



La Comisión Europea subraya que las microtransacciones en videojuegos están sometidas a la legislación de protección al consumidor.

La Red de Cooperación para la Protección al Consumidor (en adelante Red CPC), coordinada por la Comisión Europea, presentó recientemente los principios básicos para que los comerciantes del sector de los videojuegos apliquen la legislación europea de protección de las personas consumidoras cuando ofrezcan microtransacciones en sus videojuegos, mediante objetos de pago virtual, del tipo esmeraldas, monedas de juego, u otros objetos específicos de cada videojuego.

Estos principios, en cuya preparación y redacción final ha participado activamente España a través de la Dirección General de Consumo, deben servir para interpretar cómo ha de aplicarse la legislación en materia de consumo en las microtransacciones que utilicen este tipo de objetos dentro de videojuegos. La interpretación legal considera que estos objetos virtuales son “representaciones digitales de valor”, ya que se obtienen a través de un valor monetario real fuera del videojuego, y son utilizadas por las personas usuarias para pagar un precio a cambio del suministro de un servicio o contenido digital dentro del videojuego.

La legislación de protección a las personas consumidoras, armonizada para todo el Espacio Económico Europeo, también se aplica a los servicios digitales y a los contenidos digitales suministrados a las personas consumidoras, incluidos los videojuegos. Sin embargo, hasta esta nueva interpretación, la industria del videojuego no siempre ofrecía la protección a personas consumidoras a la que tienen derecho, pues no aplicaba de manera generalizada esta legislación a las microtransacciones dentro de los videojuegos.

Con estos principios básicos se plantean una serie de pautas con el objetivo de fomentar la transparencia y la equidad en el uso de estos objetos virtuales como mecanismo de pago por parte de la industria de los videojuegos en línea. Entre ellas, se recomienda:

- Facilitar información clara y transparente sobre los precios y resto de información precontractual.
- Evitar las prácticas que oculten los costes reales de los contenidos y servicios digitales dentro del videojuego, así como prácticas que obliguen a las personas consumidoras a comprar estos objetos virtuales de pago.
- Respetar el derecho de desistimiento de las personas consumidoras.
- Prestar especial atención a las vulnerabilidades de las personas consumidoras, sobre todo a la infancia.

Aunque la Red CPC ya venía trabajando con la industria de los videojuegos desde hace tiempo, la presentación de los estos principios básicos también responde a las preocupaciones planteadas por la Organización Europea de

Consumidores (BEUC) sobre el sector y contribuirán a crear una experiencia más segura y transparente para las personas jugadoras.

Como siguiente paso, la Comisión Europea organizará un taller en el que participarán diversos actores clave en el sector de los videojuegos que operan en la UE en el que se les animará a presentar medidas concretas que vayan a adoptar para aplicar estos principios. La Red CPC supervisará los progresos y podrá adoptar nuevas medidas si continúan las prácticas perjudiciales.

Asimismo, la Comisión seguirá examinando estos temas en el contexto de las próximas consultas sobre la futura Ley de Equidad Digital de cara a valorar si es necesario incluir nuevas disposiciones legales para mejorar la protección de las personas consumidoras. Desde la Dirección General de Consumo se seguirá de cerca este proceso legislativo a fin de adaptar la legislación española a la máxima protección de las personas consumidoras en el entorno digital, especialmente durante la infancia.

Desde la Dirección General de Consumo se trabaja activamente para sensibilizar a las personas consumidoras sobre las prácticas de los videojuegos que pueden ser perjudiciales para ellas. En esta línea, es posible consultar la campaña publicada en junio de 2024 [“Por X o por Y”](#) en la que se conciencia sobre los usos de patrones oscuros y de la importancia de tener en cuenta el precio real de las compras en los videojuegos. Por último, se insta a las familias al uso del control parental como un mecanismo de protección digital durante la infancia