información Financiera 15 (NIIF 15) establece los principios para que una entidad reconozca los ingresos ordinarios procedentes de contratos con clientes.

Reconocer los hechos surgidos por el uso de la moneda virtual no convertible, establecer las condiciones del contrato, identificar a los participantes y en el momento en que surge la vinculación entre ellos es primordial. Además, se reconocen derechos y obligaciones derivados de la aceptación de dicho contrato. La particularidad del negocio de los videojuegos es que, la aceptación de términos y condiciones dentro de la aplicación tendrá la suficiente validez de un

contrato, es decir, no es necesaria la firma autógrafa en papel para legalizar y validar los derechos y obligaciones que se asumen.

Es de tomar en cuenta que este tipo de contrato no es de duración fija, ya que está sujeta al nivel de atracción y agrado que el videojuego pueda llegar a tener para el jugador.

Un contrato es un acuerdo entre dos o más partes que crea derechos y obligaciones exigibles. La exigibilidad de los derechos y obligaciones de un contrato es una cuestión del sistema legal. Los contratos pueden ser escritos, orales o estar implícitos en las prácticas tradicionales del negocio de una entidad. Las prácticas y procesos para establecer contratos con clientes varían entre jurisdicciones legales, sectores industriales y entidades. (IASB, 2017, pág. A800)

Una entidad reconocerá los ingresos de actividades ordinarias cuando (o a medida que) satisfaga una obligación de desempeño mediante la transferencia de los bienes o servicios comprometidos (es decir, uno o varios activos) al cliente. Un activo se transfiere cuando (o a medida que) el cliente obtiene el control de ese activo. (IASB, 2017, pág. A800)

Para cada obligación de desempeño identificada una entidad determinará al comienzo del contrato, si satisface la obligación de desempeño a lo largo del tiempo o satisface la obligación de desempeño en un momento determinado. Si una entidad no satisface una obligación de desempeño a lo largo del tiempo, dicha obligación de desempeño se satisface en un momento determinado. (IASB, 2017, pág. A801)

Todas las condiciones para el reconocimiento de los ingresos provenientes de la adquisición de elementos virtuales con moneda virtual no convertible son establecidas por el dominio virtual debido a la naturaleza del negocio. El reconocimiento de ingresos depende del entorno creado y el tipo de elementos ofrecidos (consumibles, periódicos o duraderos), los

términos y condiciones aceptados por el jugador ya que representan un contrato que determina: la no conversión de moneda virtual en dinero fiduciario, la aclaración de que la moneda virtual no convertible no utilizada por el jugador o al cierre del videojuego no podrán ser reclamadas, a la responsabilidad total del jugador por los pagos realizados al adquirir moneda virtual no convertible, la aceptación que la entidad tiene derecho absoluto sobre la licencia de los elementos virtuales, el videojuego, así como de su modificación o eliminación. Todos estos factores determinan el reconocimiento de ingresos por vida del bien, vida del jugador, vida del juego y *breakage*. (Ver Anexo N° 1, Apartado 4 y 5)

La moneda virtual no convertible reconocida como un pasivo.

Cuando se recibe contraprestación del jugador y no se ha satisfecho la obligación de desempeño, es decir no se ha transferido el control de bienes virtuales y conceptos digitales, se reconocerá un pasivo hasta que se cumplan las condiciones para ser reconocido el ingreso; será cuando se hayan transferido los servicios de manera parcial o total al cliente, es decir, se hayan transferido todos los riesgos y beneficios. La moneda virtual no convertible cumple una función operativa en las contraprestaciones ya que no se debe dar por completada la obligación de desempeño por la adquisición de la moneda, sino por el consumo de bienes virtuales adquiridos por parte del jugador.

Una entidad reconocerá la contraprestación recibida de un cliente como pasivo hasta que se cumplan los criterios para el reconocimiento de un contrato. Dependiendo de los hechos y circunstancias relacionados con el contrato, el pasivo reconocido representa la obligación de la entidad de transferir bienes o servicios en el futuro o reembolsar la contraprestación recibida. En cualquier caso, el pasivo se medirá al importe de la contraprestación recibida del cliente. (IASB, 2017, pág. A801)

1.9.2 Medición.

Cuando el cliente (jugador) haga efectiva la aceptación de los términos y condiciones que se establecen en el videojuego y lleve a cabo el pago por la moneda virtual no convertible se procederá a registrar la operación como un pasivo.

Determinación del precio de la transacción.

El precio de la transacción es el importe de la contraprestación a la que el principal espera tener derecho a cambio de transferir los bienes o servicios virtuales comprometidos con el cliente (el jugador).

A efectos de determinar el precio de la transacción, una entidad asumirá que los bienes o servicios se transferirán al cliente según el compromiso y de acuerdo con el contrato existente y que no se cancelará, renovará o modificará. (IASB, 2017)

1.9.3. Información a revelar.

El apartado de la información a revelar cumple un objetivo técnico en el cual el principal pone a disposición de los usuarios la información financiera útil; este requerimiento presenta el volumen de transacciones realizadas con los clientes (jugadores), además detalla todos los contratos que aún siguen vigentes y aquellos que han generado algún tipo de obligación futura. Toda empresa que haya reconocido ingresos bajo las reglas que establece la normativa deberá cumplir con la revelación de dichas operaciones.

Una entidad revelará información cualitativa y cuantitativa sobre los siguientes aspectos:

- (a) sus contratos con clientes ;
- (b) los juicios significativos, y cambios en dichos juicios, realizados en aplicación de esta Norma a dichos contratos ; y

(c) los activos reconocidos por los costos para obtener o cumplir un contrato con un cliente.

Una entidad considerará el nivel de detalle necesario para satisfacer el objetivo de información a revelar y cuánto énfasis poner en cada uno de los diversos requerimientos. (IASB, 2017, pág. A825)

1.10 Análisis de la realidad en estudio.

El crecimiento en la industria de los videojuegos es cada vez más imperante en la generación de ingresos en el mundo; y en América Latina generando espacios para la incursión del contador público en oportunidades para análisis y consultoría; con el afán de brindar un aporte a los contadores se desarrolla la investigación de la moneda virtual no convertible.

La investigación beneficia a un amplio grupo de profesionales tales como contadores, estudiantes de los diferentes niveles de la carrera Licenciatura en contaduría pública, docentes, así como empresas que estén interesadas en incursionar en la industria de los videojuegos en nuestro país. Actualmente en El Salvador existen estudios de videojuegos entre los cuales pueden mencionarse: *The domaginarium*, *The Stonebot Studio*, *Gunstone Studios*; los primeros dos fueron incluidos por el Banco Interamericano de Desarrollo en su informe titulado Los videojuegos no son un juego basándose en la cantidad de descargas, la calidad de los videojuegos, las ventas e ingresos generados, la inversión recibida, su financiamiento, la temática, su creatividad y diferenciador en la industria. (Luzardo, y otros, 2019)

Toda la información expuesta a lo largo del capítulo permite presentar una relación entre las variables de estudio definidas: Un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible en las compras integradas en la industria de videojuegos y el fortalecimiento de la formación profesional del contador público, como se expresa en la situación actual desarrollada a principios de este capítulo, por lo cual se formula la siguiente hipótesis:

La implementación de un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible en las compras integradas en la industria de videojuegos fortalece la formación profesional del contador público.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Enfoque y tipo de investigación.

2.1.1 Enfoque de la investigación.

El proceso investigativo tuvo un enfoque cuantitativo, donde se evaluaron las variables en estudio, con una medición numérica para obtener análisis estadísticos con el fin de describir, explicar y comprobar, para generalizar los resultados encontrados en un segmento (muestra) a una colectividad mayor (población). (Sampieri, Fernandez Collado, & Baptista Lucio, 2014)

2.1.2 Tipo de investigación.

El tipo de estudio implementado fue el Hipotético-Deductivo, buscando observar y realizar un razonamiento partiendo de una situación general a lo particular; donde la ausencia de un instrumento técnico contable de consulta que permita describir el uso, obtención, medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible en las compras integradas en la industria de los videojuegos, afecta en el fortalecimiento profesional del contador público.

2.2 Delimitación Espacial o geográfica.

Se tomará como delimitación espacial las personas naturales autorizadas para ejercer la contabilidad al 31 de diciembre de 2019 inscritos en el Consejo de Vigilancia de la Profesión de la Contaduría Pública y Auditoría; de acuerdo con el informe publicado por medio del Ministerio de Economía en el año 2020.

2.3 Delimitación temporal.

El proceso de investigación comprende del primero de enero del año dos mil catorce, al treinta y uno de mayo del año dos mil veinte; periodo que comprende la información bibliográfica, definiciones que respaldan y enriquecen el proceso de investigación.

2.4 Instrumentos y técnicas utilizadas en la investigación.

La técnica utilizada fue la encuesta; que sirvió de base al establecer los lineamientos para el manejo del instrumento. Permitiendo acceder al contador, medir y relacionar las variables de la investigación, sobre el reconocimiento, medición y presentación de transacciones en moneda virtual no convertible en las compras integradas en la industria de videojuegos.

El instrumento utilizado fue el cuestionario, este permitió una recolección apropiada de los datos cuantitativos con fiabilidad, validez y objetividad, para poder analizar los resultados de las unidades de análisis, sobre el conocimiento de las variables en estudio.

2.5 Sujetos y objetos de estudio. Unidades de análisis, población y muestra

2.5.1 Unidades de análisis.

La unidad de análisis son las personas naturales autorizadas para ejercer la contabilidad al 31 de diciembre de 2019 inscritos en el Consejo de Vigilancia de la Profesión de la Contaduría Pública y Auditoría; de acuerdo al informe publicado por medio del Ministerio de Economía en enero de 2020.

2.5.2 Población.

La población es determinada a partir de las unidades de análisis: está constituida por 9257 personas naturales autorizadas para ejercer la contabilidad al 31 de diciembre de 2019 inscritos en el Consejo de Vigilancia de la Profesión de la Contaduría Pública y Auditoría; de acuerdo al informe publicado por medio del Ministerio de Economía en el año 2020.

2.5.3 Muestra.

La muestra está constituida por 68 personas naturales autorizadas para ejercer la contabilidad al 31 de diciembre de 2019 obtenida a través de la fórmula para poblaciones finitas, que se muestra a continuación:

$$n = \frac{N \cdot P \cdot Q \cdot z^2}{(N - 1)e^2 + P \cdot Q \cdot z^2}$$

Dónde:

n= Tamaño de la muestra.

N= Población.

Z= Coeficiente de confianza.

e= Margen de error.

P= Probabilidad de Éxitos de que la problemática exista.

Q= Probabilidad de fracaso.

Entonces:

N= 9257

P=50%

Q=50%

e=10%

Z=90%

Valor estandarizado de Z= 1.65

Sustituyendo los valores en la formula se obtuvo:

$$n = \frac{9257(0.5)(0.5)(1.65)^2}{(9257 - 1)(0.10)^2 + (0.5)(0.5)(1.65)^2}$$

$$n = \frac{6300.5455}{92.56 + 0.680625}$$

$$n = \frac{6300.5455}{93.330625}$$

$$n = 67.57296645$$

$$n \approx 68$$

Aproximadamente 68 contadores públicos.

2.5.4 Forma de selección de la muestra.

La forma de selección de la muestra implementada fue el muestreo aleatorio simple debido, a que las unidades de análisis fueron seleccionadas mediante la asignación de número al azar para garantizar la probabilidad de que cada elemento pueda ser elegido. (Sampieri, Fernandez Collado, & Baptista Lucio, 2014)

2.6 Variables e indicadores.

2.6.1 Variables.

Variable dependiente: Fortalecimiento de la formación profesional del contador público.

Variable independiente: Instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible en las compras integradas en la industria de los videojuegos.

2.6.2 Operacionalización de las variables

La operacionalización se fundamenta en la definición conceptual de las variables y se muestra la tabla.

Tabla 1 Operacionalización de Variables

Formulación del problema	Objetivo general	Hipótesis de trabajo	Elementos de la hipótesis	Variables	Indicadores
¿En qué medida incide la ausencia de un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible utilizada en las compras integradas en la industria de videojuegos en el fortalecimiento de la formación profesional del contador?	Diseñar un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible utilizada en las compras integradas en la industria de videojuegos; que contribuya al fortalecimiento de la formación profesional del contador público	La implementación de un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible en las compras integradas en la industria de videojuegos, fortalece la formación profesional del contador público	Implementación de un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de moneda virtual	Variable independiente	a) Conocimiento sobre monedas virtuales no convertibles b) Conocimiento sobre compras integradas en videojuegos
				Variable dependiente	a) Actualización de conocimientos tecnológicos b) Aptitudes. c) Habilidades d) Competencias

Fuente: Elaboración propia.

2.7 Procesamiento de la información

La información obtenida fue procesada en el software estadístico SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*), herramienta que permitió estructurar la información obtenida a través de la técnica encuesta, por medio de gráficas y mostrar los resultados obtenidos con el instrumento.

2.8 Cronograma de actividades

El desarrollo de las actividades se realizó tal como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 2 Cronograma de Actividades

ACTIVIDADES	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Desarrollo del Capítulo I Marco Teórico	■	■	■	■	■																															
Presentación de Capítulo I Marco Teórico						■																														
Desarrollo del Capítulo II Diseño Metodológico						■	■	■																												
Presentación de Capítulo II Diseño Metodológico										■																										
Desarrollo de Capítulo III Propuesta de Solución										■	■	■																								
Presentación de Capítulo III Propuesta de Solución														■	■																					
Remisión de tribunales examinadores																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Realización de exámenes de grado																																		■		

Fuente: Elaboración propia

2.9 Presentación de los resultados.

Los resultados obtenidos con la aplicación del instrumento cuestionario, fueron tabulados y analizados de acuerdo con su grado de relación entre las variables.

2.9.1 Análisis e interpretación de los datos procesados.

Las respuestas obtenidas del instrumento fueron analizadas en forma individual y con relación a otras con las que hubo correspondencia. El análisis estadístico es la característica principal para la interpretación de los datos buscando evaluar y medir las condiciones del resultado de la relación lineal entre las variables y fortalecer la percepción inicial acerca del grado de aplicación de reconocimiento y medición de la moneda virtual no convertible.

2.10 Cruce de variables.

Cruces de variables 1.

Pregunta 6. ¿Qué tan útil considera un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible para la formación profesional del contador público?

Pregunta 7. ¿En su opinión cuál considera que podría ser la limitante en la obtención de conocimientos técnicos contables relacionados a la moneda virtual no convertible y su uso por entidades que se dedican a la industria de los videojuegos?

Tabla 3 Cruce de variables I

Variables	Muy útil.	Poco útil.	Indiferente.	Total
No estoy enterado de la temática.	16	4	4	24
% del Total	23.5%	5.9%	5.9%	35.3%
Falta de documentos de consulta.	17	4	2	23
% del Total	25.0%	5.9%	2.9%	33.8%
Falta de espacios de formación profesional.	15	4	1	20
% del Total	22.1%	5.9%	1.5%	29.4%
No me interesa.	0	1	0	1
% del Total	0.0%	1.5%	0.0%	1.5%
Totales	48	13	7	68
% de Totales	70.6%	19.1%	10.3%	100.0%

Fuente: Elaboración propia

En el primer cruce de variables se relacionan las preguntas 6 y 7, con el fin de conocer el grado de utilidad que representa la elaboración de un instrumento contable sobre medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible y las limitaciones que los encuestados consideran que influyen en el conocimiento de la referida moneda.

Cruces de variables 2

Pregunta 5. ¿Está familiarizado con el término moneda virtual no convertible y su uso en la industria de los videojuegos?

Pregunta 6. ¿Qué tan útil considera un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible para la formación profesional del contador público?

Tabla 4 Cruce de variables II

Variables	Muy útil.	Poco útil.	Indiferente.	Total
Si.	9	6	1	16
% del Total	13.2%	8.8%	1.5%	23.5%
No.	39	7	6	52
% del Total	57.4%	10.3%	8.8%	76.5%
Totales	48	13	7	68
% de Totales	70.6%	19.1%	10.3%	100.0%

Fuente: Elaboración propia

En el segundo cruce de variables se relacionan las preguntas 5 y 6, con el fin de conocer la utilidad de un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual para la formación del contador público y la familiaridad que la muestra tiene con el término moneda virtual no convertible; 9 encuestados manifestaron conocer el término y considerar muy útil un instrumento de esta índole; además los encuestados no familiarizados con el tema y que a su vez consideran que sería muy útil un documento sobre moneda virtual no convertible son 39; en total un 70.6% de los encuestados consideran de utilidad el instrumento.

Cruces de variables 3

Pregunta 11. ¿Conoce usted el procedimiento de reconocimiento y medición de la moneda virtual no convertible dentro de los estados financieros de una entidad?

Pregunta 12. ¿Cómo considera que deben ser reconocidas las ventas de moneda virtual no convertible?

Tabla 5 Cruce de variables III

Variables	Como activos.	Como ingresos ordinarios.	Como pasivos.	Total
Sí, lo conozco.	1	1	1	3
% del Total	2.3%	2.3%	2.3%	6.8%
No lo conozco.	9	27	5	41
% del Total	20.5%	61.4%	11.4%	93.2%
Totales	10	28	6	44
% de Totales	22.7%	63.6%	13.6%	100.0%

Fuente: Elaboración propia

En el tercer cruce de variables se relacionan las preguntas 11 y 12, con el fin de conocer la opinión de los profesionales sobre su criterio técnico contable respecto al reconocimiento y medición de la moneda virtual no convertible para el reconocimiento de las ventas de moneda virtual no convertible. En la tabla 5 puede observarse que 3 encuestados manifiestan conocer el procedimiento de reconocimiento y medición dentro de los estados financieros, sin embargo, solamente 1 de ellos acertó la forma correcta del registro contable; el desconocimiento del tratamiento técnico contable para este tipo de transacciones con moneda virtual no convertible es generalizado. El total del cruce de variables III refleja una disminución en las respuestas respecto al número de la muestra debido a deshabilitación por pregunta número 7 literal a) según estructura de cuestionario.

2.11 Diagnóstico.

El crecimiento exponencial de la tecnología se ha vuelto una especie de autopista de información, donde surgen nuevas formas para realizar negocios, pagos, comercio digital entre otros. El campo laboral y de fortalecimiento de formación profesional del contador público cada vez es más amplio y se hace necesario la elaboración de herramientas que ayuden a tal fin.

La unidad de análisis son las personas naturales autorizadas para ejercer la contabilidad por el Consejo de Vigilancia de la Profesión de la Contaduría Pública y Auditoría, representada por una muestra de 68 integrantes que se encuentran ejerciendo en las áreas de contabilidad, auditoría, tributos y finanzas.

El cuestionario recopiló información que sirvió de base para analizar las variables que influyen en el fortalecimiento de la formación profesional del contador público a través de un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible en la industria de videojuegos.

La información obtenida a partir de la recopilación de datos proporcionada por la muestra permite observar que el interés de los encuestados por una investigación sobre la moneda virtual no convertible es alta; a partir de la información obtenida a partir del cruce de variables de las preguntas 6 y 7 del cuestionario se puede inferir que 48 de los encuestados consideran muy útil el instrumento, mientras que la principal causa del desconocimiento de la temática manifestado por los encuestados se debe a que no existen documentos de consulta, y en segundo lugar debido a que no están enterados de la temática.

La información obtenida a partir del cruce de variables de las preguntas 5 y 6 muestra desconocimiento generalizado del profesional de la contaduría pública hacia el término de moneda

virtual no convertible; 39 de los encuestados expresó no estar familiarizado con el concepto de la moneda virtual no convertible, por lo cual consideran muy útil generar un documento que brinde los lineamientos para llevar a cabo operaciones con este tipo de moneda virtual no convertible.

Los profesionales encuestados manifiestan que un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible será muy útil para su formación profesional, así como la aplicación de estos conocimientos en ámbitos de asesoría y consultoría, o para optar a un trabajo internacional.

Tomando de base los resultados se puede interpretar que la muestra carece de conocimiento sobre los usos, obtención, intercambio y el proceso de reconocimiento y medición de la moneda virtual no convertible, quienes también manifiestan que las limitantes en obtención de conocimientos técnicos contables se deben a desconocimiento de la temática, falta de documentos de consulta y de espacios de formación profesional.

Por lo tanto, surge la oportunidad de fortalecer el conocimiento del profesional de la contaduría pública en este tipo de negocio disruptivo de la industria de los videojuegos, por medio de un instrumento con enfoque técnico contable de la moneda virtual no convertible.

CAPITULO III PROPUESTA DE SOLUCIÓN: INSTRUMENTO TÉCNICO CONTABLE DE MEDICIÓN Y RECONOCIMIENTO DE LA MONEDA VIRTUAL NO CONVERTIBLE.

3.1 Planteamiento del caso.

3.1.1 Explicación de variables y elementos que intervienen.

La era digital ha dado paso al cambio de muchas profesiones, permanecen aquellas que aprenden a adaptarse a las nuevas tecnologías; la profesión de la contaduría pública fomenta la educación continua en diferentes áreas, con las cuales se busca obtener profesionales integrales para adaptarse a los cambios.

Como parte de la educación continua para el fortalecimiento de la profesión de la contaduría pública, se brinda la propuesta de un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible; los elementos propios del instrumento son: derechos y obligaciones exigibles para el jugador, descripción del videojuego y sus elementos, tipificación estadística del comportamiento de tres tipos de jugadores, registros contables, presentación de extractos en estados financieros y notas.

3.2 Estructura de la propuesta.

La contabilización de las transacciones con moneda virtual no convertible en la industria de los videojuegos se basa a partir de normativa técnica que, si bien no es especializada en dicha industria, puede ser aplicada a este tipo de negocios.

La estructura de la propuesta de solución ha sido elaborada de la siguiente forma: La aceptación de los términos y condiciones por el jugador al momento de utilizar el videojuego

cumple la función de un contrato, en el que se crean derechos y obligaciones exigibles para el *Publisher* y los jugadores.

Es importante identificar y establecer los roles que intervienen en las transacciones con moneda virtual no convertible, el caso práctico será abordado desde la perspectiva del *Publisher*, quien es propietario del videojuego.

El videojuego categorizado como *freemium*, ofrece elementos virtuales los cuales solo pueden ser adquiridos a través de moneda virtual no convertible representada por rollos dorados.

Estos elementos virtuales pueden ser consumibles, periódicos y duraderos, creando así diferentes obligaciones de desempeño al *Publisher*; según el tipo de elemento virtual el control puede transferirse a lo largo del tiempo o en un momento determinado. Las obligaciones de desempeño se cumplen en el momento en que se da por realizada la entrega del control de los elementos virtuales al jugador.

Para efectos del reconocimiento de ingresos de la venta de moneda virtual no convertible se deben tomar en cuenta los siguientes sucesos; en primer lugar, en el que se recibe la contraprestación del jugador en moneda fiduciaria, a cambio de entregar moneda virtual no convertible la cual representa un pasivo por la obligación pendiente del *Publisher* a transferir elementos virtuales en el futuro.

En segundo lugar, el suceso en que el jugador decide realizar el consumo de la moneda virtual no convertible a cambio de adquirir elementos virtuales ofrecidos en el videojuego, es entonces cuando se procede a reconocer ingresos ordinarios y se disminuye el pasivo reconocido por la obligación registrada en el primer suceso.

En tercer lugar, la información sobre el periodo de tiempo entre la venta y el intercambio de la moneda virtual no convertible es obtenida a través de programas estadísticos predictivos, los cuales agrupan el comportamiento de los jugadores y brindan la información necesaria para determinar el momento del reconocimiento de ingresos. Los periodos de consumo pueden ser determinados por la vida del bien, la vida del jugador y la vida del juego, estos son aplicados según el tipo de elementos virtuales adquiridos por el jugador.

El valor monetario determinado para la compra de moneda virtual no convertible será el dólar de los Estados Unidos de América.

Así mismo se realizarán supuestos sobre la moneda virtual no convertible vendida pero no consumida por el jugador.

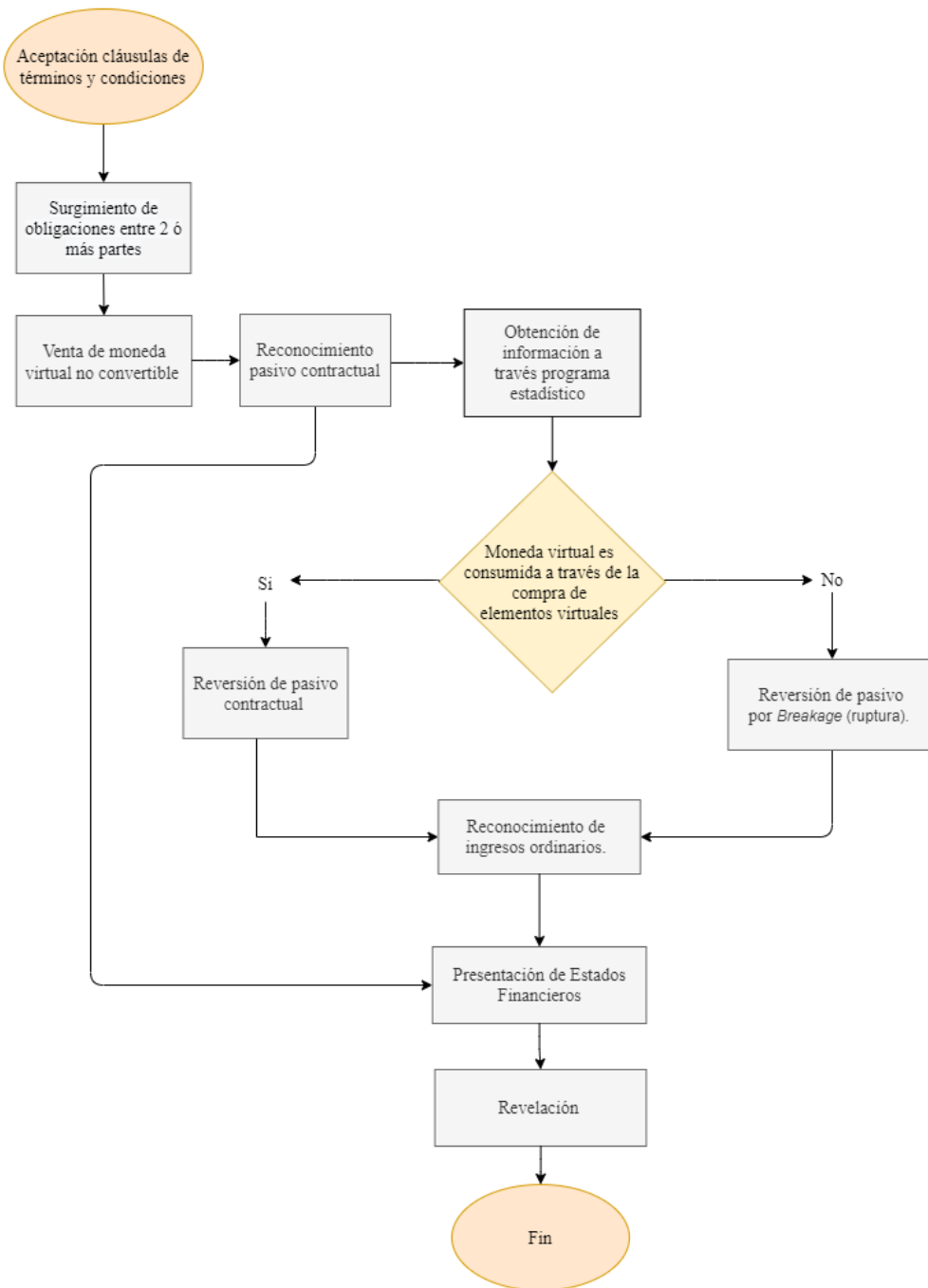
En cuanto a la presentación correspondiente de la venta de moneda virtual no convertible se reflejan las obligaciones del *Publisher* hacia los jugadores, e ingresos ordinarios por servicios comerciales.

Así como la revelación de información suficiente que permita a los usuarios de los estados financieros comprender la naturaleza, importe e incertidumbre de los ingresos ordinarios por servicios comerciales que surgen de contratos con los jugadores.

Como parte de la estructura de la propuesta se muestra el esquema del desarrollo del caso práctico sobre el instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible utilizada en el negocio de los videojuegos, como una herramienta de formación profesional del contador público en la figura 3.

Transacción de venta de moneda virtual no convertible

Publisher



Fuente: Elaboración propia

Figura 3 Estructura de la propuesta de un instrumento técnico contable de transacciones con moneda virtual no convertible

3.3 Beneficio de la propuesta.

La combinación de tecnología y nuevas formas de realizar negocios adoptadas por las industrias, abren el camino para el desarrollo de estudios sobre nuevos conceptos y entornos económicos, tal es el caso del uso de moneda virtual no convertible en la industria de los videojuegos.

Términos como moneda virtual no convertible, elementos virtuales, dinero electrónico, entre otros, pueden causar confusión, pero cada uno de ellos forma parte para comprender el entorno de los negocios disruptivos de la industria de los videojuegos, por lo tanto se da la necesidad de brindar una propuesta de un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible utilizada en el negocio de los videojuegos, como una herramienta de formación profesional del contador público, la cual beneficiará a un amplio grupo de profesionales tales como contadores, estudiantes de los diferentes niveles de la carrera Licenciatura en contaduría pública, docentes, así como empresas que estén interesadas en incursionar en la industria de los videojuegos en nuestro país.

3.4 Solución de la problemática.

3.4.1 Inducción en el entorno virtual del videojuego.

La entidad *Publisher* es propietaria del videojuego para móvil TROYA categorizado como *freemium*, en el cual pone a la venta elementos virtuales que pueden ser adquiridos a través de moneda virtual no convertible representado por rollos dorados.

La entidad *Publisher* tiene establecidos términos y condiciones de uso sobre las compras con dinero fiduciario que se estipulan en el contrato que el jugador acepta al momento de iniciar el videojuego; los cuales representan pasivos contractuales generando obligaciones del *publisher* hacia el jugador, dichos pasivos se miden al importe de la contraprestación recibida.

- **Términos y condiciones de pagos, tarifas y cargos.**

Se establece que al momento de realizar pagos por la compra de moneda virtual no convertible el jugador es el responsable de todas las obligaciones relacionadas en virtud de la transacción.

La compra de moneda virtual no convertible de Troya; para el consumo de elementos virtuales se hará por adelantado; a su vez se autoriza a guardar información sobre el método de pago elegido (por ejemplo, información de la tarjeta de crédito o débito) en los sistemas; y a facturar la respectiva compra, adjuntando el comprobante de pago por medio de su correo electrónico.

El jugador acepta que cualquier pago realizado en relación con los rollos dorados es definitivo y no reembolsable, en ninguna circunstancia se requerirá proporcionar un reembolso por cualquier pago que el jugador haga a la entidad sean usados o no.

- **Términos y condiciones sobre el *breakage*.**

El jugador acepta que la inactividad de su cuenta en un plazo de 9 meses ocasionará el cierre de la misma, de manera irrevocable, así como el derecho al uso de la moneda virtual no convertible y los elementos virtuales adquiridos a la fecha.

Descripción del videojuego TROYA.

TROYA es un videojuego de campo de batalla multijugador en línea (MOBA), con cámara en tercera persona, para móvil. El juego tiene un modo de gran batalla, en el cual los jugadores compiten en enfrentamientos de 5 jugadores, los cuales duran alrededor de 12 - 18 minutos. El objetivo de los jugadores es destruir torres en el mapa, para destruir el núcleo que estas protegen.

Los jugadores controlan personajes, conocidos como héroes, y cada uno de ellos tiene un conjunto único de habilidades. Estos héroes comienzan el juego con un nivel bajo y pueden subir de nivel de varias maneras tales como: matar esbirros o monstruos, derrotar a otros jugadores, destruir estructuras, lentamente a través del paso del tiempo en partida. Estas acciones también aumentan el nivel de experiencia del jugador, haciéndolo más fuerte.

Los jugadores pueden adquirir héroes, los cuales poseen diferentes características y poderes. A su vez pueden adquirir trajes, armas, poderes etc. con el objetivo de mejorar su desempeño en el transcurso de las partidas.

Los elementos virtuales (personajes, trajes, poderes, armas, etc.) ofrecidos dentro de TROYA pueden ser adquiridos a través de Moneda virtual no convertible la cual es representada por medio de rollos dorados.

Tabla 6 Tipos de elementos virtuales dentro del videojuego TROYA

Fuente: Elaboración propia

CLASIFICACIÓN DE ELEMENTOS VIRTUALES		
Tipo	Elemento	Precio en Rollos Dorados
Consumibles	Camuflaje	2
Periódicos	Espada Excalibur	9
Duraderos	Guerrero Aquiles	50

El valor equivalente en dinero fiduciario de 1 rollo dorado es igual a \$0.10 ctvs. de dólar estadounidense.

De acuerdo a datos estadísticos se ha tipificado el comportamiento de tres tipos de jugadores dentro del juego TROYA:

1. Perfil del jugador de tiempo completo: son aquellos que dedican un rango de 60 a 80 horas durante la semana a jugar en el dominio virtual, compran rollos de oro para consumirlos en personajes y armas, generando así una mejor experiencia dentro del videojuego; este perfil muestra las siguientes características:

- a) Uso intensivo del videojuego
- b) Compra de moneda virtual no convertible en periodos semanales
- c) Consumo permanente - constante de elementos virtuales
- d) Edades entre 15 a 21 años.
- e) El rango de vida de los jugadores dentro del videojuego es de 200 días.

2. Perfil de jugadores medio tiempo: son aquellos jugadores que según datos estadísticos permanecen en el videojuego en un rango de 20 a 50 horas durante la semana y adquieren mayormente elementos virtuales periódicos o consumibles demorando un corto rango de tiempo entre la compra de los rollos de oro y el consumo de elementos virtuales; mostrando las siguientes características:

- a) Uso del videojuego de manera regular.
- b) Las compras de moneda virtual no convertible son a menor escala que la de los consumidores de tiempo completo.
- c) El rango de vida de los jugadores dentro del videojuego es de 100 días.

3. Perfil del jugador eventual: son aquellos jugadores que según datos estadísticos permanecen en el videojuego en un rango de 10 a 25 horas durante la semana, compran rollos de oro para consumir elementos virtuales, en ocasiones estos compran rollos de oro los cuales no son consumidos debido al abandono del videojuego TROYA; mostrando las siguientes características:

- a) Uso irregular del videojuego.
- b) Las compras con moneda virtual no convertible son esporádicas.
- c) El rango de vida de los jugadores dentro del videojuego es 40 días.

3.4.2 Desarrollo de ejemplos

Según información obtenida a través de programas estadísticos predictivos se presentan los siguientes sucesos y se presentan los registros contables sugeridos

Posterior a la inducción del videojuego TROYA y la descripción de los perfiles de los jugadores se presentan registros contables sugeridos y criterio contable para registrar las transacciones provenientes de la venta de moneda virtual no convertible.

EJEMPLO 1

Durante el primer mes del año 1.2 millones de jugadores de tiempo completo adquieren 200 Millones de rollos dorados; con lo cual se genera una obligación contractual futura, la cual el *Publisher* espera redimir en un futuro cercano. El mismo día de la compra de moneda virtual no convertible los jugadores adquieren 1.5 millones de poder “camuflaje” el cual tiene un precio de 2 rollos dorados.

Este tipo de elemento es consumible y solo puede ser utilizado durante una partida. Los jugadores utilizan el poder “camuflaje” en una partida el mismo día de su compra.

Partida n°: 1

Fecha	Concepto	Parcial	Debe	Haber
20/01/2020	Efectivo y Equivalentes Bancos Pasivos Contractuales	\$ 20,000,000.00	\$ 20,000,000.00	\$ 20,000,000.00
	C/ Venta de 200 Millones de unidades de MVNC (rollos dorados)			
		\$ 20,000,000.00	\$ 20,000,000.00	\$ 20,000,000.00

Partida n°: 2

Fecha	Concepto	Parcial	Debe	Haber
20/01/2020	Pasivos Contractuales Ingresos Ordinarios	\$ 300,000.00	\$ 300,000.00	\$ 300,000.00
	C/ Venta de elementos virtuales poder "camuflaje"			
		\$ 300,000.00	\$ 300,000.00	\$ 300,000.00

Durante la última semana del mes de enero los jugadores de tiempo completo adquieren 2.3 millones de "espada Excalibur" la cual posee un precio de 9 rollos dorados, este elemento virtual puede utilizarse durante una campaña (equivale a una semana calendario) en todas las batallas que se lleven a cabo por los jugadores en ese tiempo.

Partida n°: 3

Fecha	Concepto	Parcial	Debe	Haber
03/02/2020	Pasivos Contractuales Ingresos Ordinarios	\$ 2,070,000.00	\$ 2,070,000.00	\$ 2,070,000.00
	C/ Venta de elementos virtuales poder "espada Excalibur".			
		\$ 2,070,000.00	\$ 2,070,000.00	\$ 2,070,000.00

PASIVOS CONTRACTUALES	
	\$ 16,560,700.00 s)
	\$ 20,000,000.00 1)
2) \$ 300,000.00	
3) \$ 2,070,000.00	\$ 36,560,700.00
	\$ 34,190,700.00

INGRESOS ORDINARIOS	
\$ -	\$ 300,000.00 2)
	\$ 2,070,000.00 3)
	\$ 2,370,000.00

EFECTIVO Y EQUIVALENTES	
1) \$ 20,000,000.00	\$ -

EJEMPLO 2

Durante el primer trimestre del año los jugadores con perfil de medio tiempo adquieren 8.5 millones de rollos dorados. Posterior a la adquisición de los rollos, al inicio del mes de abril adquieren 250,000 de poder “camuflaje” (consumidos en la misma fecha).

Así mismo a mediados de abril los jugadores con perfil de medio tiempo adquieren 50,000 personajes “Aquiles”, cada personaje está valorado en 50 rollos dorados y pueden ser utilizados en el juego de forma permanente.

Partida n°: 4

Fecha	Concepto	Parcial	Debe	Haber
05/03/2020	Efectivo y Equivalentes		\$ 850,000.00	
	Bancos	\$ 850,000.00		
	Pasivos Contractuales			\$ 850,000.00
	C/ Venta de 8.5 Millones de unidades de MVNC (rollos dorados)			
		\$ 850,000.00	\$ 850,000.00	\$ 850,000.00

Partida n°: 5

Fecha	Concepto	Parcial	Debe	Haber
02/04/2020	Pasivos Contractuales		\$ 50,000.00	
	Ingresos Ordinarios	\$ 50,000.00		\$ 50,000.00
	C/ Venta de elementos virtuales poder "camuflaje"			
		\$ 50,000.00	\$ 50,000.00	\$ 50,000.00

Partida n°: 6

Fecha	Concepto	Parcial	Debe	Haber
15/06/2020	Pasivos Contractuales		\$ 250,000.00	
	Ingresos Ordinarios	\$ 250,000.00		\$ 250,000.00
	C/ Venta de elementos virtuales personaje "Aquiles"			
		\$ 250,000.00	\$ 250,000.00	\$ 250,000.00

PASIVOS CONTRACTUALES	
	\$ 34,190,700.00 s)
	\$ 850,000.00 4)
5) \$ 50,000.00	
6) \$ 250,000.00	
\$ 300,000.00	\$ 35,040,700.00
	\$ 34,740,700.00

INGRESOS ORDINARIOS	
	\$ 2,370,000.00 s)
\$ -	\$ 50,000.00 5)
\$ -	\$ 250,000.00 6)
	\$ 2,670,000.00

EFECTIVO Y EQUIVALENTES	
s) \$ 20,000,000.00	
4) \$ 850,000.00	\$ -
\$ 20,850,000.00	

EJEMPLO 3

A principios del mes de mayo los jugadores de perfil eventual adquieren 150,000 rollos dorados. Dos semanas después de la adquisición de moneda virtual no convertible, se adquieren 10,000 unidades de “espada Excalibur”

Partida n°: 7				
Fecha	Concepto	Parcial	Debe	Haber
05/05/2020	Efectivo y Equivalentes		\$ 15,000.00	
	Bancos	\$ 15,000.00		
	Pasivos Contractuales			\$ 15,000.00
	C/ Venta de 150,000 unidades de MVNC (rollos dorados)			
		\$ 15,000.00	\$ 15,000.00	\$ 15,000.00

Partida n°: 8

Fecha	Concepto	Parcial	Debe	Haber
26/05/2020	Pasivos Contractuales		\$ 9,000.00	
	Ingresos Ordinarios	\$ 9,000.00		\$ 9,000.00
	C/ Venta de elementos virtuales poder "Espada Excalibur"			
		\$ 9,000.00	\$ 9,000.00	\$ 9,000.00

PASIVOS CONTRACTUALES

		\$ 34,740,700.00	s)
8)	\$ 9,000.00	\$ 15,000.00	7)
	\$ 9,000.00	\$ 34,755,700.00	
		\$ 34,746,700.00	

INGRESOS ORDINARIOS

		\$ 2,670,000.00	s)
	\$ -	\$ 9,000.00	8)
		\$ 2,679,000.00	

EFFECTIVO Y EQUIVALENTES

s)	\$ 20,850,000.00	
7)	\$ 15,000.00	\$ -
	\$ 20,865,000.00	

EJEMPLO 4: BREAKAGE**Consideraciones de uso en los perfiles.**

Según los datos obtenidos a través de programas estadísticos predictivos, agrupando el comportamiento de los jugadores, se obtienen los siguientes sucesos:

Durante el sexto mes del año se presentó el retiro permanente de 1 millón de jugadores con perfil tiempo completo, quedando en sus cuentas la cantidad de 500,000 en “rollos dorados” adquiridos y no usados, por lo cual se procederá con el reconocimiento del *breakage*.

Partida n°: 9				
Fecha	Concepto	Parcial	Debe	Haber
15/06/2020	Pasivos Contractuales		\$ 50,000.00	
	Ingresos Ordinarios	\$ 50,000.00		\$ 50,000.00
	C/ Reconocimiento del <i>breakage</i> por el retiro de jugadores perfil tiempo completo.			
		\$ 50,000.00	\$ 50,000.00	\$ 50,000.00

Durante el sexto mes del año según datos estadísticos, jugadores tipificados como medio tiempo, poseen un 97.7% de probabilidad que su vida dentro del videojuego ha finalizado, debido a su comportamiento de inactividad, dejando de consumir 2.5 millones de rollos dorados adquiridos, pero no consumidos equivalentes a \$250,000.00 dólares que serán revertidos del pasivo contractual y reconocidos ingresos por *Breakage* estadístico.

Partida n°: 10

Fecha	Concepto	Parcial	Debe	Haber
30/06/2020	Pasivos Contractuales		\$ 250,000.00	
	Ingresos Ordinarios	\$ 250,000.00		\$250,000.00
	C/ Reconocimiento de <i>breakage</i> por perfil de jugador medio tiempo			
		\$ 250,000.00	\$ 250,000.00	\$ 250,000.00

Los jugadores tipificados como eventuales presentan la característica de un rango de vida dentro del videojuego de 40 días, es por eso que terminado este periodo de tiempo y cumpliendo con lo tipificado para este perfil se permite reconocer ingresos por un valor de \$6,000 dólares que equivalen a 60,000 rollos dorados dejados de utilizar.

Partida n°: 11

Fecha	Concepto	Parcial	Debe	Haber
06/04/2020	Pasivos Contractuales		\$ 6,000.00	
	Ingresos Ordinarios	\$ 6,000.00		\$ 6,000.00
	C/ Reconocimiento de <i>breakage</i> por perfil de jugador eventual.			
		\$ 6,000.00	\$ 6,000.00	\$ 6,000.00

PASIVOS CONTRACTUALES

	\$ 50,000.00	\$ 34,746,700.00 s)
		\$ 34,696,700.00
9)	\$ 250,000.00	
		\$ 34,446,700.00
10)	\$ 6,000.00	
		\$ 34,440,700.00
11)		\$ 34,440,700.00

INGRESOS ORDINARIOS	
	\$ 2,679,000.00 s)
\$ -	\$ 50,000.00 9)
	\$ 2,729,000.00
\$ -	\$ 250,000.00 10)
	\$ 2,979,000.00
\$ -	\$ 6,000.00 11)
	\$ 2,985,000.00
	\$ 2,985,000.00

ESTADOS FINANCIEROS

Una vez finalizado el ejercicio correspondiente y en cumplimiento de la normativa técnica se procede a la presentación y revelación de la información financiera, el extracto del Estado de Resultados presenta el renglón de ingresos generados a partir de los servicios comerciales brindados por el juego TROYA.

En el Estado de Situación Financiera se presenta el extracto de las obligaciones contractuales en pasivos, generados por la venta de moneda virtual no convertible.

ESTADO DE SITUACION FINANCIERA			
AL 31 DE DICIEMBRE DE 2020			
(Expresado en dólares de EE.UU)			
PASIVOS	NOTA	2020	2019
PASIVOS CORRIENTES			
Pasivos Contractuales	2.2	\$ 34,440,700.00	\$ 16,560,700.00

ESTADO DE RESULTADOS			
Por el año terminado el 31 de diciembre de 2020			
(Expresado en dólares de EE.UU)			
INGRESOS ORDINARIOS	NOTA	2020	2019
Servicios Comerciales		\$ 2,985,000.00	\$ 1,425,600.00

NOTAS A LOS ESTADOS FINANCIEROS

2. POLÍTICAS CONTABLES

2.1 Reconocimiento de ingresos.

La entidad genera ingresos por servicios comerciales los cuales consisten en venta de elementos virtuales en el videojuego a través de moneda virtual no convertible. Los ingresos se reconocen cuando los controles de los elementos virtuales se transfieren a los jugadores dependiendo de los términos y condiciones del contrato.

La información sobre el periodo de tiempo entre la venta de la moneda virtual no convertible y su intercambio es obtenida a través de programas estadísticos predictivos, los cuales agrupan el comportamiento de los jugadores y brindan la información necesaria para determinar el momento del reconocimiento de ingresos.

El control de los elementos virtuales consumibles, periódicos o duraderos pueden transferirse a lo largo del tiempo o en un momento determinado.

2.2 Pasivos contractuales.

Cuando la entidad recibe contraprestación por parte del jugador, reconoce un pasivo por las obligaciones de desempeño pendientes con el jugador estas podrán ser satisfechas en un momento determinado o a lo largo del tiempo. Los pasivos contractuales comprenden principalmente de la venta de moneda virtual no convertible no consumida en elementos virtuales a la fecha.

2.2.1 *Breakage*

Según términos y condiciones aceptados por ambas partes se establece que, transcurrido un periodo de tiempo después de la compra de moneda virtual no convertible, si esta no ha sido consumida, o según programa estadístico se obtienen datos de que la moneda virtual adquirida ya no será consumida se procederá al reconocimiento de ingresos por *breakage* estimado por parte de los jugadores con perfil de tiempo completo, medio tiempo y eventuales.

3. PASIVOS CONTRACTUALES

La composición del saldo de pasivos contractuales revela las obligaciones de desempeño que la entidad posee al final del periodo por venta de moneda virtual no convertible; y el ajuste contable debido a indicios estadísticos de inactividad y abandono del 97.7% que presentan los perfiles de medio tiempo y jugadores eventuales, la entidad procede a la reversión de dicho pasivo contractual bajo sus derechos del contrato; el nuevo saldo del pasivo contractual se refleja de la siguiente manera:

DETALLE DE PASIVOS	
PASIVOS	2020
PASIVOS CONTRACTUALES	\$ 34,746,700.00
Ajuste <i>breakage</i> comportamiento jugadores tiempo completo	-\$ 50,000.00
Ajuste <i>breakage</i> comportamiento jugadores medio tiempo	-\$ 250,000.00
Ajuste <i>breakage</i> comportamiento jugadores esporádicos	-\$ 6,000.00
SALDO DE PASIVOS CONTRACTUALES AL CIERRE	\$ 34,440,700.00

4. INGRESOS

El saldo en ingresos de actividades ordinarias durante el período surgidos a partir de la venta de elementos virtuales a través del consumo de moneda virtual no convertible adquirida está integrado de la siguiente manera:

DETALLE DE INGRESOS	
INGRESOS ORDINARIOS	2020
SERVICIOS COMERCIALES	\$ 2,679,000.00
Ajuste <i>breakage</i> comportamiento jugadores tiempo completo	\$ 50,000.00
Ajuste <i>breakage</i> comportamiento jugadores medio tiempo	\$ 250,000.00
Ajuste <i>breakage</i> comportamiento jugadores esporádicos	\$ 6,000.00
SALDO DE SERVICIOS COMERCIALES AL CIERRE	\$ 2,985,000.00

CONCLUSIONES

1. El avance tecnológico ha dado origen a nuevos tipos de negocios, los cuales generan escenarios económicos que demandan constante actualización del profesional de la contaduría pública.
2. Los profesionales de la contaduría pública consideran necesario el fortalecimiento de las áreas de innovación y tecnología, así como la importancia de la elaboración de un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible.
3. La formación continua por parte de los profesionales de la contaduría es parte primordial para la evolución de la profesión, con lo cual se garantiza la continuidad y calidad de los profesionales en el tiempo.
4. La moneda virtual no convertible utilizada en la industria de los videojuegos desde un punto de vista técnico contable posee un análisis complejo como consecuencia de los elementos que intervienen en las transacciones.
5. La elaboración de un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento para las transacciones con moneda virtual no convertible genera una fuente de consulta para el fortalecimiento de la formación profesional de la contaduría pública.

RECOMENDACIONES

1. Proporcionar a los profesionales de la contaduría pública espacios de formación profesional en los que se divulguen y promuevan temáticas sobre el uso de nuevas tecnologías en el ámbito de la contaduría pública.
2. Impulsar propuestas a los organismos encargados del desarrollo, mantenimiento y promoción de normas, a la creación de regulaciones para la moneda virtual no convertible y su uso en la industria de los videojuegos.
3. Incluir en los programas educativos universitarios temáticas sobre la moneda virtual no convertible y su uso en la industria de los videojuegos, debido al mercado laboral potencial que estos representan.
4. Promover el desarrollo de guías que involucren la contabilización de sucesos y hechos económicos relativos al uso de moneda virtual no convertible.
5. Adoptar el presente instrumento como fuente de consulta para llevar a cabo registros concernientes al uso de la moneda virtual no convertible.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguado, G., Galán, J., Fernández-Beaumont, J., & García, L. (2008). *Organización y gestión de la empresa informativa*. Madrid: SINTESIS, S. A.
- Belli, S., & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea digital*, 159-179.
- Camarao, S. (Diciembre de 2014). *IAB Games Advertising Ecosystem Report*. Obtenido de Games Advertising Ecosystem Guide: Understanding today's game play, the core game types and advertising categories for marketers to reach consumers: https://www.iab.com/wp-content/uploads/2015/10/IAB_Games_Ad_Eco_Guide.pdf
- Cambridge Dictionary. (s.f.). *Significado de freemium*. Obtenido de freemium: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/freemium>
- Consejo de Normas Internacionales de Contabilidad . (2018). *Marco Conceptual para la Información Financiera*. Suiza: IFRS Foundation Publications Department.
- Consejo de Vigilancia de la Profesión de Contaduría Pública y Auditoría. (22 de 11 de 2017). *Portal de Transparencia* . Obtenido de <https://www.transparencia.gob.sv/institutions/cvpcpa/documents/240656/download>
- Consejo de Vigilancia De La Profesión de Contaduría Pública y Auditoría. (11 de Febrero de 2020). *Diario Oficial de la República de El Salvador*. Obtenido de Norma de Educación Continuada: <https://www.diariooficial.gob.sv/diarios/do-2020/02-febrero/11-02-2020.pdf>

- Deloitte Development. (Mayo de 2013). *Technology Spotlight Recognizing Revenue From Sales in a virtual world*. Obtenido de Deloitte: <https://www.iasplus.com/en/publications/us/industry-spotlight/tech/tech-spotlight-issue-4>
- Fields, T. (2014). *Mobile & Social Game Design: Monetization Methods and Mechanics*. A K Peters/CRC Press.
- Garcia, D. R. (15 de Mayo de 2012). *Revista digital sobre las nuevas tendencias publicitarias*. Obtenido de Tipos de publicidad en videojuegos: <https://estupubli.wordpress.com/2012/05/15/tipos-de-publicidad-en-videojuegos/>
- Global Innovation Index. (n.d.). *Indicator Rankings & Analytics/ Global Innovation Index*. Retrieved from EXPLORE THE INTERACTIVE DATABASE OF THE GII 2019 INDICATORS: <https://www.globalinnovationindex.org/analysis-indicator>
- Gómez, J. T. (2004). *El dinero algunas consideraciones jurídicas*. Obtenido de UNAM Universidad Nacional Autónoma de México: <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/8/3695/2.pdf>
- Grupo de Acción Financiera. (Junio de 2014). *GAFI para moneda virtual*. Recuperado el 2020, de Monedas Virtuales Definiciones Claves y Riesgos Potenciales de LA/FT: https://www.ssf.gob.sv/descargas/Documentos_lavado/GAFI%20PARA%20MONEDA%20VIRTUAL.pdf
- IASB. (2015). *Norma Internacional de Información Financiera para las Pequeñas y Medianas Entidades (NIIF para las PYMES)*. London: IFRS Foundation Publications Department.

IASB. (2017). *Normas Internacionales de Información Financiera*. IFRS Foundation Publication Department.

IFAC. (2019). *Código de Ética para Profesionales de la Contabilidad*. New York.

Luzardo, A., de Azevedo, B., Funes, G., Pison, J. P., Becerra Luna, L., Santoro, M., . . . Penix-Tadsen, P. (2019). *Los videojuegos no son un juego*.

Nieto Giménez-Montesinos, M., & Hernáez Molera, J. (2018). *Revista de estabilidad financiera* N.º 35. Obtenido de BANCO DE ESPAÑA EUROSISTEMA: https://www.bde.es/f/webbde/GAP/Secciones/Publicaciones/InformesBoletinesRevistas/RevistaEstabilidadFinanciera/18/NOVIEMBRE/EFX0035_Web.pdf

Pereira, A. M. (Mayo de 2014). *Historia y Comunicación Social*. Obtenido de Universidad Complutense de Madrid: <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/45178/42539>

PricewaterhouseCoopers. (2015, Mayo). *Making sense of a complex world Online gaming: Real issues in virtual worlds*. Retrieved from MIAG Media Industry Accounting Group : <https://www.pwc.es/es/publicaciones/entretenimiento-y-medios/assets/juego-online-importante-mundos-virtuales.pdf>

Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de videojuego: https://dle.rae.es/videojuego?m=30_2

Ruiz, I. (7 de Mayo de 2019). *Contadores 4.0: LA TECNOLOGÍA LLEGÓ A LAS PROFESIONES PARA REVOLUCIONARLO TODO*. Obtenido de Identidad 21:

<https://identidad.21.edu.ar/contadores-4-0-la-tecnologia-llego-a-las-profesiones-para-revolucionarlo-todo/>

s (Ed.). (s.f.).

Sampieri, R. H., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Trenta, M. (2014). *ResearchGate*. doi:10.7195/ri14.v12i1.565

Wijman, T. (18 de Junio de 2019). *The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market*. Obtenido de NEWZOO: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>

ANEXOS

Índice de anexos

Anexo N ° 1: Contrato de videojuego obtenido de la web. (RIOT GAMES, INC.)

Anexo N ° 2: Modelo de cuestionario.

Anexo N ° 3: Presentación de resultados del cuestionario.

ANEXO 1 CONTRATO DE VIDEOJUEGO OBTENIDO DE LA WEB. (RIOT GAMES, INC.)

Términos de servicio de Riot Games

Última modificación: 15 de enero de 2020

Saludos, jugadores:

Estos términos de servicio (los "Términos") establecen los términos y condiciones mediante los cuales Riot Games te ofrecen acceso para utilizar y disfrutar nuestros juegos, aplicaciones, sitios web y otros servicios (los "Servicios de Riot"). Riot Games es una compañía global de videojuegos con sede en Los Ángeles, con oficinas y operaciones en todo el mundo. Al decir "Riot Games", nos referimos a la entidad de Riot Games responsable de proporcionar los Servicios de Riot en tu región (consulta la [Sección 19](#) más adelante) y estos Términos son un contrato entre tú y dicha entidad.

Lee estos Términos cuidadosamente y presta especial atención a estos artículos:

Resolución de disputas. Si resides en Estados Unidos, lee la cláusula de arbitraje vinculante y la renuncia de demanda colectiva en la Parte A de la Sección 17. Afecta a la forma en que se resuelven las disputas entre nosotros.

Contenido virtual. Cuando haces clic para comprar, ganar o se te regala contenido virtual, solo obtienes una licencia para acceder al contenido virtual. No eres propietario de ningún contenido virtual que desbloques y no puedes transferirlo a otra persona. El contenido virtual no tiene valor monetario, generalmente es específico del juego y no puedes canjear el contenido virtual por ningún tipo de dinero del "mundo real".

Política de reembolsos. Perderás el derecho a cambiar de opinión, cancelar el pedido y obtener un reembolso si obtienes acceso inmediato o descarga del contenido digital. Hay algunas excepciones a esta regla, pero tenemos una estricta política de reembolsos. Puedes revisarla [aquí](#).

Reglas de usuario. Te comprometes a seguir nuestras Reglas de usuario ([Sección 7](#)). Estas reglas rigen tanto el comportamiento dentro del juego como ciertas conductas fuera del juego mientras usas los Servicios de Riot.

¡Atención, padres de familia!

En nuestro sitio web, proporcionamos información sobre la clasificación de los juegos en función de la edad. También te animamos a que supervises las actividades en línea de tu hijo, revises el contenido al que están accediendo y, si es apropiado, supervises sus interacciones sociales. Para más información sobre las clasificaciones de los juegos y los descriptores de contenido, consulta tu sistema de clasificación local.

1. TU CUENTA

1.1. ¿Puedo crear una cuenta y utilizar los Servicios de Riot? (Debes ser un adulto o tener permiso de tus padres o tutor legal).

Para crear una cuenta y utilizar los Servicios de Riot, debes: (i) ser adulto; (ii) ser un menor emancipado; o (iii) tener el consentimiento válido de tus padres o tutor legal para regirte por estos Términos. Si no eres un adulto o un menor emancipado, o no entiendes esta sección, habla con tus padres o tutor legal y pide ayuda. Si eres el padre o tutor legal de un menor que crea una cuenta con nosotros, tú y el menor aceptan y acuerdan estar obligados por estos Términos. También eres responsable de todo el uso de la cuenta y del cumplimiento de estos Términos por parte del menor, incluyendo todas las compras realizadas en la cuenta. No puedes crear ni utilizar una cuenta ni utilizar ninguno de los Servicios de Riot en nombre de otra persona o entidad legal o con fines comerciales.

1.2. ¿Necesito proporcionar mi verdadero nombre e información? (Sí. Por favor, ahórrate bromas como "Este no es Blitzcrank" o "Este no es Udyr").

Siempre debes proporcionar información precisa y completa, incluyendo tu nombre real.

1.3. Tengo muchas cuentas de correo electrónico diferentes. ¿Importa cuál uso para registrar mi cuenta? (Sí. De lo contrario, ¡podrías perderte avisos importantes!)

Enviamos avisos relacionados con la cuenta, legales y de servicio a la dirección de correo electrónico registrada en tu cuenta. Estas notificaciones pueden ser realmente importantes (por ejemplo, una notificación de que tenemos la intención de cancelar tu cuenta por inactividad) por lo que debes mantener la dirección de correo electrónico asociada a tu cuenta actualizada y (si te lo pedimos) verificada.

1.4. ¿Puedo compartir o vender mi cuenta o credenciales de inicio de sesión? (No).

Cuando creas una cuenta con nosotros, requerimos que selecciones un nombre de usuario y una contraseña únicos (colectivamente, tus "credenciales de acceso"). Aceptas que:

No puedes compartir tu cuenta o credenciales de acceso con nadie.

No puedes vender, transferir o permitir que otra persona acceda a tu cuenta o a tus credenciales de acceso, ni ofrecerte a hacerlo.

Debes mantener tus credenciales de acceso en secreto.

Debes notificarnos inmediatamente si te das cuenta de cualquier violación de seguridad, incluyendo cualquier acceso no autorizado a la cuenta o cualquier pérdida, robo o uso no autorizado o revelación de tus credenciales de acceso o información de pago para que podamos tomar las medidas apropiadas. Eres responsable de todas las pérdidas (incluyendo la pérdida o el uso de contenido virtual) en tu cuenta en la que hayas compartido tus credenciales de acceso y de mantener tu cuenta o credenciales de acceso seguras.

2. CANCELACIÓN DE LA CUENTA

2.1. ¿Cómo se puede suspender o cancelar mi cuenta? (Si rompes las reglas, ¡se aplicará Justicia Demaciana en tu cuenta!)

2.1.1. Tú. Puedes cancelar o suspender tu cuenta en cualquier momento al ponerte en contacto con nosotros en support@riotgames.com.

2.1.2. Nosotros. Podemos cancelar o suspender tu cuenta sin previo aviso si determinamos razonablemente que:

Incumpliste alguna parte de estos Términos (incluyendo las Reglas de usuario).

Hacerlo sería en el mejor interés de nuestra comunidad o de los Servicios de Riot o es necesario para defender los derechos de un tercero.

Dejamos de ofrecer los Servicios de Riot en tu región (aunque normalmente publicaremos un aviso previo en nuestro sitio web, aplicación o juego si pensamos dejar de ofrecer una característica principal material de un juego o todos los Servicios de Riot en tu región).

No has pagado las tarifas que nos debes (excepto en casos de negligencia grave o mala conducta intencional de nuestra parte) o si tenemos que reembolsar a alguien debido al uso no autorizado de un pago hecho desde tu cuenta.

Hiciste (o tenemos motivos razonables para sospechar que hiciste) un uso no autorizado de la información de pago de otra persona.

Podemos hacer tales determinaciones, con la ayuda de sistemas automatizados y herramientas de aprendizaje automático o utilizando otros métodos que consideremos apropiados. Si crees que cometimos un error, comunícate con nosotros con los detalles y revisaremos tu caso, aunque podemos suspender tu cuenta durante nuestra revisión. También puedes impugnar nuestras determinaciones (consulta la [Sección 17](#)).

2.2. ¿Riot mantendrá mi cuenta para siempre, incluso si dejo de usarla? (Si abandonas tu cuenta por un periodo de tiempo muy largo, podemos cancelarla después de darte un aviso y una oportunidad de reactivarla).

Si no utilizas tu cuenta durante un periodo de tiempo prolongado, nos reservamos el derecho de tomar medidas contra tu cuenta, incluyendo suspenderla o cancelarla. Si planeamos tomar medidas contra tu cuenta basadas en un periodo prolongado de inactividad, te lo haremos saber primero (por ejemplo, por correo electrónico a la dirección de correo electrónico registrada en tu cuenta) y te daremos amplia oportunidad de evitar tales medidas (por ejemplo, la eliminación de la cuenta).

2.3. ¿Qué pasa si Riot cancela mi cuenta? (Ya no tendrás los juegos y perderás el acceso a cualquier compra, incluyendo moneda del juego y objetos virtuales).

Si se cancela tu cuenta, ya no tendrás acceso a tu cuenta, incluida la información asociada o el contenido virtual (incluida la moneda del juego, aunque esto no limita ni afecta los derechos que tienes en virtud de las leyes de protección de información o del consumidor). Cuando hacemos una cancelación por una razón legítima (por ejemplo, si violas estos Términos):

No tendrás derecho a ningún reembolso y no tendremos ninguna responsabilidad hacia ti.

También nos reservamos el derecho a cancelar cualquier otra cuenta que hayas creado, así como tu acceso a cualquier otro Servicios de Riot (también sin ningún tipo de reembolso o responsabilidad hacia ti).

Comprendes y aceptas que el uso de los Servicios de Riot conlleva el riesgo de que tu cuenta se cancele o se suspenda de acuerdo con estos Términos y que, siempre que utilices los Servicios de Riot, tendrás en cuenta este riesgo y te comportarás siempre de forma adecuada.

3. LICENCIA LIMITADA

3.1. ¿Qué puedo hacer con los Servicios de Riot? (Puedes disfrutar los Servicios de Riot para tu uso personal y no comercial).

Te concedemos una licencia limitada, no exclusiva, intransferible y revocable para utilizar y disfrutar los Servicios de Riot (y de cualquier contenido virtual) con fines individuales, no comerciales y de entretenimiento, solo y expresamente condicionada al cumplimiento de estos Términos. Si cancelamos tu cuenta, cualquier licencia que te hayamos concedido en los Servicios de Riot y cualquier contenido virtual finalizará inmediatamente. A menos que lo autoricemos expresamente en un contrato escrito firmado, no podrás vender, copiar, intercambiar, prestar, realizar ingeniería inversa, descompilar, derivar código fuente, traducir, alquilar, otorgar un interés de garantía, transferir, publicar, asignar o distribuir de cualquier otra forma ninguno de los Servicios de Riot o cualquiera de los derechos de propiedad intelectual de Riot Games, incluido nuestro código informático o contenido virtual.

3.2. ¿Puedo hacer cosas con la propiedad intelectual de Riot? (Nos reservamos todos los derechos de nuestra propiedad intelectual, pero permitimos algunos usos personales, no comerciales, como el arte hecho por aficionados ["fan art"]).

Nosotros (y nuestros licenciarios) poseemos y nos reservamos todos los derechos, títulos e intereses de los Servicios de Riot, así como toda la información y el contenido publicado, generado, proporcionado o puesto a disposición de cualquier otra forma en o a través de los Servicios de Riot, incluyendo cuentas de usuario, códigos informáticos, títulos, objetos, artefactos, personajes, nombres de personajes, registros de chat, grabaciones y transmisiones de juegos, ubicaciones, nombres de lugares, historias, diálogos, frases hechas, ilustraciones, gráficos, diseños estructurales o paisajísticos, animaciones, sonidos, composiciones y grabaciones musicales, objetos virtuales, moneda del juego, efectos audiovisuales, semejanzas de personajes, métodos de funcionamiento y jugabilidad (colectivamente, el "Contenido del juego"). Para mayor claridad, el Contenido del juego incluye contenido virtual. No puedes crear ningún trabajo de autoría basado en el Contenido

del juego o en los Servicios de Riot, excepto en los casos en los que nosotros lo autoricemos expresamente. Para más información sobre los usos que permitimos actualmente a los aficionados, lee nuestra [política con jerga legal](#) (ten en cuenta que la cambiamos de vez en cuando).

También aceptas que, a menos que te concedamos una licencia en un contrato escrito firmado por nosotros, nunca podrás utilizar ninguna de nuestras marcas comerciales, marcas de servicio, nombres comerciales, logotipos, nombres de dominio, eslóganes o imagen comercial. Cualquier reproducción, redistribución o modificación de los Servicios de Riot, o el uso de estos que no se ajuste a los Términos, está expresamente prohibido y puede dar lugar a graves sanciones civiles o penales.

4. OBJETOS VIRTUALES, MONEDA DEL JUEGO Y COMPRAS

4.1. ¿Qué es el contenido virtual? (El contenido virtual incluye partes como la moneda del juego y objetos virtuales, como campeones, aspectos, gestos, accesorios, etc.)

Al utilizar los Servicios de Riot, es posible que te ofrezcamos la oportunidad de adquirir una licencia limitada para acceder a los objetos virtuales, como campeones, aspectos, gestos, etc., ("objetos virtuales") y a la moneda del juego ("moneda del juego"), asociados a tu cuenta (en conjunto, el "Contenido virtual").

La moneda del juego solo se puede usar para el juego específico para el cual se compró, a menos que digamos lo contrario en el momento de la compra.

4.2. ¿Cómo puedo obtener una "licencia" para acceder al contenido virtual? (Puedes comprarla, ganarla o recibirla).

Podemos ofrecerte varias oportunidades para adquirir una licencia limitada para acceder a la moneda del juego o al contenido virtual, incluyendo:

- Comprándola (por ejemplo, con una tarjeta de crédito).
- Ganándola (por ejemplo, al cumplir misiones o tareas del juego).
- Recibiéndola (por ejemplo, de otro jugador como regalo o usando la funcionalidad de creación como Hextech®).

4.3. ¿El contenido virtual que desbloqueo me "pertenece"? (No. Lo que "desbloqueas" no es el contenido virtual en sí, sino una licencia limitada e intransferible para acceder a él).

No tienes la propiedad o cualquier otro interés de propiedad en cualquiera de los contenidos virtuales que desbloques, independientemente de cómo hayas adquirido el acceso a los mismos. El contenido virtual no tiene valor monetario. No puedes transferir (a menos que lo permitamos en la funcionalidad de los Servicios de Riot) ni canjear contenido virtual por ningún tipo de dinero o divisa del "mundo real". No puedes obtener ningún reembolso por la compra de una licencia para acceder al contenido virtual, excepto en los casos expresamente permitidos por nosotros. Puedes encontrar nuestra actual política de reembolso de contenido [aquí](#).

4.4. Una vez más: ¿El contenido virtual no me pertenece? ("¡No!" gritaron todos los abogados).

Cuando obtienes contenido virtual de nosotros, lo que en realidad te estamos dando es un derecho y una licencia personal, no exclusiva, intransferible, no sublicenciable, revocable y limitada para utilizar dicho contenido virtual únicamente en relación con tu uso de los Servicios de Riot aplicables.

Independientemente de cualquier disposición contraria a estos Términos, reconoces y aceptas que no tendrás ninguna propiedad u otro interés de propiedad en tu cuenta, y que todos los derechos de tu cuenta son y serán para siempre propiedad de Riot Games y redundarán en su beneficio. Además, reconoces y aceptas que no tienes ningún título, propiedad u otro interés de propiedad en ningún contenido virtual, independientemente de cualquier contraprestación ofrecida o pagada a cambio. Además, salvo en casos de mala conducta intencionada o de negligencia grave, o en la medida en que estos Términos digan lo contrario, Riot Games no será responsable en modo alguno de la destrucción, eliminación, modificación, deterioro, piratería informática o cualquier otro daño o pérdida de cualquier tipo causado al contenido virtual, incluida la eliminación de contenido virtual tras la cancelación o la caducidad de tu cuenta o nuestros cambios razonables en los Servicios de Riot.

4.5. ¿Estará siempre disponible mi contenido virtual? (No necesariamente, no).

En un esfuerzo por mejorar constantemente los Servicios de Riot, desarrollar nuestros juegos y mantener los Servicios de Riot seguros y divertidos, tenemos derecho a eliminar, alterar, mover, eliminar, empaquetar de nuevo, volver a poner precio o transferir todo el Contenido del juego, incluido el contenido virtual, en su totalidad o en parte, en cualquier momento, con o sin previo

aviso y sin responsabilidad de ningún tipo ante ti. Por ejemplo, tus objetos virtuales pueden (y es probable que lo hagan) evolucionar con el tiempo para mejorar los Servicios de Riot o por motivos normativos o legales. Si decidimos retirar por completo ciertos objetos virtuales que hayas comprado recientemente, te proporcionaremos un reemplazo. No eliminaremos tu moneda del juego sin previo aviso (por ejemplo, a través de publicaciones en nuestro sitio web, aplicación o juego), a menos que tu cuenta sea cancelada por nosotros por un motivo legítimo o por ti según la Sección 2.1.1. En ocasiones, es posible que cambiemos el poder adquisitivo de la moneda del juego (por ejemplo, podemos aumentar el número de moneda del juego necesaria para comprar objetos virtuales, como aspectos). Normalmente solo lo hacemos en pasos graduales, pero te avisaremos (por ejemplo, a través de publicaciones en nuestro sitio web, aplicación o juego) si planeamos hacer cambios que afecten de forma considerable tu moneda del juego de forma negativa. No proporcionamos ni garantizamos, y renunciamos expresamente a cualquier valor, en efectivo o de otro tipo, atribuido a cualquier información que resida en los servidores que operamos o controlamos, incluyendo cualquier Contenido del juego o contenido virtual atribuido a tu cuenta. Si permitimos la venta o transferencia de tu derecho a acceder a determinado Contenido del juego o contenido virtual, solo podrá realizarse a través de servicios aprobados o proporcionados por nosotros, si los hubiera.

PAGOS, TARIFAS Y CARGOS

Es posible que de vez en cuando se le solicite que nos haga pagos a nosotros o a otros terceros en relación con los Artículos con licencia, como, por ejemplo, su licencia para utilizar los Artículos con licencia correspondientes. Usted es responsable de todos esos pagos y obligaciones de pago relacionadas en virtud de este Acuerdo.

Todos estos pagos de usted están sujetos a los términos y condiciones del servicio de pago correspondiente (ya sea que ese proveedor de servicios de pago sea nosotros o un tercero), además de cualquier otro término relevante de este Acuerdo. No asumimos ninguna responsabilidad por las transacciones procesadas por, o los pagos realizados a, un tercero, ya sea en conexión o no con los artículos con licencia relevantes. Usted es el único responsable de todas las tarifas e impuestos asociados con los artículos con licencia y acepta que el precio y la disponibilidad de todos los artículos con licencia están sujetos a cambios en cualquier momento.

Es posible que de vez en cuando le proporcionemos métodos de pago para cargos automáticos, recurrentes o basados en suscripción. Cuando lo hagamos, usted acepta que (sujeto a las leyes y regulaciones aplicables):

(a) tales compras o pagos generalmente los realiza usted por adelantado. A menos que la compra se haya realizado por suscripción, le notificaremos antes de cualquier renovación automática;

(b) nos autoriza a:

(i) guardar la información de su método de pago elegido (por ejemplo, información de la tarjeta de crédito) en nuestros sistemas; y

(ii) facturar a su método de pago elegido por los períodos de tiempo relevantes elegidos o notificados a usted;

(c) si cualquier pago realizado a través de su método de pago elegido es rechazado, denegado o devuelto impago por cualquier motivo:

(i) es posible que no le proporcionemos o suspendamos la provisión del producto o servicio de Contenido relevante hasta que el pago se procese adecuadamente; y

(ii) usted es responsable ante nosotros por cualquier tarifa, costo, gasto u otros montos en los que incurramos como resultado de dicho rechazo, denegación o devolución (y podemos cobrarle automáticamente por dichos montos); y

(d) le proporcionaremos más instrucciones dentro de los Artículos con licencia sobre cómo puede actualizar o cancelar el método de pago correspondiente.

Usted acepta que cualquier pago que nos haga en relación con su uso de cualquier Artículo con licencia es definitivo y no reembolsable, excepto cuando lo especifiquemos en este Acuerdo o para un Artículo con licencia en particular. **DE LO CONTRARIO, EN NINGUNA CIRCUNSTANCIA SE NOS REQUERIRÁ PROPORCIONAR UN REEMBOLSO POR CUALQUIER PAGO QUE USTED HAGA A NOSOTROS EN RELACIÓN CON CUALQUIER ARTÍCULO CON LICENCIA (SEA USADO O NO USADO).**

Usted acepta que los Términos adicionales relevantes pueden especificar términos adicionales que son aplicables a los pagos que realice en relación con un Artículo con licencia en particular (por

ejemplo, métodos de pago para Artículos con licencia específicos), y cumplirá con dichos términos adicionales.

Tenga en cuenta que usted es responsable de todos los cargos de terceros en los que incurra (incluidos los cargos de sus proveedores de servicios de Internet y telecomunicaciones) en relación con o que surjan de su uso de los Artículos con licencia.

Si cree que lo hemos cobrado por error y sujeto a las leyes y regulaciones aplicables:

(a) debe comunicarse con nosotros dentro de los 30 días posteriores a la fecha del cargo correspondiente; y

(b) no se otorgarán reembolsos por cargos erróneos después de dicho período de 30 días.

5. TARIFAS E IMPUESTOS

5.1. ¿Todo lo relacionado con los Servicios de Riot es gratis? (No).

Es posible que algunos aspectos de los Servicios de Riot requieran el pago de una cuota, y aceptas que nos proporcionarás información de pago precisa y completa a nosotros o al proveedor de pagos de terceros que utilicemos. Además, aceptas pagar todas las tarifas e impuestos aplicables incurridos en tu cuenta. Podemos modificar los precios de cualquier parte de los Servicios de Riot en cualquier momento. Esto puede tener un impacto en el poder adquisitivo de tu moneda del juego, aunque normalmente solo lo hacemos en pasos graduales. Todas las tarifas y cargos son pagaderos de acuerdo con las condiciones de pago vigentes en el momento en que la tasa o el cargo venzan y sean pagaderos. Podemos, de vez en cuando, modificar, enmendar o complementar nuestras tarifas y métodos de facturación de tarifas, y tales cambios serán efectivos inmediatamente después de su publicación en estos Términos o en cualquier otro lugar en nuestros sitios web, aplicaciones o en nuestros juegos. Excepto en casos de nuestra negligencia grave o mala conducta intencional, si no pagas los cargos que nos debes o tenemos que reembolsar a alguien debido al uso no autorizado de un pago hecho desde tu cuenta, podemos suspender o cancelar tu cuenta. Consulta la Sección 2 (Cancelación de la cuenta) para más información.

Con sujeción a la legislación aplicable, cualquier tarifa aplicable y otros cargos por servicios de pago (incluida la moneda del juego) se pagan por adelantado y no son reembolsables en su totalidad

o en parte, excepto en los casos previstos expresamente en estos Términos. Salvo en casos de negligencia grave o mala conducta intencionada por parte de Riot, o en la medida en que estos Términos digan lo contrario, eres totalmente responsable de todos los cargos de tu cuenta, incluidos los cargos no autorizados.

5.2. ¿Cuáles son mis responsabilidades en relación con la moneda del juego? (Pagar los impuestos aplicables; verificar que todas las transacciones con nosotros sean correctas, etc.)

Eres el único responsable del pago de cualquier impuesto aplicable relacionado con la adquisición, el uso o el acceso a la moneda del juego. La moneda del juego puede ser vendida o emitida por nosotros en paquetes y el precio puede variar dependiendo de la cantidad que compres y del lugar donde lo hagas. Si lo consideramos necesario, a nuestra razonable discreción (o según lo prescrito por la ley), podemos limitar la cantidad total de moneda del juego que puede ser comprada para cualquier juego o que puede ser mantenida en tu cuenta en conjunto. Además, el precio y la disponibilidad de la moneda del juego y los objetos virtuales están sujetos a cambios. Podemos restringir la cantidad de moneda del juego que puedes comprar o utilizar en función de tu ubicación, ya que tenemos diferentes enfoques en diferentes lugares.

Debe verificar que la cantidad apropiada de moneda del juego ha sido añadida o deducida de tu cuenta durante cualquier transacción. Notifícanos inmediatamente si crees que se cometió un error con respecto a tu saldo de moneda del juego. Investigaremos tu reclamo y, al hacerlo, es posible que te solicitemos información adicional para verificarlo.

6. POLÍTICA DE PRESENTACIÓN DE IDEAS NO SOLICITADAS

6.1. ¿Puedo enviar ideas para mejorar el Juego a Riot? (Por favor, no lo hagas. Si lo haces de todos modos, tendremos el derecho absoluto de usarlas para siempre).

Valoramos tus comentarios sobre los Servicios de Riot, pero no nos envíes ideas creativas, sugerencias o materiales (en adelante "Ideas no solicitadas"). Podemos utilizar libremente cualquier idea no solicitada que nos proporciones. Esta política tiene como objetivo evitar posibles malentendidos o disputas cuando los Servicios de Riot puedan parecer similares a las Ideas no solicitadas que la gente envía.

Es posible que no tengas ningún derecho legal sobre las Ideas no solicitadas que insistes en enviarnos, pero si lo haces, se nos permitirá utilizar todas o algunas de tus Ideas no solicitadas por cualquier razón que elijamos y sin ningún pago para ti.

En términos legales, esto significa que si nos envías Ideas no solicitadas, entonces nos otorgas un derecho y una licencia mundial, perpetua, irrevocable, sublicenciable, transferible, asignable, no exclusiva y libre de regalías para usar, reproducir, distribuir, adaptar, modificar, traducir, crear obras derivadas basadas en ellas, ejecutarlas públicamente, exhibirlas públicamente, ejecutarlas digitalmente, hacer, fabricar, mandar a crear, vender, ofrecer a la venta e importar tus Ideas no solicitadas, incluyendo todos los derechos de autor, marcas registradas, secretos comerciales, patentes, diseños, derechos industriales y todos los demás derechos intelectuales y de propiedad relacionados con ellos, en cualquier medio conocido ahora o desarrollado en el futuro, para cualquier propósito, comercial o de otro tipo, incluyendo la entrega de las Ideas no solicitadas a otros, sin ninguna compensación para ti. En la medida en que sea necesario, aceptas que te comprometes a ejecutar y entregar todos y cada uno de los documentos y a realizar todas y cada una de las acciones necesarias o deseables para garantizar que los derechos de uso de las Ideas no solicitadas que se nos conceden según lo especificado anteriormente sean válidos, efectivos y ejecutables y renuncias y aceptas no hacer nunca valer esos derechos en la medida máxima permitida por las leyes de tu jurisdicción.

7. REGLAS DE USUARIOS

7.1. ¿Puedo instigar, asediar, amenazar o acosar a las personas mientras uso los Servicios de Riot? (No. Si lo haces, podríamos tomar medidas como el bloqueo de tu cuenta).

Al usar los Servicios de Riot, debes cumplir con todas las leyes, reglas y regulaciones de la jurisdicción en que resides. También debes cumplir con las políticas de uso aceptable y de comportamiento que publicamos de vez en cuando en nuestros sitios web, aplicaciones y juegos, y las reglas de comportamiento que se enumeran más adelante (colectivamente, las "Reglas de usuario"). Las Reglas de usuario publicadas en nuestros sitios web, aplicaciones y juegos o expuestas en esta sección no pretenden ser exhaustivas, y nos reservamos el derecho a modificarlas, así como a tomar las medidas disciplinarias adecuadas, incluyendo bloqueos temporales, suspensión o cancelación de cuentas y eliminación para proteger la integridad y el

espíritu de los Servicios de Riot, independientemente de si un comportamiento específico se considera inapropiado en las Reglas de usuario.

Los siguientes son ejemplos de comportamiento que justifican medidas disciplinarias:

- Suplantar a cualquier persona, empresa o entidad, incluido un empleado de Riot Games, o comunicarse de cualquier manera que haga aparecer que la comunicación proviene de Riot Games.
- Mostrar públicamente información que te identifique, a los empleados de Riot Games o a otros jugadores.
- Acosar, acechar o amenazar a otros jugadores o empleados de Riot Games.
- Eliminar, alterar u ocultar cualquier Aviso de derechos de autor, marca comercial, patente u otro derecho de propiedad de Riot Games contenido en los Servicios de Riot. Tampoco puedes transmitir contenido que infrinja los derechos de terceros, incluyendo patentes, marcas registradas, secretos comerciales, derechos de autor, publicidad, derechos personales u otros derechos.
- Transmitir o comunicar cualquier contenido que razonablemente creamos que es ofensivo para los jugadores, incluyendo lenguaje ilegal, dañino, amenazador, abusivo, acosador, difamatorio, vulgar, obsceno, sexualmente explícito o racial, ético o de alguna otra manera objetable.
- Transmitir o facilitar la transmisión de cualquier contenido que contenga un virus, información corrupta, troyanos, programas de registro de pulsaciones de teclado, gusanos informáticos, bombas de tiempo, cancelbots u otras rutinas de programación de computadoras que tengan la intención o realmente dañen, interfieran perjudicialmente, intercepten subrepticamente, extraigan o expropien cualquier sistema, datos o información personal.
- Evitar, eludir, eliminar, desactivar, perjudicar, descodificar o esquivar de cualquier otra forma cualquier medida tecnológica implementada por Riot o cualquier tercero para proteger los Servicios de Riot.
- Hacer spamming en el chat, ya sea para fines personales o comerciales, mediante la interrupción del flujo de la conversación con publicaciones repetidas.

- Participar en cualquier acción que razonablemente creamos que defrauda o pueda defraudar a cualquier otro jugador, incluyendo mediante estafa o ingeniería social.
- Utilizar cualquier programa no autorizado de terceros, incluidos mods, hacks, trampas (cheats), secuencias de comandos (scripts), bots, entrenadores (trainers) y programas de automatización que interactúen con los Servicios de Riot de cualquier forma y para cualquier fin, incluidos los programas no autorizados de terceros que intercepten, emulen o redirijan cualquier comunicación relacionada con los Servicios de Riot y cualquier programa no autorizado de terceros que recopile información sobre los Servicios de Riot leyendo las zonas de memoria utilizadas por los Servicios de Riot para almacenar información.
- Acceder o intentar acceder a zonas de los Servicios de Riot que no estén a disposición del público.
- La selección de un nombre de cuenta o de usuario que indique falsamente una asociación con Riot Games, que contenga información de identificación personal o que sea ofensiva, difamatoria, vulgar, obscena, sexualmente explícita, racial, étnica o de cualquier otra forma objetable. No puedes utilizar una falta de ortografía u ortografía alternativa para eludir esta restricción en la elección de nombres, como nombres de usuario. Riot Games puede modificar cualquier nombre que considere razonablemente que viola esta disposición, sin notificártelo y puede tomar medidas disciplinarias adicionales, incluyendo la cancelación de la cuenta por infracciones repetidas.
- No participar, cerrar la sesión o salir durante una partida en curso. Riot Games puede hacer un seguimiento de esta información a lo largo del tiempo y emitir un bloqueo temporal cuando se determine que un jugador abandonó el juego o una partida demasiadas veces. La duración del bloqueo temporal aumentará con el tiempo si una cuenta en particular continúa abandonando partidas en curso.
- Jugar en la cuenta de otra persona o realizar cualquier otra actividad que tenga como objetivo "aumentar" el estado o el rango de una cuenta.
- Inducir o animar a otros a incumplir las Reglas de usuario o estos Términos.
- Utilizar los Servicios de Riot para cualquier propósito empresarial sin nuestro consentimiento expreso por escrito o después de que te hayamos pedido que dejes de utilizar los Servicios de Riot.

8. CONTENIDO GENERADO POR USUARIOS

8.1. ¿Soy responsable del contenido que publico en los Servicios de Riot? (Sí, y podemos usar lo que publiques).

Aparte de las Ideas no solicitadas (que abordamos por separado en la [Sección 6](#) anterior), también eres responsable de cualquier otra comunicación, nombre de usuario, imagen, sonido u otro material e información que crees, cargues, utilices o transmitas con o a través de los Servicios de Riot ("Tu contenido").

Debes subir o transmitir Tu contenido solo si estás de acuerdo con:

Nos concedes, desde el momento de la carga o transmisión de Tu contenido, un derecho y una licencia mundiales, perpetuos, irrevocables, sublicenciables, no exclusivos y libres de derechos de autor para utilizar, reproducir, distribuir, adaptar, modificar, traducir, crear trabajos derivados basados en, ejecutar públicamente, mostrar públicamente, ejecutar digitalmente, hacer, mandar a hacer e importar Tu contenido, incluyendo todos los derechos de autor, derechos de publicidad, marcas comerciales, secretos comerciales, patentes, derechos industriales y todos los demás derechos intelectuales y de propiedad relacionados con ellos, con el fin de proporcionar los Servicios de Riot sin ninguna compensación para ti.

Renuncias a cualquier derecho moral que puedas tener en Tu contenido con respecto a nuestro uso de Tu contenido hasta el máximo permitido por las leyes de tu jurisdicción. Si las legislaciones locales no permiten la renuncia a los derechos morales, en su lugar otorgas a Riot Games el derecho a utilizar Tu contenido y todos los elementos de Tu contenido con o sin tu nombre o seudónimo, así como a editar libremente Tu contenido.

Declaras, garantizas y aceptas que nada de Tu contenido estará sujeto a ninguna obligación, ya sea de confidencialidad, atribución o de otro tipo, por parte de Riot Games y Riot Games no será responsable de ningún uso o divulgación de Tu contenido.

Además, declaras, garantizas y aceptas que Tu contenido no infringirá ningún derecho de terceros.

9. SUPERVISIÓN

9.1. ¿Riot me monitorea mientras uso los Servicios de Riot? (Sí. Lee el Aviso de privacidad para obtener más información).

Podemos supervisar activamente el uso de los Servicios de Riot (pero no tenemos ninguna obligación de hacerlo), tanto en nuestros propios servidores como en tu computadora o dispositivo, con una amplia variedad de fines diferentes, entre los que se incluyen la prevención de trampas y de piratería informática, la reducción del comportamiento tóxico de los jugadores y la mejora de los Servicios de Riot. Asegúrate de leer nuestro [Aviso de privacidad](#) para obtener detalles importantes sobre cómo obtenemos y procesamos la información relacionada con el uso de los Servicios de Riot.

10. ACTUALIZACIONES Y MODIFICACIONES

10.1. ¿Cambiarán estos Términos en el futuro? (Sí).

Es posible que en el futuro creemos (y probablemente lo hagamos) versiones actualizadas de estos Términos a medida que evolucionen los Servicios de Riot y las legislaciones aplicables. Cuando lo hagamos, te informaremos del nuevo contrato que sustituirá y reemplazará estos Términos. Se te dará la oportunidad de revisar cualquier nuevo contrato que te presentemos y decidir si deseas aceptar los términos revisados. Si aceptas el nuevo contrato, podrás seguir utilizando los Servicios de Riot. Si rechazas el nuevo contrato, ya no podrás utilizar los Servicios de Riot.

10.2. ¿Los Servicios de Riot se mantendrán igual? (No. Al igual que Kha'zix, evolucionarán).

En un esfuerzo por mejorar constantemente los Servicios de Riot, hacer evolucionar nuestros juegos y mantener los Servicios de Riot seguros y divertidos, aceptas que podemos cambiar, modificar, actualizar, suspender, reducir de eficacia (nerf) o restringir tu acceso a cualquier característica o parte de los Servicios de Riot, incluidos los objetos virtuales (por ejemplo, podríamos cambiar algunas funciones de los objetos virtuales por motivos normativos o legales, o para mejorar la experiencia de juego), y que podemos exigirte que descargues e instales actualizaciones de cualquier software necesario para otorgar compatibilidad con los Servicios de Riot, en cualquier momento y sin responsabilidad alguna ante ti. También comprendes y aceptas que dichos cambios o actualizaciones de los Servicios de Riot podrían cambiar las especificaciones del sistema necesarias para utilizar nuestros juegos y, en tal caso, tú, y no Riot Games, eres responsable de adquirir cualquier software o hardware adicional necesario para acceder y jugar

nuestros juegos. También entiendes y aceptas que podemos utilizar actualizaciones en segundo plano para actualizar automáticamente nuestros juegos y software con o sin aviso previo.

11. FOROS Y ENLACES

11.1. ¿Puedo usar los foros? (Siempre y cuando tengas una cuenta válida y actúes con madurez).

Si tienes una cuenta válida y activa, puedes usar la sección de foros de nuestro sitio web o aplicaciones (los "Foros") siempre y cuando cumplas las Reglas de usuario y cualquier otra regla publicada. Podemos revocar tu acceso a los Foros en cualquier momento si creemos que has violado las Reglas de usuario. Si crees que cometimos un error, comunícate con nosotros con los detalles y revisaremos tu caso, aunque tu cuenta puede ser suspendida durante nuestra revisión. Usa los Foros bajo tu propio riesgo. Nos reservamos el derecho, pero no tenemos ninguna obligación, de monitorear y vigilar los Foros. No somos responsables por el contenido de los Foros. Excepto en casos de nuestra negligencia grave o mala conducta intencional, no tendremos ninguna responsabilidad ante ti por cualquier daño que puedas experimentar al usar los Foros.

11.2. ¿Qué hay de los enlaces en los Servicios de Riot? ¿Son seguros? (Como en los viajes mágicos de Bardo, puede que encuentres algo peligroso esperándote en el otro lado. Procede con cautela)

Los Servicios de Riot pueden contener enlaces a sitios web operados por terceros. Una vez más, no somos dueños ni operamos esos otros sitios web. Te proporcionamos estos enlaces por conveniencia. También es posible que otros usuarios publiquen estos enlaces como contenido proporcionado por el usuario. Usa estos enlaces y los sitios web externos correspondientes bajo tu propio riesgo. No controlamos los sitios enlazados y no somos responsables del contenido disponible. Dichos enlaces no implican nuestro respaldo de información o material en ningún otro sitio, y renunciamos a toda responsabilidad con respecto a tu acceso y uso de dichos sitios web enlazados.

12. AVISO Y PROCEDIMIENTO PARA RECLAMOS DE INFRACCIÓN POR DERECHOS DE AUTOR

12.1. ¿Qué debo hacer si alguien está infringiendo mi trabajo con derechos de autor en los Servicios de Riot? (Envíanos un Aviso de retiro por derechos de autor).

Riot Games respeta la ley de derechos de autor y espera que sus usuarios hagan lo mismo. Nuestra política es cancelar las cuentas en circunstancias apropiadas de los usuarios que infrinjan o se crea que infrinjan los derechos de los titulares de los derechos de autor. Riot Games responderá de forma rápida a los reclamos por infracciones de derechos de autor cometidas a través del sitio web de Riot Games o de otra red en línea accesible a través de un dispositivo móvil u otro tipo de dispositivo (los "Sitios") que se comuniquen al agente de derechos de autor designado por Riot Games, identificado en el ejemplo de Aviso que se muestra más adelante.

Si eres un propietario de derechos de autor, estás autorizado a actuar en nombre de uno, o autorizado a actuar bajo cualquier derecho exclusivo bajo los derechos de autor, informa de las presuntas infracciones de derechos de autor que tienen lugar en o a través de los Sitios mediante la presentación de un Aviso que contenga todo lo siguiente:

Identifica el trabajo con derechos de autor que reclamas que fue infringido, o, si múltiples trabajos con derechos de autor están cubiertos por este Aviso, puedes proporcionar una lista representativa de los trabajos con derechos de autor que reclamas que fueron infringidos.

Identifica el material que reclamas que está infringiendo (o que va a ser objeto de una actividad infractora) y que será eliminado o cuyo acceso va a ser deshabilitado, así como la información razonablemente suficiente para permitirnos localizar el material, incluyendo como mínimo, si es aplicable, la URL del enlace que aparece en los sitios donde se puede encontrar dicho material.

Proporciona tu dirección postal, número de teléfono y, si está disponible, tu dirección de correo electrónico.

Incluye las dos siguientes declaraciones en el cuerpo del Aviso:

- "Por la presente declaro que tengo la creencia de buena fe de que el uso disputado del material con derechos de autor no está autorizado por el propietario de los derechos de autor, su agente o la ley (por ejemplo, como uso justificado)".
- "Por la presente declaro que la información contenida en este Aviso es exacta y [bajo pena de perjurio]* que soy el propietario, o estoy autorizado para actuar en nombre del

propietario, del derecho de autor o de un derecho exclusivo bajo el derecho de autor que supuestamente se ha infringido".

Proporciona tu nombre legal completo y tu firma electrónica o física.

** Solo necesitas incluir esto si vives en Estados Unidos de América.*

Entrega este Aviso (el "Aviso"), con todos los elementos completados, al agente de derechos de autor de Riot Games a la dirección de la entidad de Riot Games responsable de proporcionar los Servicios de Riot en tu región (consulta la [Sección 19](#)). Asegúrate de marcarlo como "Attn: Copyright Agent" (y no "Attn: Legal Dept) para que llegue a la persona adecuada rápidamente. Puedes enviar tu Aviso por correo electrónico a: copyright@riotgames.com. Esta dirección de correo electrónico está destinada únicamente a la recepción de Avisos de retiro por derechos de autor y no a consultas o peticiones generales para Riot Games. No podemos aceptar archivos adjuntos en la dirección de correo electrónico por razones de seguridad. Por consiguiente, cualquier Aviso presentado electrónicamente con un archivo adjunto no será recibido ni procesado.

Ten en cuenta que los Avisos son notificaciones legales y que Riot Games puede proporcionar copias de dichos Avisos a los participantes en la disputa o a terceros, a su discreción o según lo requiera la ley. Al recibir dicha notificación, Riot Games tomará las medidas que considere oportunas, a su entera discreción, incluida la eliminación del material cuestionado de los sitios.

13. DESCARGO DE RESPONSABILIDAD DE LA GARANTÍA

13.1. ¿Riot hace alguna garantía sobre los Servicios de Riot? (Depende de dónde estés. ¡Prepárate para más diálogos con abogados!)

Asumes toda la responsabilidad de la instalación y el uso de los Servicios de Riot, así como de los resultados que se obtengan de los mismos (independientemente del lugar en el que te encuentres).

También, si vives en América del Norte, Central o del Sur:

Los Servicios de Riot se te proporcionan "tal cual" y "según estén disponibles" sin garantías ni declaraciones de ningún tipo, expresas o implícitas. Asumes toda la responsabilidad del uso de los Servicios de Riot. En la medida en que lo permita la legislación aplicable, Riot Games renuncia a todas las garantías, expresas o implícitas, que se puedan aplicar a los Servicios de Riot, incluidas las garantías implícitas de título, no infracción, comerciabilidad, idoneidad para un fin

determinado, cualquier garantía que pueda surgir del curso de las negociaciones, el curso del rendimiento o el uso del comercio, y cualquier garantía en cuanto a la precisión, fiabilidad o calidad de cualquier contenido o información contenida en los Servicios de Riot.

14. INDEMNIZACIÓN

14.1. Si alguien demanda a Riot con base en mi uso o mal uso de los Servicios de Riot, ¿tengo que pagar por los gastos legales de Riot? (Sí).

En la medida en que la ley lo permita, excepto en casos que impliquen nuestra negligencia grave o mala conducta intencionada, aceptas por la presente indemnizar, defender y eximir de toda responsabilidad a Riot Games y sus filiales, afiliados, directivos y consejeros de todas y cada uno de los reclamos, demandas, pérdidas, responsabilidades y costos que surjan o resulten de tu mal uso de los Servicios de Riot, de cualquier violación por tu parte de cualquiera de las disposiciones de estos Términos (por ejemplo, si utilizas formas de hackeo, trucos o bots con los Servicios de Riot, o si infringes nuestros derechos de propiedad intelectual), o de cualquier violación por tu parte de derechos de terceros. Riot Games se reserva el derecho de asumir la exclusiva defensa y control de cualquier asunto sujeto a indemnización por ti, bajo su propio costo y a su entera y absoluta discreción. En cuyo caso, cooperarás con Riot Games para afirmar cualquier defensa disponible.

Por ejemplo, si utilizas los Servicios de Riot como parte de una operación comercial (para lo cual no tienes autorización) y nos demandan por algo que hayas hecho incumpliendo estos Términos, tendrás que defendernos ante un tribunal y pagar por los daños y perjuicios en los que incurramos.

15. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD

15.1. ¿Existe un límite de responsabilidad potencial de Riot en estos Términos? (Sí).

En la medida en que la ley lo permita, nuestra responsabilidad total ante ti (ya sea por incumplimiento de este contrato, negligencia o por cualquier otro motivo) por cualquier pérdida, daño o perjuicio que sufras en relación con tu descarga, uso o acceso a los Servicios de Riot se limita a los importes totales que hayas pagado a Riot durante los seis (6) meses inmediatamente anteriores al momento en que surgió la causa de acción.

Sólo ponemos a disposición los Servicios de Riot para uso doméstico y privado. No somos responsables de las pérdidas comerciales (como cualquier pérdida de beneficios, pérdida de negocio, interrupción de negocio, pérdida de fondo de comercio o pérdida de oportunidad de negocio). Tampoco nos hacemos responsables de los daños que se produzcan por no haber instalado ninguna actualización cuando Riot Games la haya puesto a disposición o por no haber mantenido las especificaciones mínimas del sistema requeridas. Por otra parte, no nos hacemos responsables de: (i) ninguna pérdida que no fuera previsible en el momento en que aceptaste estos Términos; o (ii) ninguna pérdida que ambas partes supiéramos que podía ocurrir solo debido a las circunstancias especiales existentes en el momento en que aceptaste estos Términos (incluidos todos los daños indirectos).

A pesar de lo que digamos en estos Términos, NO EXCLUIMOS NI LIMITAMOS EN NINGÚN CASO NUESTRA RESPONSABILIDAD ANTE TI DONDE NO PODRÍAS HACERLO, incluyendo nuestra responsabilidad por: (i) muerte o daños personales derivados de nuestra negligencia; (ii) fraude por nuestra parte o tergiversación fraudulenta; (iii) comportamiento intencionado o gravemente negligente; (iv) por los daños derivados del incumplimiento negligente de una obligación esencial para el cumplimiento del contrato por parte de Riot Games ("Obligaciones fundamentales") en la medida en que sea típico y previsible; (v) por cualquier garantía que ofrezcamos; o (vi) por cualquier responsabilidad bajo la legislación de responsabilidad de producto aplicable de una jurisdicción.

También puedes tener derechos específicos bajo la legislación local además de los establecidos anteriormente.

16. LEY APLICABLE

16.1. ¿Qué ley se aplica a estos Términos o si nos vemos envueltos en una disputa? (Eso depende de dónde vivas y de la entidad de Riot Games que te proporcione los Servicios de Riot).

Consulta más adelante para determinar qué ley se aplica a tu uso de los Servicios de Riot. Independientemente de esta elección de ley, podrás beneficiarte de otros derechos o recursos obligatorios adicionales previstos por la legislación local, además de los establecidos en estos Términos. Nada en estos Términos limita o afecta esos derechos.

Si vives en América del Norte, Central o del Sur (excluyendo Brasil)

Estos Términos y cualquier acción que surja de o en conexión con estos Términos se regirán por la Ley Federal de Arbitraje con respecto a la Sección 17 "Resolución de disputas" y las leyes del Estado de California, sin tener en cuenta las disposiciones sobre conflicto de leyes. Salvo que se indique expresamente lo contrario en la Sección 17 "Resolución de disputas", la jurisdicción exclusiva para todas las disputas que tú y Riot Games no estén obligados a arbitrar serán los tribunales estatales y federales ubicados en el condado de Los Ángeles, California, y tanto tú como Riot Games renuncian a cualquier objeción de jurisdicción y competencia en dichos tribunales.

Si vives en Corea del Sur

Estos Términos y cualquier acción que surja de o en conexión con estos Términos se regirán por las leyes de Corea.

Si vives en Japón

Estos Términos y cualquier acción que surja de o en conexión con estos Términos se regirán por las leyes de Japón.

Si vive en Singapur, Filipinas, Tailandia, Malasia, Indonesia y Camboya ("sudeste asiático")

Estos Términos y cualquier acción que surja de o en conexión con estos Términos se regirán por las leyes de Singapur.

Si vives en el Espacio Económico Europeo, Reino Unido, Brasil o cualquier otro país que no figure en la lista de esta Sección 16

Estos Términos y cualquier acción que surja de o en conexión con estos Términos se regirán por, y se interpretarán según, las leyes de Irlanda, sin tener en cuenta el conflicto de principios legales.

17. RESOLUCIÓN DE DISPUTAS

17.1. Tengo un problema que no he podido resolver con los Riot Games. ¿Qué procede para resolver esta disputa? (Eso depende de donde vivas)

Si vives en:

América del Norte, Central o del Sur (excepto Brasil): contratarás y tratarás con Riot Games Inc. y deberás leer la Parte A (Términos generales de resolución de disputas) y la Parte B de esta sección.

Corea del Sur: contratarás y tratarás con Riot Games Korea Limited y deberás leer la Parte A (Términos generales de resolución de disputas) y la Parte C de esta sección.

Japón: contratarás y tratarás con Riot Games, LLC y deberás leer la Parte A (Términos generales de resolución de disputas) y la Parte D de esta sección.

Sudeste asiático: contratarás y tratarás con Riot Games Services PTE. LTD. y debes leer la Parte A (Términos generales de resolución de disputas) y la Parte E de esta sección.

El Espacio Económico Europeo, Reino Unido, Brasil o cualquier otra región o país que no figure en la lista anterior: contratarás y tratará con Riot Games Limited, y deberás leer la Parte A (Términos generales de resolución de disputas). Si resides en la Unión Europea, la Parte F de esta sección también se aplicará.

Parte A: Resolución de disputas generales (sin importar donde vivas)

17.2. Si tenemos una disputa, ¿podemos hacer un juicio por combate 1v1 en su lugar? (No, debemos negociar primero).

Las disputas pueden ser costosas y llevar mucho tiempo para ambas partes (la justicia no se imparte rápido fuera de Valorant). Con el fin de acelerar la resolución y reducir el costo de cualquier disputa o reclamo relacionado con estos Términos (la "Reclamación"), tú y Riot Games acuerdan intentar primero negociar informalmente cualquier Reclamación durante al menos treinta (30) días (excepto según lo establecido en la Sección 17.4 más adelante).

17.3. ¿Cómo se inicia la negociación? (Uno de nosotros envía al otro una notificación por escrito describiendo la situación y la resolución deseada).

Riot Games enviará su aviso a la dirección de correo electrónico asociada a tu cuenta. Si no tienes una cuenta en Riot Games, te enviaremos el aviso a la dirección de correo electrónico que utilizaste para escribirnos sobre la Reclamación. Debes enviar tu aviso a la entidad de Riot Games

responsable de proporcionarte los Servicios de Riot (consulta la [Sección 19](#) para obtener información de contacto). Considera que este procedimiento de resolución informal no suspende ningún plazo de prescripción legal aplicable a la presentación de un Reclamo.

17.4. ¿Qué reclamos aceptamos someter a negociación? (Depende del tipo de disputa)

En la medida máxima permitida por la legislación aplicable y sin limitar tus derechos legales para iniciar un proceso judicial, tú y Riot Games aceptan que los siguientes reclamos no están sujetos a las demás disposiciones de esta [Parte A](#) relativas a las negociaciones: (i) cualquier reclamos que pretendas hacer cumplir o proteger, o que se refiera a la validez de cualquiera de tus derechos de propiedad intelectual o de los de Riot Games; (ii) cualquier reclamo relacionado con, o derivado de, acusaciones de robo, piratería, invasión de la privacidad o uso no autorizado; y (iii) cualquier reclamo para obtener un desagravio equitativo (como requerimiento judicial). Además, cualquiera de las partes puede hacer valer una acción individual en el tribunal de reclamos de menor cuantía para los reclamos que están dentro del alcance de la jurisdicción de dichos tribunales en lugar de un litigio.

Parte B: Resolución de disputas para América del Norte, Central o del Sur (excluyendo a Brasil)

17.5. ¿Qué rayos es el arbitraje? (Un método privado de resolución de disputas. Sin tribunales o jurados).

El arbitraje es un proceso alternativo de resolución de disputas en el que las partes acuerdan que sus disputas sean decididas por un tercero neutral y no por un juez o jurado en funciones. El arbitraje permite a las partes resolver sus disputas en forma privada y sin la formalidad de ir a la corte. El arbitraje sigue reglas procesales diferentes a las que seguiría un tribunal y está sujeto a una revisión muy limitada por parte de los tribunales.

17.6. ¿Permitirá el arbitraje el mismo tipo de resolución que una corte? (Sí).

El árbitro tendrá la facultad de otorgar cualquier tipo de resolución legal o equitativa que estaría disponible en un tribunal de jurisdicción competente. La decisión del árbitro (llamado "Fallo") consistirá en una declaración escrita que indique la disposición de cada reclamo y proporcione una declaración escrita concisa de los resultados y conclusiones esenciales en los que se basa el Fallo.

El Fallo será definitivo y vinculante para las partes, podrá ser confirmado por un tribunal de jurisdicción competente y luego ejecutado como cualquier otra orden o sentencia judicial.

17.7. ¿Qué reclamos aceptamos someter a arbitraje? (Casi todo).

Cualquier disputa, reclamo o controversia que surja o esté relacionada con estos Términos o con los Servicios de Riot se resolverá exclusivamente mediante arbitraje privado y vinculante, en lugar de en un tribunal, excepto que los reclamos de menor cuantía que reúnan los requisitos se podrán presentar en un tribunal de reclamos de menor cuantía y cualquiera de las partes podrá solicitar una resolución provisional de emergencia antes de la designación de un árbitro, tal y como se especifica en la Sección 17.14 más adelante. Esto significa que, excepto en el caso de las acciones de reclamos de menor cuantía que cumplan los requisitos y las situaciones de emergencia que se describen en la Sección 17.14 más adelante, tanto tú como Riot Games renuncian al derecho de presentar dichos reclamos ante un tribunal, incluido el derecho a un juicio con jurado.

17.8. ¿Puedo presentar un reclamo de clase o de acción colectiva? (No. Lamentamos que haya más jerga legal, pero esto es muy importante).

Tú y Riot Games acuerdan que cada uno de nosotros puede presentar reclamos contra el otro solo de forma individual y no como demandante o miembro de la clase en ninguna supuesta acción o procedimiento de clase o de representación. A menos que tanto tú como Riot Games acuerden lo contrario, el árbitro no podrá consolidar o unir los reclamos de más de una persona o parte, y no podrá presidir de otro modo ninguna forma de procedimiento consolidado, representativo o de clase. Además, el árbitro puede otorgar una resolución (incluyendo compensaciones monetarias, por mandato judicial y declaratorias) solo a favor de la parte individual que solicita la compensación y solo en la medida necesaria para proporcionar la compensación necesaria por los reclamos individuales de esa parte.

17.9. ¿Qué asuntos decidirá el árbitro? (Casi todo).

El árbitro decidirá todos los asuntos en disputa entre tú y Riot Games.

17.10. ¿Quién administrará el arbitraje? (JAMS, utilizando su "Reglamento de Arbitraje Integral").

El arbitraje será administrado por JAMS de acuerdo con su Reglamento de Arbitraje Integral ("Reglas de JAMS"). Se seleccionará un árbitro único de acuerdo con este reglamento. La sentencia sobre el Fallo puede presentarse en cualquier tribunal que tenga jurisdicción.

17.11. ¿Cómo se inicia el arbitraje? (Uno de nosotros envía al otro y a JAMS una notificación por escrito describiendo la situación y la resolución que se busca).

Cualquiera de las partes puede iniciar un procedimiento de arbitraje. La parte que comienza el arbitraje se llama "demandante". Una parte que desee iniciar un arbitraje debe presentar una demanda de arbitraje por escrito a JAMS y notificar a la otra parte. JAMS ofrece un formulario de demanda de arbitraje en su sitio web.

17.12. ¿Quién pagará por el arbitraje? (Nosotros pagamos las tarifas de presentación para reclamos menores, pero debes pagar las tarifas de presentación para reclamos mayores. No te pediremos los honorarios de un abogado para el arbitraje a menos que el reclamo sea considerado frívolo).

El pago de todas las tarifas de presentación, administración y arbitraje se regirá por el Reglas de JAMS. Pagaremos todos los honorarios y gastos de presentación, administración y del árbitro si la disputa es por menos de 10 000 USD, a menos que el árbitro considere que la disputa es frívola. Si ganamos el arbitraje, pagaremos todos los honorarios y costos de nuestros abogados y no buscaremos recuperarlos de ti. Si prevaleces en el arbitraje, tendrás derecho a una adjudicación de los honorarios y gastos de los abogados en la medida en que lo disponga la legislación aplicable.

17.13. ¿Dónde y cómo tendrá lugar el arbitraje? (Por teléfono, por escrito o en tu ciudad, tú eliges).

Puedes elegir que el arbitraje se lleve a cabo por teléfono, basado en presentaciones escritas, en persona en la población donde vives, o en otro lugar mutuamente acordado.

17.14. ¿Qué ocurre con infracciones de propiedad intelectual? (Cualquiera de las partes puede acudir a los tribunales con el propósito limitado de buscar un remedio "provisional").

Cualquiera de las partes puede buscar soluciones provisionales de emergencia, incluyendo medidas de resolución o similares, de conformidad con las reglas de JAMS o de un tribunal de jurisdicción competente ubicado en el Condado de Los Ángeles, California, cuando sea necesario

para proteger los derechos e intereses de esa parte por la infracción o apropiación indebida de los derechos de propiedad intelectual en espera de la designación de un árbitro.

17.15. ¿Puede alguno de nosotros contarles a nuestros amigos y seguidores de Twitter sobre el arbitraje? (No).

Riot Games y tú acuerdan que cualquier disputa, reclamo o controversia que se haya sometido a arbitraje, y todos los procedimientos relacionados, incluido cualquier acuerdo de resolución, se mantendrán confidenciales. Sin embargo, la parte prevaleciente en cualquier arbitraje puede presentar el Fallo ante cualquier tribunal de jurisdicción competente para que dicho Fallo sea confirmado en una orden o sentencia judicial.

17.16. ¿Qué ocurre si parte de este acuerdo de arbitraje no es efectivo? (El resto permanece. Funcionará todo lo que se pueda hacer cumplir bajo la ley).

Tú y Riot Games acuerdan que si alguna parte de este acuerdo de arbitraje es declarada inaplicable, dicha parte será eliminada y el resto del acuerdo de arbitraje tendrá plena vigencia y efecto. No obstante, si la Sección 17.8 anterior (titulada "¿Puedo interponer una demanda colectiva?"), o cualquier parte de la misma se considera inaplicable, entonces este acuerdo de arbitraje en su totalidad (es decir, toda la Parte A de la Sección 17) se separará de estos Términos y todos los reclamos entre tú y Riot Games serán decididos exclusivamente por un tribunal ubicado en el condado de Los Ángeles, California, tal y como se establece en la parte correspondiente de la Sección 16 anterior.

Parte C: Resolución de disputas para Corea del Sur

Cualquier disputa que surja en relación con estos Términos o con los Servicios de Riot se llevará a la corte que tenga jurisdicción de acuerdo con el Código de Procedimiento Civil Coreano.

Parte D: Resolución de disputas en Japón

El Tribunal del Distrito de Tokio tendrá la jurisdicción exclusiva en primera instancia sobre cualquier disputa entre Riot Games y tú que surja de o en relación con estos Términos o cualquier Servicio de Riot.

Parte E: Resolución de disputas en el sudeste asiático

Cualquier disputa, controversia, reclamo o diferencia de cualquier tipo que surja de o en relación con estos Términos o con los Servicios de Riot se someterá y resolverá definitivamente mediante arbitraje administrado por el Centro de Arbitraje Internacional de Singapur ("SIAC") de acuerdo con el Reglamento de Arbitraje del Centro de Arbitraje Internacional de Singapur ("Reglamento del SIAC") vigente en la actualidad, que se considera incorporado por referencia en esta sección. La sede del arbitraje será Singapur. El tribunal estará compuesto por tres (3) árbitros y el idioma del arbitraje será en inglés.

Parte F: Resolución de disputas para residentes del EEE

17.17. ¿Tengo otras opciones de resolución de disputas?

Si vives en el EEE, puedes remitir la disputa a la [Plataforma de Resolución de Disputas en Línea de la Comisión Europea](https://ec.europa.eu/consumers/odr) (consulta ec.europa.eu/consumers/odr).

Dentro del año siguiente a la presentación de tu reclamo, también puedes intentar resolver tu disputa con Riot Games a través de un procedimiento de mediación. Esto no limita tus derechos estatutarios para iniciar un procedimiento judicial.

18. TÉRMINOS ADICIONALES APLICABLES A LOS SERVICIOS DE RIOT

18.1. Términos generales

Puedes acceder a los Servicios de Riot que ponemos a tu disposición desde determinadas tiendas o plataformas de terceros autorizados (un tercero proveedor autorizado de cualquier tienda, sistema de juego, consola o plataforma, cada uno de ellos una "Plataforma de terceros"), solo si estás de acuerdo con:

- Estos Términos son un contrato entre nosotros y tú, y no entre tú y la Plataforma de terceros. En lo que respecta a Riot Games y la Plataforma de terceros, Riot Games es el único responsable de cualquier Servicio de Riot.
- La Plataforma de terceros no tiene ninguna obligación de proporcionar ningún servicio de mantenimiento y soporte para los Servicios de Riot.

- La Plataforma de terceros no es responsable de atender ningún reclamo que tengas en relación con los Servicios de Riot o con tu posesión y uso de los Servicios de Riot.
- Si un tercero reclama que alguno de los Servicios de Riot infringe los derechos de propiedad intelectual de otro, como entre la Plataforma de terceros y Riot Games, la Plataforma de terceros no se responsabilizará de la investigación, defensa, resolución y liberación de dicho reclamo.
- La Plataforma de terceros y sus filiales son terceros beneficiarios de estos Términos en lo que respecta a su licencia para los Servicios de Riot. Tras la aceptación de estos Términos, la Plataforma de terceros tendrá derecho (y se considerará que ha aceptado el derecho) a hacer cumplir esta Sección 18 y la Sección 20.9 en relación con tu licencia de los Servicios de Riot contra ti como tercero beneficiario.
- Asimismo, deberás cumplir todos los términos de servicio y licencias de terceros aplicables cuando accedas o utilices la Plataforma de terceros, incluidos los términos adicionales aplicables cuando descargues, transmitas, accedas o utilices cualquier juego, contenido virtual u otros Servicios de Riot.

19. ENTIDADES JURÍDICAS DE RIOT

Si vives en cualquier lugar de América del Norte, Central o del Sur (excepto Brasil):

Riot Games, Inc.

Attn: Legal Department

12333 West Olympic Blvd.

Los Angeles, CA 90064

United States

Si vives en Corea del Sur:

Riot Games Korea, Ltd.

Attn: Legal Department

30th floor, Parnas Tower, 521 Teheran-ro, Gangnam-gu

Seoul, Korea

Si vives en Japón:

Riot Games, LLC
Attn: Legal Department
Roppongi Hills Mori Tower 34F
6-10-1, Roppongi, Minato-ku,
Tokyo 106-6134
Japan

Si vives en el sudeste asiático:

Riot Games Services PTE. LTD.
Attn: Legal Department
51 Bras Basah Rd, #05-01, S5008 & S5009,
Singapore 189554

Si vives en cualquier otro lugar, incluyendo el EEE, Reino Unido o Brasil:

Riot Games Ltd.
Attn: Legal Department
PO Box 11989
Dublin 2
Ireland

20. DISPOSICIONES VARIAS

20.1. ¿Qué puedo hacer si tengo preguntas sobre los Servicios de Riot? (Hasta el día en que podamos establecer un centro de llamadas Yordle, puedes enviarnos un correo electrónico).

Si tienes alguna pregunta relacionada con los Servicios de Riot o si quieres ponerte en contacto con nosotros por cualquier otra razón, ponte en contacto con el servicio de soporte de Riot Games en support@riotgames.com.

20.2. ¿Puede cualquiera de las partes asignar estos Términos? (No. Solo nosotros).

Riot Games puede ceder sus derechos bajo estos Términos, en su totalidad o en parte, a cualquier persona o entidad en cualquier momento con o sin tu consentimiento. No podrás ceder tus derechos bajo estos Términos sin el consentimiento previo por escrito de Riot Games, y cualquier cesión no autorizada por tu parte será nula y sin efecto.

20.3. ¿Esto es todo el contrato? (Sí, incluyendo las otras políticas importantes de las que hablamos antes).

Estos Términos representan el contrato completo entre tú y Riot Games en relación con los Servicios de Riot, y sustituyen cualquier acuerdo anterior o contemporáneo entre tú y Riot Games. Estos Términos coexistirán con las demás políticas de Riot Games a las que se hace referencia en estos Términos y no las sustituirán. Tanto tú como Riot Games aceptan que cada uno de nosotros no ha confiado en, y no tiene recursos respecto a, ningún término, condición, representación, garantía o similar que no esté expresamente establecido en estos Términos.

20.4. ¿Qué ocurre si un desastre natural interfiere con el Juego? (Riot no es responsable).

Riot Games no se responsabilizará de ningún retraso o fallo de ejecución, incluido cualquier fallo de ejecución bajo estos Términos debido a circunstancias imprevistas o a causas que fuera del control de Riot Games, como: (a) piratería informática, ciberataques, corrupción o pérdida de información (cuando hayamos tomado las medidas que razonablemente tomarían empresas como nosotros para evitar que ocurriera este evento); o (b) casos fortuitos, guerra, terrorismo, amenazas de bomba, disturbios, embargos, actos de las autoridades civiles o militares, incendios, inundaciones, accidentes, huelgas o escasez de instalaciones de transporte, combustible, energía, mano de obra o materiales.

20.5. ¿Estos términos significan que somos socios? (No en un sentido legal, no).

Aceptas que no existe ninguna operación conjunta, asociación, relación de empleo o agencia entre tú y Riot Games como resultado de estos Términos o del uso que hagas de los Servicios de Riot.

20.6. Si violo estos términos y Riot no hace nada durante mucho tiempo, ¿significa que estoy libre de culpa? (No. Nos reservamos todos los derechos).

El hecho de que Riot Games no haga cumplir alguna de las disposiciones de estos Términos no se interpretará en modo alguno como una renuncia presente o futura a dicha disposición, ni afectará

en modo alguno al derecho de cualquiera de las partes a hacer cumplir todas y cada una de dichas disposiciones a partir de ese momento. Cualquier renuncia por parte de Riot Games a cualquier disposición, condición o requisito de estos Términos no constituirá una renuncia a cualquier obligación futura de cumplir con dicha disposición, condición o requisito.

20.7. ¿Qué resoluciones tiene Riot Games si incumplo estos Términos?

Aceptas que Riot Games sufriría daños irreparables si el incumplimiento de algunos de estos Términos (como la [Sección 3.2](#)) no se aplicara específicamente y que, por lo tanto, los daños no serían un remedio adecuado para Riot Games. Podemos confiar en esta sección para solicitar a un tribunal una resolución cautelar o un cumplimiento específico.

20.8. Si necesito enviar un aviso legal a Riot, ¿adónde lo envío? (Esperamos que nunca necesites enviarnos un aviso legal, pero si lo haces...)

Salvo que se indique expresamente lo contrario en estos Términos, todas las notificaciones que realices o que se requieran según estos Términos se realizarán por escrito y se dirigirán a la entidad de Riot Games que te proporciona los Servicios de Riot en cuestión. Consulta en la [Sección 19](#) la dirección de la entidad pertinente de Riot Games.

20.9. ¿Puedo jugar el Juego si el gobierno de Estados Unidos piensa que puedo ser un terrorista o que vivo en un país embargado? (No).

La mayoría de los Servicios de Riot están desarrollados en Estados Unidos, por lo que no puedes utilizarlos si: (1) la Oficina de Control de Activos Extranjeros del Departamento de la Tesorería de los Estados Unidos te designa como un ciudadano o persona bloqueada especialmente; (2) la Oficina de Industria y Seguridad del Departamento de Comercio de los Estados Unidos te incluye en su lista de personas denegadas o lista de personas preocupantes; o (3) estás en cualquier lista similar promulgada por una agencia oficial o departamento del gobierno de los Estados Unidos. Garantizas y declaras que no te encuentras en, bajo el control de, o eres un ciudadano o residente de cualquier país restringido.

20.10. Si una parte de estos Términos es invalidada, ¿qué ocurre con el resto? (Como Zac, estos Términos pueden perder una que otra parte, pero lo que queda sigue prevalente).

Salvo que se estipule lo contrario en estos Términos, si alguna disposición de estos Términos se considera inválida o inaplicable por cualquier motivo, dicha disposición se considerará eliminada de estos Términos y el resto de estos Términos continuará en pleno vigor y efecto.

20.11. ¿Estos encabezados tontos son jurídicamente vinculantes? (No. Estos encabezados son solo la forma en que nuestros abogados tratan de hacerlos atractivos y divertidos. Otros abogados consideran estos encabezados apropiadamente atractivos y divertidos).

Los encabezados y paréntesis de estos Términos se proporcionan únicamente con fines informativos y de entretenimiento. No tienen efecto jurídico alguno.

20.12. ¿Cuánto dura este Contrato? (Durante el tiempo que utilices los Servicios de Riot o hasta que se cancele tu cuenta. Sin embargo, se aplicó un crono viaje a algunas disposiciones y durarán para siempre).

Estos Términos comienzan en la fecha en la que los aceptas por primera vez y duran mientras utilices o mantengas una cuenta en los Servicios de Riot. Sin embargo, las Secciones 2.3, 3.2, 4.3, 4.4, 4.5, 5.1, 6, 8 y 13-19 inclusive sobrevivirán a la terminación de estos Términos.

20.13. Cuando decimos "incluido" en estos Términos, ¿es lenguaje limitante? (No).

Siempre que utilizamos "incluyendo" en estos Términos, nos referimos a "incluyendo sin limitación".

RECONOCES Y ACEPTAS QUE LEÍSTE Y ENTENDISTE ESTOS TÉRMINOS, Y QUE AL SELECCIONAR EL BOTÓN "ACEPTAR" QUE APARECE MÁS ADELANTE O AL UTILIZAR O ACCEDER DE CUALQUIER OTRA FORMA A LOS SERVICIOS DE RIOT, ACEPTAS QUEDAR OBLIGADO POR LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES ESTABLECIDOS EN ESTOS TÉRMINOS.

ANEXO 2 MODELO DE CUESTIONARIO



UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS ESCUELA DE CONTADURÍA PÚBLICA



CUESTIONARIO

DIRIGIDO A: Personas naturales autorizadas para ejercer la contabilidad por el Consejo de Vigilancia de la Profesión de Contaduría Pública y Auditoría (CVPCPA).

OBJETIVO: Recopilar información que sirva de base para analizar las variables que influyen en el fortalecimiento de la formación profesional del contador público a través de un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible.

PROPÓSITO: Este cuestionario tiene por objetivo recolectar información relevante en el trabajo de investigación, para optar al título de Licenciado en Contaduría Pública.

Dichos datos serán de vital importancia para diseñar un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible utilizada en las compras integradas en la industria de videojuegos; que contribuya al fortalecimiento de la formación profesional del contador público.

Las respuestas serán utilizadas con fines académicos y tratadas con profesionalismo, discreción y responsabilidad.

INDICACIONES: Favor conteste las siguientes preguntas con objetividad y con base en su experiencia como profesional de la contaduría pública.

Área Educación Continua: El siguiente grupo de preguntas está dirigido a determinar las áreas de desempeño, temáticas reforzadas y a reforzar por el profesional de la contaduría pública.

1. **¿En qué área del ámbito profesional contable se encuentra ejerciendo en la actualidad? (Puede seleccionar más de una)**
 - a. Contabilidad
 - b. Finanzas
 - c. Tributos
 - d. Auditoría

2. **¿Como parte de su educación continua en cuáles de las siguientes temáticas relacionadas con el trabajo del profesional de la contaduría pública ha recibido capacitaciones recientemente? (Puede seleccionar más de una)**
 - a. Normativa técnica contable.

- b. Innovación y tecnología.
- c. Auditoría.
- d. Legislación y cumplimiento.
- e. Contabilidad.

**3. ¿En su opinión, qué áreas considera necesarias fortalecer en la profesión de la contaduría?
(Puede seleccionar más de una)**

- a. Tecnología aplicada.
- b. Ética profesional
- c. Auditoría de Sistemas.
- d. Fintech.
- e. Start Up.

Área específica Moneda Virtual No Convertible: El siguiente grupo de preguntas tiene por objeto recolectar información sobre el acercamiento del profesional de la contaduría pública hacia la moneda virtual no convertible.

4. De los siguientes tipos de monedas digitales ¿cuáles de ellas ha escuchado o leído?

(Puede seleccionar más de una)

- Criptomonedas.
- Dinero electrónico.
- Moneda virtual no convertible.

5. ¿Está familiarizado con el término moneda virtual no convertible y su uso en la industria de los videojuegos?

Sí No

6. Tomando en cuenta que una moneda virtual no convertible es una representación digital de valor que puede ser comercializada digitalmente en un dominio o mundo virtual particular, la cual no tiene jurisdicción legal y es aceptada por común acuerdo de los usuarios; tienen una autoridad administrativa única y en virtud de las normas que regulan su uso no se puede intercambiar por dinero fiduciario ¿qué tan útil considera un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible para la formación profesional del contador público?

Muy útil. Poco útil. Indiferente.

7. La moneda virtual no convertible es utilizada por entidades que comercializan elementos virtuales dentro del dominio de un mundo virtual ¿en su opinión cuál considera que podría ser la limitante en la obtención de conocimientos técnicos contables relacionados a la moneda virtual no convertible y su uso por entidades que se dedican a la industria de los videojuegos?

- a. No estoy enterado de la temática.
- b. Falta de documentos de consulta.

- c. Falta de espacios de formación profesional.
- d. No me interesa.

8. De las siguientes opciones ¿en qué ámbito considera que serían aplicados los conocimientos adquiridos a través de un instrumento técnico contable de consulta sobre el reconocimiento y medición de la moneda virtual no convertible en la industria de los videojuegos?

- a. Trabajo actual.
- b. Áreas de asesoría y consultoría.
- c. Para aplicar a un trabajo internacional.
- d. Otra: _____

9. Según su experiencia profesional ¿conoce entidades locales o internacionales que pertenezcan a la industria de los videojuegos, las cuales registran operaciones con moneda virtual no convertible dentro de sus estados financieros? (Posible deshabilitación por respuesta literal a) de pregunta n° 7)

Si No

Área técnica: El siguiente grupo de preguntas tiene por objetivo recopilar información sobre el criterio del profesional de la contaduría pública respecto a la base técnica contable para el reconocimiento y medición de la moneda virtual no convertible.

10. En su opinión, ¿cuál de las siguientes opciones cree que son las formas de obtener la moneda virtual no convertible. (Posible deshabilitación por respuesta literal a) de pregunta n° 7)

- a. Dinero fiduciario.
- b. Bitcoin (u otra criptomoneda).
- c. Dinero electrónico.
- d. Las tres anteriores.

11. ¿Conoce usted el procedimiento de reconocimiento y medición de la moneda virtual no convertible dentro de los estados financieros de una entidad? (Posible deshabilitación por respuesta literal a) de pregunta n° 7)

Si, conozco. Desconozco.

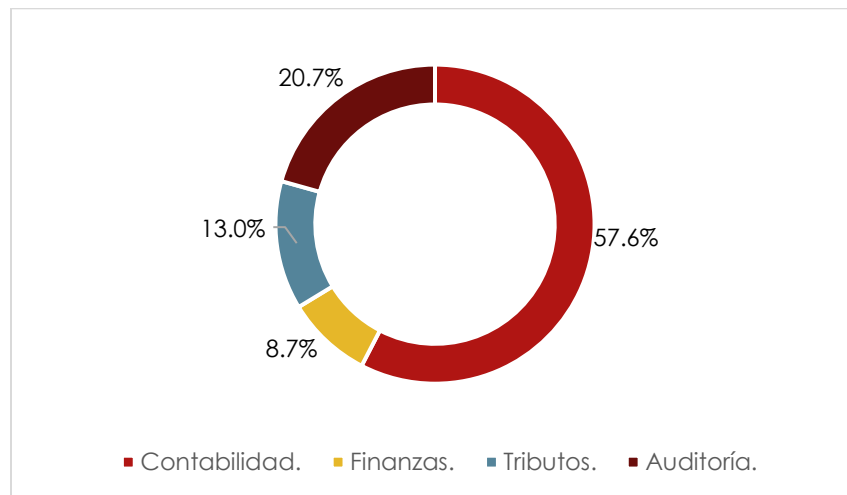
12. ¿Cómo considera que deben ser reconocidas las ventas de moneda virtual no convertible? (Posible deshabilitación por respuesta literal a) de pregunta n° 7)

- a. Como activos.
- b. Como ingresos ordinarios.
- c. Como pasivos.
- d. Como costos.

ANEXO 3 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS DEL CUESTIONARIO

Pregunta 1 ¿En qué área del ámbito profesional contable se encuentra ejerciendo en la actualidad?

Variable	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje de casos
Contabilidad.	53	57.6%	77.9%
Finanzas.	8	8.7%	11.8%
Tributos.	12	13.0%	17.6%
Auditoría.	19	20.7%	27.9%
Total	92	100.0%	135.3%

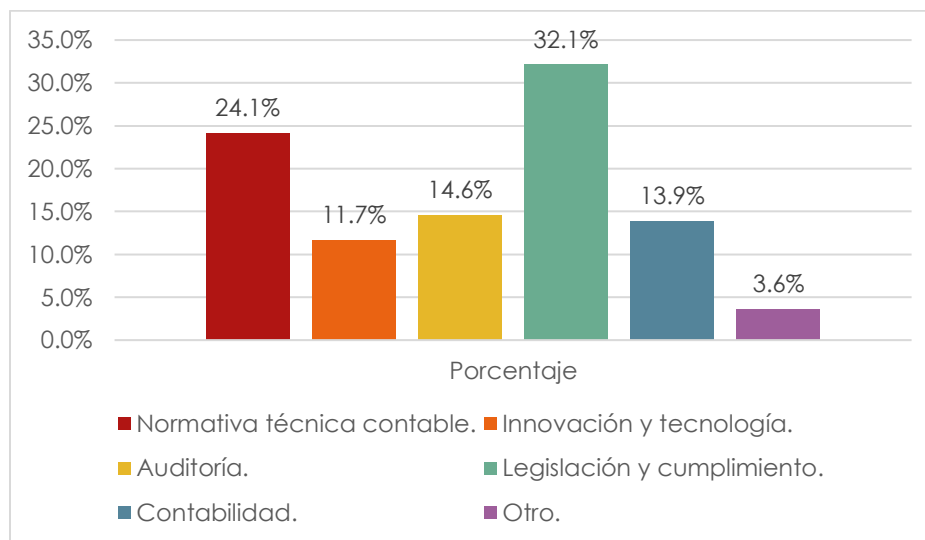


Análisis e interpretación de la información:

Una vez recopilada la información con base a la herramienta utilizada, en la cual se permitió la respuesta de opción múltiple y por lo cual los datos presentados no coinciden con el número de la muestra, el 57.6% de los profesionales encuestados se desenvuelven en el área de contabilidad, un 20.7% lo hace en el ámbito de auditoría y para completar la proporción se presentan los campos de tributos con 13% y finanzas con 8.7%, lo que permite inferir que la mayoría de los profesionales encuestados se desenvuelven en las áreas de contabilidad y auditoría.

Pregunta 2 ¿Como parte de su educación continua en cuáles de las siguientes temáticas relacionadas con el trabajo del profesional de la contaduría pública ha recibido capacitaciones recientemente?

Variable	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje de casos
Normativa técnica contable.	33	24.1%	48.5%
Innovación y tecnología.	16	11.7%	23.5%
Auditoría.	20	14.6%	29.4%
Legislación y cumplimiento.	44	32.1%	64.7%
Contabilidad.	19	13.9%	27.9%
Otro.	5	3.6%	7.4%
Total	137	100.0%	201.5%



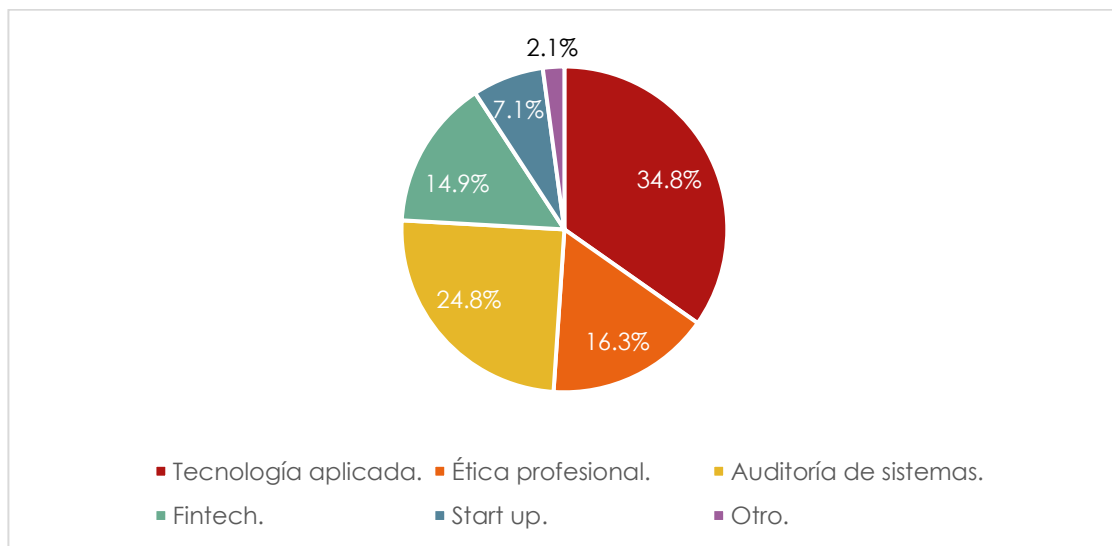
Análisis e interpretación de la información:

Dado que se permitió la respuesta de opción múltiple y por lo cual los datos presentados no coinciden con el número de la muestra, los resultados obtenidos por parte de los profesionales encuestados muestran que el 32.1% ha recibido capacitación en el área de legislación y cumplimiento, el 24.1% ha participado en cursos de normativa contable como parte de la educación continuada. El 11.7% de los encuestados manifestó que como parte de su educación continuada ha

recibido la capacitación correspondiente en el ámbito de innovación y tecnología. Las capacitaciones en auditoría y contabilidad se representan un 14.6% y 13.9% respectivamente. Se puede interpretar que los profesionales encuestados reciben poca capacitación en el área de innovación y tecnología.

Pregunta 3: ¿En su opinión, qué áreas considera necesarias fortalecer en la profesión de la contaduría?

Variable	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje de casos
Tecnología aplicada.	49	34.8%	72.1%
Ética profesional.	23	16.3%	33.8%
Auditoría de sistemas.	35	24.8%	51.5%
Fintech.	21	14.9%	30.9%
Start up.	10	7.1%	14.7%
Otro.	3	2.1%	4.4%
Total	141	100.0%	207.4%

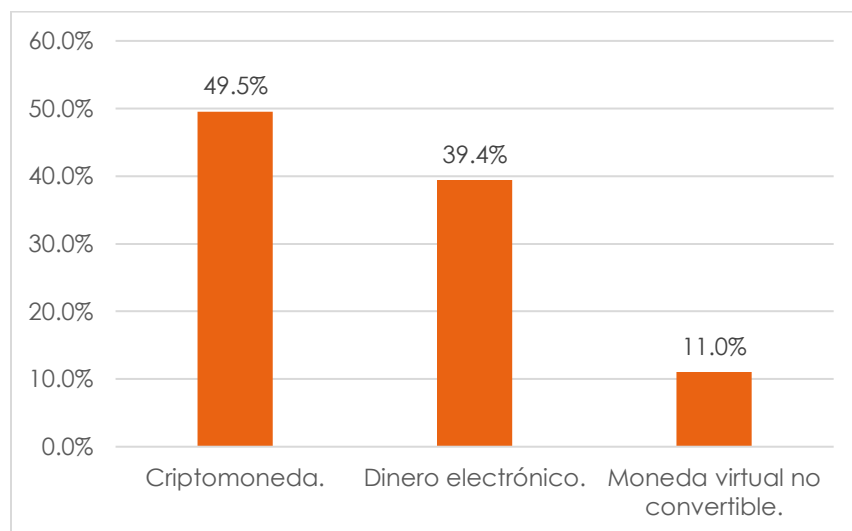


Análisis e interpretación de la información:

Dado que se permitió la respuesta de opción múltiple y por lo cual los datos presentados no coinciden con el número de la muestra, los resultados obtenidos por parte de los profesionales encuestados presentan que el 34.8% considera que debe fortalecerse el área de conocimientos sobre tecnología aplicada lo que denota el interés de los profesionales en ampliar conocimientos en dicha área, por otro lado el 24.8% considera que se deben ampliar las capacitaciones en auditoría de sistemas, el 16.3% muestra interés en ampliar los conocimientos sobre ética y el 14.9% considera que se debe fortalecer conocimientos en *fintech*.

Pregunta 4: De los siguientes tipos de monedas digitales ¿cuáles de ellas ha escuchado o leído?

Variable	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje de casos
Criptomoneda.	54	49.5%	79.4%
Dinero electrónico.	43	39.4%	63.2%
Moneda virtual no convertible.	12	11.0%	17.6%
Total	109	100.0%	160.3%

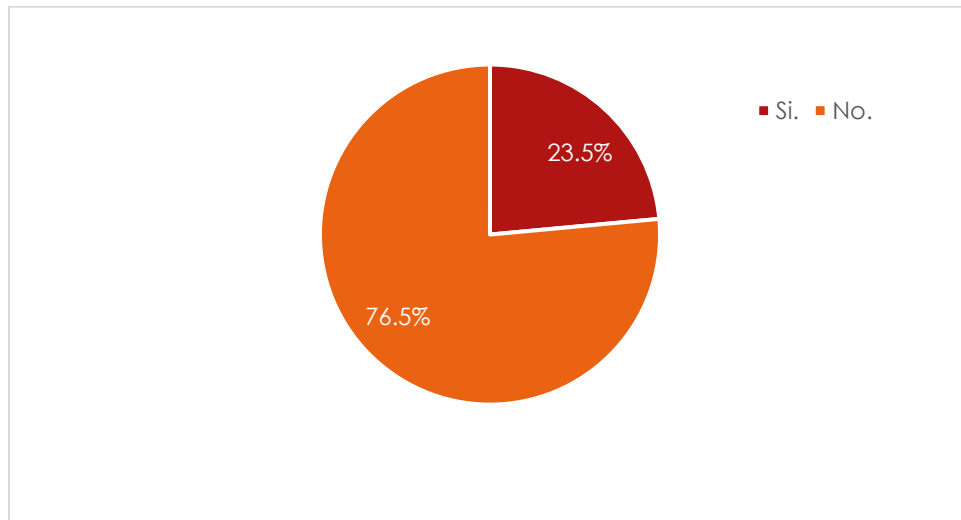


Análisis e interpretación de la información:

Dado que se permitió la respuesta de opción múltiple y por lo cual los datos presentados no coinciden con el número de la muestra, los resultados obtenidos por parte de los profesionales encuestados presentan que el 49.5% ha escuchado o leído sobre las criptomonedas, el 39.4% ha escuchado o leído sobre la existencia del dinero electrónico y solo el 11.00% manifiesta conocer la moneda virtual no convertible.

Pregunta 5 ¿Está familiarizado con el término moneda virtual no convertible y su uso en la industria de los videojuegos?

Variable	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si.	16	23.5	23.5	23.5
No.	52	76.5	76.5	100.0
Total	68	100.0	100.0	

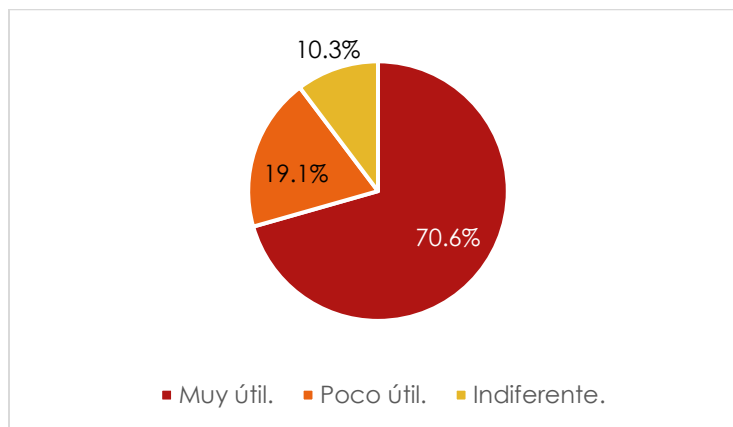


Análisis e interpretación de la información:

De la unidad de análisis profesionales de la contaduría pública el 76.5% de la muestra manifiesta que no está familiarizado con el término moneda virtual no convertible y el uso que estas tienen en la industria de los videojuegos, mientras que 23.5% de los encuestados están familiarizados y tienen conocimientos de cómo se relaciona la moneda virtual no convertible con la industria de los videojuegos.

Pregunta 6 Tomando en cuenta que una moneda virtual no convertible es una representación digital de valor que puede ser comercializada digitalmente en un dominio o mundo virtual particular, la cual no tiene jurisdicción legal y es aceptada por común acuerdo de los usuarios; tienen una autoridad administrativa única y en virtud de las normas que regulan su uso no se puede intercambiar por dinero fiduciario **¿qué tan útil considera un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible para la formación profesional del contador público?**

Variable	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy útil.	48	70.6	70.6	70.6
Poco útil.	13	19.1	19.1	89.7
Indiferente.	7	10.3	10.3	100.0
Total	68	100.0	100.0	

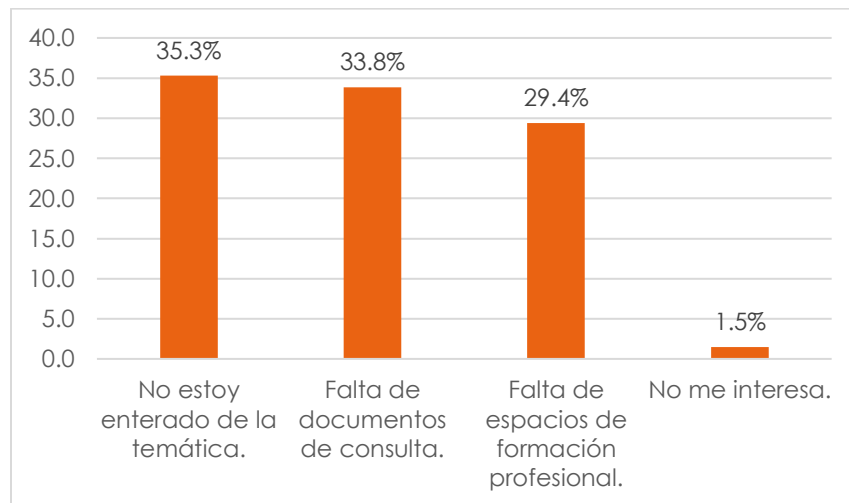


Análisis e interpretación de la información:

Del total de respuestas un 70.6% considera muy útil la elaboración de un instrumento de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible, ya que este contribuye a la formación profesional del contador público; el 19.1% lo considera poco útil y al resto le es indiferente la elaboración de dicho instrumento. Por lo tanto, se puede inferir que 7 de cada 10 profesionales considera útil la elaboración de un instrumento técnico contable que aborde el reconocimiento y la medición de la moneda virtual no convertible.

Pregunta 7 La moneda virtual no convertible es utilizada por entidades que comercializan elementos virtuales dentro del dominio de un mundo virtual ¿en su opinión cuál considera que podría ser la limitante en la obtención de conocimientos técnicos contables relacionados a la moneda virtual no convertible y su uso por entidades que se dedican a la industria de los videojuegos?

Variable	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No estoy enterado de la temática.	24	35.3	35.3	35.3
Falta de documentos de consulta.	23	33.8	33.8	69.1
Falta de espacios de formación profesional.	20	29.4	29.4	98.5
No me interesa.	1	1.5	1.5	100.0
Total	68	100.0	100.0	

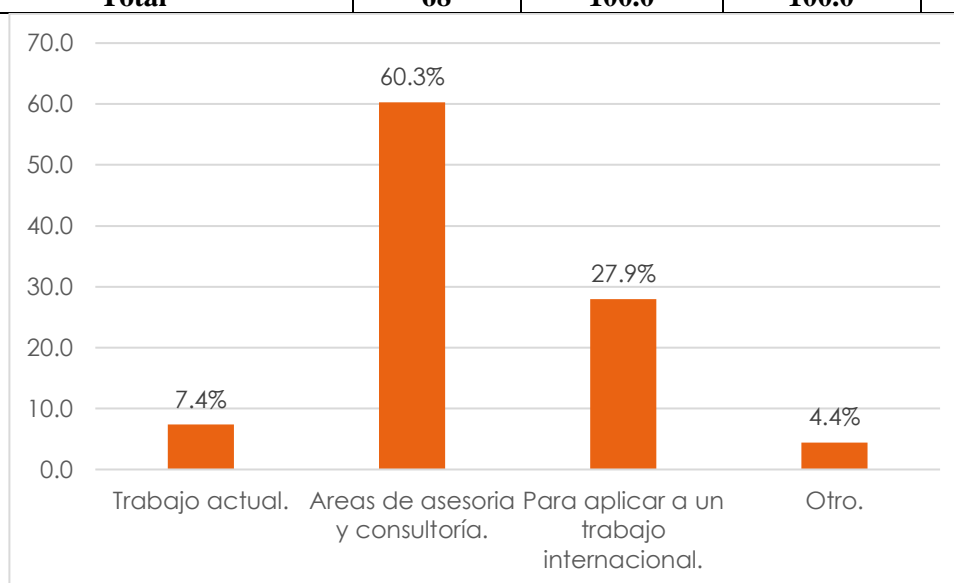


Análisis e interpretación de la información:

Al consultar a los profesionales su opinión sobre cuál podría ser la limitante en la obtención de conocimientos técnicos contables relacionados a la moneda virtual no convertible, el 35.3% respondió que no estaban enterados de la temática, el 33.8% considera que la limitante puede ser la falta de documentos de consulta, un 29.4% por falta de espacios de formación profesional y 1.5% no muestra interés al respecto.

Pregunta 8 De las siguientes opciones ¿en qué ámbito considera que serían aplicados los conocimientos adquiridos a través de un instrumento técnico contable de consulta sobre el reconocimiento y medición de la moneda virtual no convertible en la industria de los videojuegos?

Variable	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Trabajo actual.	5	7.4	7.4	7.4
Áreas de asesoría y consultoría.	41	60.3	60.3	67.6
Para aplicar a un trabajo internacional.	19	27.9	27.9	95.6
Otro.	3	4.4	4.4	100.0
Total	68	100.0	100.0	

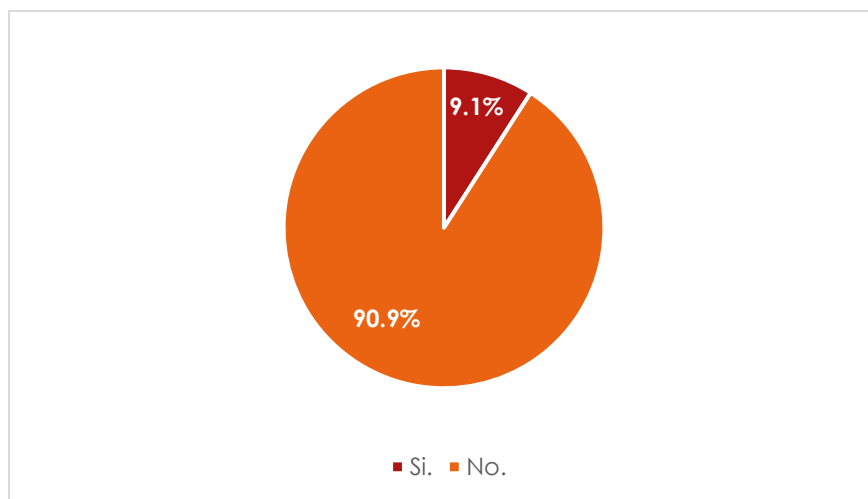


Análisis e interpretación de la información:

Del total de profesionales encuestados el 60.3% considera que los conocimientos obtenidos a través de un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible podría llegar a ser aplicado en el ámbito de asesoría y consultoría, un 27.9% considera que pueden aplicarse en un trabajo internacional, un 7.4% considera que podría aplicar los conocimientos en su trabajo actual y finalizando con un 4.4% que considera que le servirá en otros ámbitos.

Pregunta 9 Según su experiencia profesional ¿conoce entidades locales o internacionales que pertenezcan a la industria de los videojuegos, las cuales registran operaciones con moneda virtual no convertible dentro de sus estados financieros?

	Variable	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si.	4	5.9	9.1	9.1
	No.	40	58.8	90.9	100.0
	Total	44*	64.7	100.0	
Perdidos		24	35.3		
Total		68	100.0		



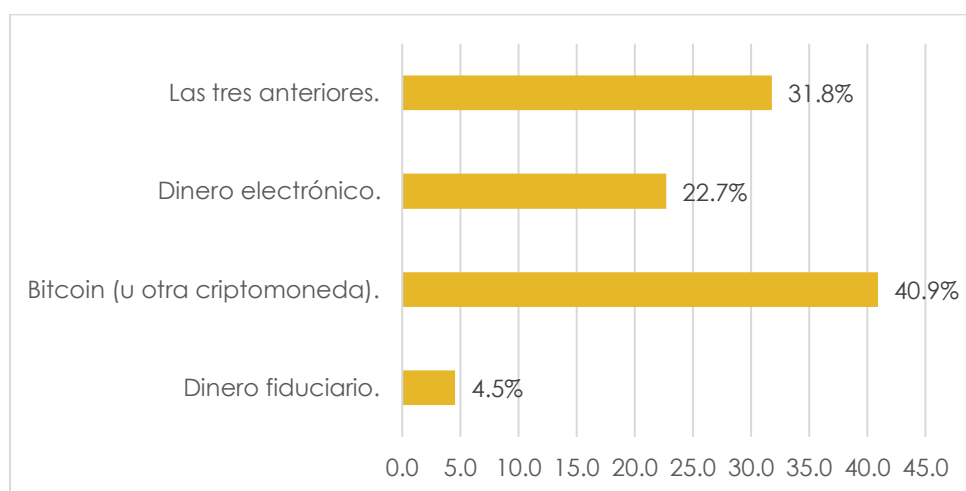
*Respuestas disminuidas respecto al número de muestra debido a deshabilitación por pregunta número 7 literal a) según estructura de cuestionario.

Análisis e interpretación de la información:

Los resultados muestran que de los encuestados el 90.9% desconoce sobre entidades locales o internacionales que pertenezcan a la industria de los videojuegos, las cuales registran operaciones con moneda virtual no convertible dentro de sus estados financieros, mientras que un 9.1% manifiestan poseer conocimiento de dichas entidades. A partir de los resultados obtenidos se puede interpretar que existe un desconocimiento generalizado por parte de los profesionales de la contaduría pública hacia los negocios disruptivos en tecnología.

Pregunta 10 En su opinión ¿cuál de las siguientes opciones cree que son las formas de obtener moneda virtual no convertible?

	Variable	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Dinero fiduciario.	2	2.9	4.5	4.5
	Bitcoin (u otra criptomoneda).	18	26.5	40.9	45.5
	Dinero electrónico.	10	14.7	22.7	68.2
	Las tres anteriores.	14	20.6	31.8	100.0
	Total	44	64.7	100.0	
Perdidos		24	35.3		
Total		68	100.0		



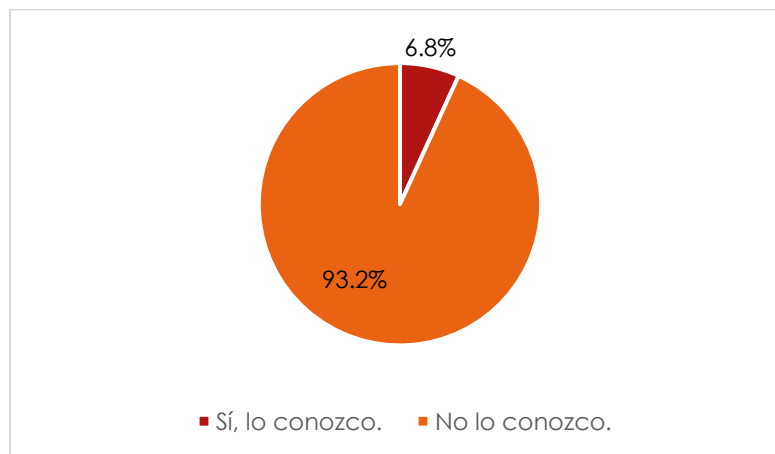
*Respuestas disminuidas respecto al número de muestra debido a deshabilitación por pregunta número 7 literal a) según estructura de cuestionario.

Análisis e interpretación de la información:

Los resultados muestran que el 40.9% de los encuestados consideran que la forma de obtener moneda virtual no convertible es a través de Bitcoin u otra Criptomoneda, mientras que el 31.8% considera que la obtención sería por medio de las tres opciones planteadas, seguido por un 22.7% con dinero electrónico y un 4.5% con dinero fiduciario. A partir de los resultados obtenidos se puede interpretar que hay popularidad del término criptomoneda o bitcoin y una percepción de desconocimiento hacia la forma de obtención de la moneda virtual no convertible.

Pregunta 11 ¿Conoce usted el procedimiento de reconocimiento y medición de la moneda virtual no convertible dentro de los estados financieros de una entidad?

	Variable	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Sí, lo conozco.	3	4.4	6.8	6.8
	No lo conozco.	41	60.3	93.2	100.0
	Total	44	64.7	100.0	
Perdidos		24	35.3		
Total		68	100.0		



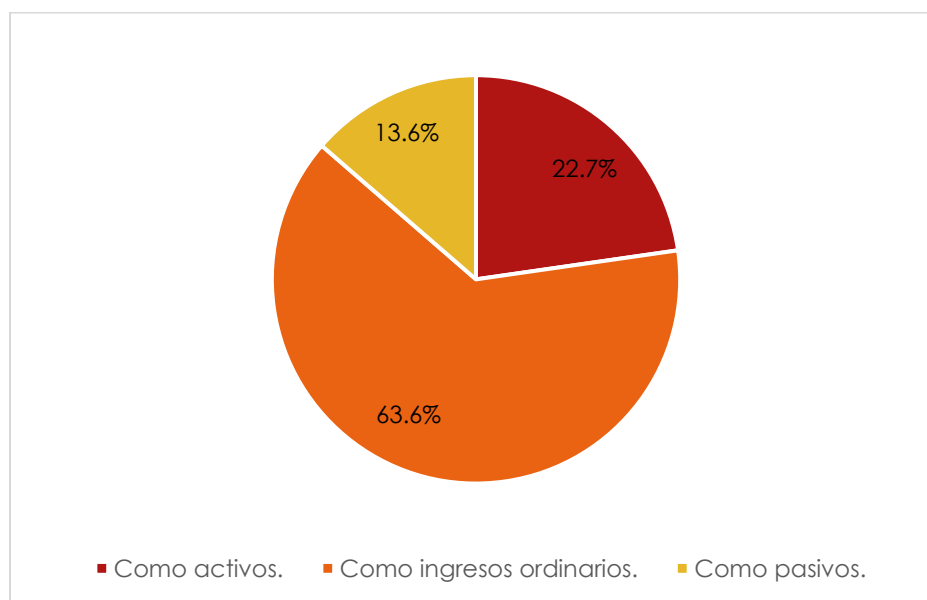
*Respuestas disminuidas respecto al número de muestra debido a deshabilitación por pregunta número 7 literal a) según estructura de cuestionario.

Análisis e interpretación de la información:

Los resultados muestran que de los profesionales encuestados el 93.2% manifiesta no conocer el procedimiento de reconocimiento y medición de la moneda virtual no convertible dentro de los estados financieros de una entidad, mientras que el 6.8% manifiesta conocer dicho procedimiento. A partir de los resultados obtenidos se puede inferir que existe un desconocimiento generalizado por parte de los profesionales de la contaduría pública hacia el reconocimiento y medición de la moneda virtual no convertible.

Pregunta 12 ¿Cómo considera que deben ser reconocidas las ventas de moneda virtual no convertible?

	Variable	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Como activos.	10	14.7	22.7	22.7
	Como ingresos ordinarios.	28	41.2	63.6	86.4
	Como pasivos.	6	8.8	13.6	100.0
	Total	44	64.7	100.0	
Perdidos		24	35.3		
Total		68	100.0		



*Respuestas disminuidas respecto al número de muestra debido a deshabilitación por pregunta número 7 literal a) según estructura de cuestionario.

Análisis e interpretación de la información:

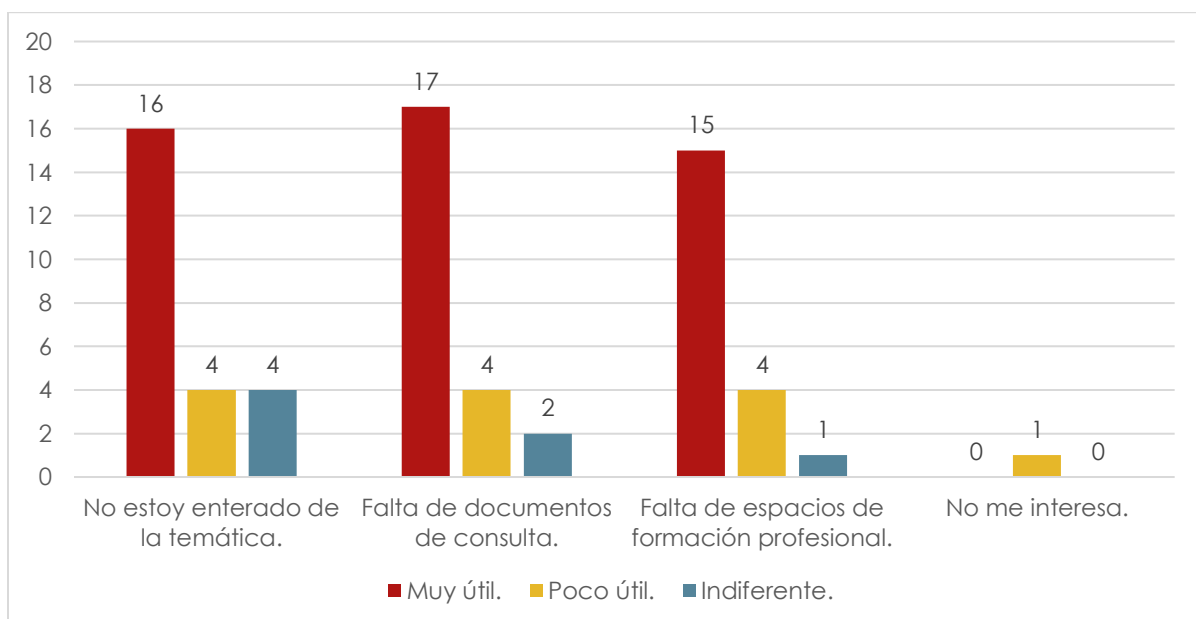
Los resultados muestran que de los encuestados el 63.6% considera que las ventas de moneda virtual no convertible deben ser reconocidas como ingresos ordinarios, mientras que el 22.7% consideran que deben ser reconocidas como activos y el 13.6% como pasivos.

Cruces de variables 1.

Pregunta 6. ¿Qué tan útil considera un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible para la formación profesional del contador público?

Pregunta 7. ¿En su opinión cuál considera que podría ser la limitante en la obtención de conocimientos técnicos contables relacionados a la moneda virtual no convertible y su uso por entidades que se dedican a la industria de los videojuegos?

Variables	Muy útil.	Poco útil.	Indiferente.	Total
No estoy enterado de la temática.	16	4	4	24
% del Total	23.5%	5.9%	5.9%	35.3%
Falta de documentos de consulta.	17	4	2	23
% del Total	25.0%	5.9%	2.9%	33.8%
Falta de espacios de formación profesional.	15	4	1	20
% del Total	22.1%	5.9%	1.5%	29.4%
No me interesa.	0	1	0	1
% del Total	0.0%	1.5%	0.0%	1.5%
Totales	48	13	7	68
% de Totales	70.6%	19.1%	10.3%	100.0%



En el primer cruce de variables se relacionan las preguntas 6 y 7, en el cual se busca determinar el grado de utilidad que representa la elaboración de un instrumento técnico contable sobre medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible y las limitaciones que los encuestados consideran influyen en el conocimiento de la referida moneda.

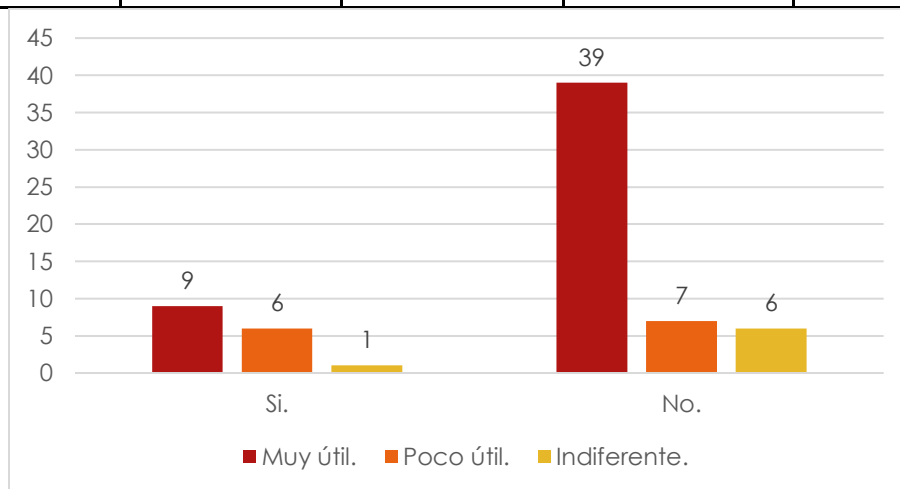
En este apartado se busca comprender que los profesionales encuestados presentan limitaciones en el acceso a información referente al concepto de moneda virtual no convertible, consideran muy útil la generación de un instrumento que permita llevar a cabo el registro medición y presentación de los hechos económicos sucedidos a partir del uso de la moneda virtual no convertible como tal.

Cruces de variables 2

Pregunta 5. ¿Está familiarizado con el término moneda virtual no convertible y su uso en la industria de los videojuegos?

Pregunta 6. ¿Qué tan útil considera un instrumento técnico contable de medición y reconocimiento de la moneda virtual no convertible para la formación profesional del contador público?

Variables	Muy útil.	Poco útil.	Indiferente.	Total
Si.	9	6	1	16
% del Total	13.2%	8.8%	1.5%	23.5%
No.	39	7	6	52
% del Total	57.4%	10.3%	8.8%	76.5%
Totales	48	13	7	68
% de Totales	70.6%	19.1%	10.3%	100.0%



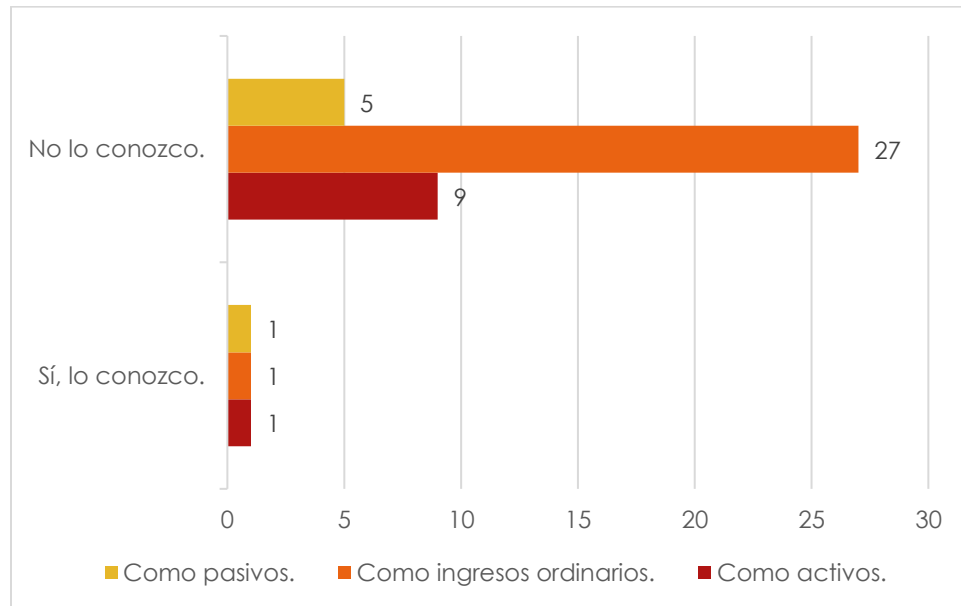
Análisis: Se muestra que el 57.4% de los profesionales que manifestaron no estar familiarizados con el término moneda virtual no convertible consideran muy útil un instrumento técnico contable que sirva como apoyo a la formación profesional; mientras un 10.3% de los profesionales no familiarizados con el término representan lo consideran poco útil y un 8.8% es indiferente a la existencia del mismo.

Cruces de variables 3

Pregunta 11 ¿Conoce usted el procedimiento de reconocimiento y medición de la moneda virtual no convertible dentro de los estados financieros de una entidad?

Pregunta 12 ¿Cómo considera que deben ser reconocidas las ventas de moneda virtual no convertible?

Variables	Como activos.	Como ingresos ordinarios.	Como pasivos.	Total
Sí, lo conozco.	1	1	1	3
% del Total	2.3%	2.3%	2.3%	6.8%
No lo conozco.	9	27	5	41
% del Total	20.5%	61.4%	11.4%	93.2%
Totales	10	28	6	44
% de Totales	22.7%	63.6%	13.6%	100.0%



Análisis: Los resultados obtenidos muestran que el 61.4% de los profesionales que manifiestan no conocer el procedimiento de reconocimiento y medición de la moneda virtual no convertible, consideran que las ventas deben ser reconocidas como ingresos ordinarios, mientras que el 20.5% considera que deben ser reconocidas como activos, y un 11.4% considera que debe ser como pasivo.

Por lo tanto, la tendencia de los profesionales de la contaduría pública es al reconocimiento de la venta de moneda virtual no convertible como ingresos ordinarios. Se puede inferir con el cruce de variables que existe un desconocimiento generalizado sobre el tratamiento contable de la moneda virtual no convertible en la industria de los videojuegos.

El total del cruce de variables III refleja una disminución en las respuestas respecto al número de la muestra debido a deshabilitación por pregunta número 7 literal a) según estructura de cuestionario.