

Miércoles 18 de enero de 2023

P9_TA(2023)0008

Protección de los consumidores en los videojuegos en línea: un enfoque a escala del mercado único europeo

Resolución del Parlamento Europeo, de 18 de enero de 2023, sobre la protección de los consumidores en los videojuegos en línea: un enfoque a escala del mercado único europeo (2022/2014(INI))

(2023/C 214/03)

El Parlamento Europeo,

- Vistas la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, de 20 de noviembre de 1989, y la observación general n.º 25 (2021) del Comité de los Derechos del Niño relativa a los derechos de los niños en relación con el entorno digital,
- Vista la Comunicación de la Comisión, de 22 de abril de 2008, sobre la protección de los consumidores, en particular de los menores, por lo que se refiere al uso de juegos de vídeo (COM(2008)0207),
- Vista la Comunicación de la Comisión, de 19 de febrero de 2020, titulada «Configurar el futuro digital de Europa» (COM(2020)0067),
- Vista la Comunicación de la Comisión, de 24 de marzo de 2021, titulada «Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño» (COM(2021)0142),
- Vista la Comunicación de la Comisión, de 11 de mayo de 2022, titulada «Brújula Digital 2030: Una Estrategia Europea para una Internet Mejor para los Niños» (COM(2022)0212),
- Vista la Resolución del Consejo de 1 de marzo de 2002 sobre la protección de los consumidores, en especial los jóvenes, mediante el etiquetado de determinados juegos de vídeo y de ordenador, por grupos de edad ⁽¹⁾,
- Vista la Directiva (UE) 2018/1808 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 14 de noviembre de 2018, por la que se modifica la Directiva 2010/13/UE sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas a la prestación de servicios de comunicación audiovisual (Directiva de servicios de comunicación audiovisual), habida cuenta de la evolución de las realidades del mercado ⁽²⁾,
- Vista la Directiva (UE) 2019/770 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de mayo de 2019, relativa a determinados aspectos de los contratos de suministro de contenidos y servicios digitales ⁽³⁾,
- Vista la Directiva (UE) 2019/2161 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de noviembre de 2019 por la que se modifica la Directiva 93/13/CEE del Consejo y las Directivas 98/6/CE, 2005/29/CE y 2011/83/UE del Parlamento Europeo y del Consejo, en lo que atañe a la mejora de la aplicación y la modernización de las normas de protección de los consumidores de la Unión ⁽⁴⁾,
- Vista la Directiva 2011/83/UE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 25 de octubre de 2011, sobre los derechos de los consumidores, por la que se modifican la Directiva 93/13/CEE del Consejo y la Directiva 1999/44/CE del Parlamento Europeo y del Consejo y se derogan la Directiva 85/577/CEE del Consejo y la Directiva 97/7/CE del Parlamento Europeo y del Consejo ⁽⁵⁾,
- Vista la Comunicación de la Comisión, de 29 de diciembre de 2021, titulada «Guía sobre la interpretación y la aplicación de la Directiva 2005/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo relativa a las prácticas comerciales desleales de las empresas en sus relaciones con los consumidores en el mercado interior» ⁽⁶⁾,

⁽¹⁾ DO C 65 de 14.3.2002, p. 2.

⁽²⁾ DO L 303 de 28.11.2018, p. 69.

⁽³⁾ DO L 136 de 22.5.2019, p. 1.

⁽⁴⁾ DO L 328 de 18.12.2019, p. 7.

⁽⁵⁾ DO L 304 de 22.11.2011, p. 64.

⁽⁶⁾ DO C 526 de 29.12.2021, p. 1.

Miércoles 18 de enero de 2023

- Vistas las Directrices de la Comisión Europea, de 29 de diciembre de 2021, sobre la interpretación y la aplicación de la Directiva 2011/83/UE del Parlamento Europeo y del Consejo sobre los derechos de los consumidores (2021/C 525/01) ⁽⁷⁾,
 - Visto el control por parte de la Comisión de la adecuación de la legislación de la UE en materia de protección de los consumidores sobre equidad digital, iniciado con la convocatoria de datos abierta el 17 de mayo de 2022,
 - Visto el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos, y por la que se deroga la Directiva 95/46/CE («Reglamento General de Protección de Datos») ⁽⁸⁾,
 - Visto el Reglamento (UE) 2022/2065 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 19 de octubre de 2022, relativo a un mercado único de servicios digitales y por el que se modifica la Directiva 2000/31/CE (Reglamento de Servicios Digitales) ⁽⁹⁾,
 - Vista su Resolución de 12 de marzo de 2009, sobre la protección de los consumidores, en particular de los menores, por lo que se refiere al uso de juegos de vídeo ⁽¹⁰⁾,
 - Vista su Resolución de 20 de noviembre de 2012, sobre la protección de los niños en el mundo digital ⁽¹¹⁾,
 - Vista su posición de 28 de marzo de 2019, sobre la propuesta de Reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo por el que se establece el programa Europa Creativa (2021 a 2027) y por el que se deroga el Reglamento (UE) n.º 1295/2013 ⁽¹²⁾,
 - Vistas las Conclusiones del Consejo de 13 de abril de 2022 sobre la creación de una estrategia europea para el ecosistema de las industrias culturales y creativas ⁽¹³⁾,
 - Visto el estudio del Departamento Temático de Políticas Económicas y Científicas y de Calidad de Vida de la Dirección General de Políticas Internas del Parlamento Europeo, de julio de 2020, titulado «Loot boxes in online game and their effect on consumers, in particular young consumers» (Cajas de recompensas en los juegos en línea y su efecto en los consumidores, en particular los jóvenes),
 - Visto el artículo 54 de su Reglamento interno,
 - Visto el informe de la Comisión de Mercado Interior y Protección del Consumidor (A9-0300/2022),
- A. Considerando que los videojuegos son jugados por todos los grupos de edad en Europa y que la mitad de los europeos de edades comprendidas entre los 6 y los 64 años juegan a videojuegos, siendo el mayor grupo de edad el de 45 a 64 años; que el 73 % de los niños con edades comprendidas entre los seis y los diez años, el 84 % de los niños de entre once y catorce años y el 74 % de los jóvenes de entre quince y veinticuatro años juegan videojuegos ⁽¹⁴⁾;
- B. Considerando que el sector europeo de los videojuegos es el sector cultural y creativo de más rápido crecimiento de Europa, con un tamaño estimado del mercado europeo de 23 300 000 000 EUR en 2020 y un mayor volumen de negocios mundial en comparación con las empresas de música y cine ⁽¹⁵⁾; que este sector representa un importante potencial de crecimiento y creación de empleo y contribuye al mercado único digital de Europa; que el sector de los videojuegos es la única industria cultural y creativa que ha experimentado un crecimiento del volumen de negocios durante la crisis de la COVID-19 ⁽¹⁶⁾;

⁽⁷⁾ DO C 525 de 29.12.2021, p. 1.

⁽⁸⁾ DO L 119 de 4.5.2016, p. 1.

⁽⁹⁾ DO L 277 de 27.10.2022, p. 1.

⁽¹⁰⁾ DO C 87 E de 1.4.2010, p. 122.

⁽¹¹⁾ DO C 419 de 16.12.2015, p. 33.

⁽¹²⁾ DO C 108 de 26.3.2021, p. 934.

⁽¹³⁾ DO C 160 de 13.4.2022, p. 13.

⁽¹⁴⁾ COM(2022)0212.

⁽¹⁵⁾ Federación Europea de Software Interactivo y Federación europea de productores de videojuegos, «Key facts from 2021: Video games — a force for good» (Datos clave de 2021: los videojuegos, una fuerza positiva), consultado el 19 de diciembre de 2022.

⁽¹⁶⁾ EY, «Rebuilding Europe: the cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis» (Reconstruyendo Europa: la economía cultural y recreativa antes y después de la crisis de la COVID-19), enero de 2021.

Miércoles 18 de enero de 2023

- C. Considerando que los videojuegos tienen un valor creativo único en comparación con los programas informáticos, tal como ha reconocido el Tribunal de Justicia de la Unión Europea ⁽¹⁷⁾, y están protegidos por la Directiva 2009/24/CE ⁽¹⁸⁾ sobre la protección jurídica de programas de ordenador, y por la Directiva 2001/29/CE ⁽¹⁹⁾ relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información, y que tienen un valor único reconocido por el Tribunal de Justicia de la Unión Europea;
- D. Considerando que el sector de los videojuegos, a pesar del papel central que desempeña en el ecosistema cultural y creativo europeo, todavía es objeto de menos atención por parte de los legisladores que otras industrias de los medios de comunicación, en especial el cine y otros productos audiovisuales, que por lo que general reciben más financiación y se utilizan como modelo para diseñar las normativas y las políticas en materia de videojuegos, un enfoque que no tiene en cuenta las diferencias entre ellos;
- E. Considerando que la industria europea de los videojuegos está integrada principalmente por pequeñas y medianas empresas y empresas emergentes, que desempeñan un importante papel en términos de innovación y crecimiento de este sector ⁽²⁰⁾;
- F. Considerando que el sector de los videojuegos cuenta con una completa cadena de valor basada en la innovación y la creatividad, en la que se reúne una amplia gama de capacidades y conocimientos técnicos especializados; que la evolución tecnológica del sector de los videojuegos en línea es cada vez más importante y se extiende a otros sectores e industrias, como la construcción, el diseño, el comercio minorista, la educación, la comercialización, la realidad virtual/aumentada y las compras en línea;
- G. Considerando que algunas empresas utilizan contenidos creados por niños; que deben adoptarse medidas para proteger a los menores y los niños de corta edad de ser explotados comercialmente como creadores de contenidos de juegos en línea ⁽²¹⁾;
- H. Considerando que los videojuegos son una de las formas más populares de entretenimiento junta con otras actividades de entretenimiento, ya que, según un estudio del Eurobarómetro de 2019, el 27 % de los europeos juegan en línea al menos una vez al mes frente al 48 % que escuchan música en línea y el 47 % que ven películas o programas de televisión en plataformas en línea;
- I. Considerando que el funcionamiento de los juegos en línea depende de la conectividad para ofrecer una experiencia estable y de alta calidad; que el nivel de satisfacción de los europeos con respecto a las velocidades de carga y descarga de sus conexiones a internet varía en Europa, superando el 90 % en algunos Estados miembros y alcanzando el 65 % en otros ⁽²²⁾; que en las zonas rurales la insatisfacción con la conectividad de internet es un 30 % mayor que en las zonas urbanas;
- J. Considerando que se puede jugar a los videojuegos en muchos dispositivos diferentes y existen múltiples funcionalidades, opciones de diseño y mecanismos para su disfrute, como la modalidad multijugador, sistemas de chat de voz en tiempo real, compras en línea, la realidad aumentada, la realidad virtual, los contenidos descargables de forma gratuita o de pago, las suscripciones o las cajas de recompensas que pueden mejorar la experiencia de juego de los jugadores; que no todos los videojuegos permiten la interacción en línea con otros jugadores; que existen instrumentos de control parental para desactivar cualquier interacción con otros jugadores;
- K. Considerando que las cajas de recompensas, que contienen objetos aleatorios, son cada vez más frecuentes en los videojuegos y que, por lo general, se pueden obtener a través del juego o, de forma opcional, mediante el pago de dinero real; que pueden venderse utilizando diseños conocidos como «patrones oscuros», con posibles consecuencias psicológicas y económicas negativas debidas a la compra no deseada o no controlada, en particular para los menores y los niños de corta edad; que en los Países Bajos hay un asunto judicial en curso sobre las medidas aplicables a las cajas de recompensas; que Eslovaquia también está investigando las medidas adecuadas que deben adoptarse; que esta falta de

⁽¹⁷⁾ Sentencia del Tribunal de Justicia de 23 de enero de 2014, Nintendo Co. Ltd y otros contra PC Box Srl y 9Net Srl y otros, C-355/12, ECLI:EU:C:2014:25.

⁽¹⁸⁾ Directiva 2009/24/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 23 de abril de 2009, sobre la protección jurídica de programas de ordenador (DO L 111 de 5.5.2009, p. 16).

⁽¹⁹⁾ Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de mayo de 2001, relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información (DO L 167 de 22.6.2001, p. 10).

⁽²⁰⁾ Comisión Europea, «The value of European video game society» (El valor de la sociedad europea de los videojuegos), 30 de mayo de 2022.

⁽²¹⁾ Parker, S., «The trouble with Roblox, the video game empire building on child work» (El problema con Roblox, el imperio del videojuego construido a partir del trabajo infantil), *The Guardian*, 9 de enero de 2022.

⁽²²⁾ Kantar, a petición de la Comisión Europea, «Special Eurobarómetro — Report — E-Communications in the Single Market» (Eurobarómetro especial — Informe — Comunicaciones electrónicas en el mercado único), junio de 2021.

Miércoles 18 de enero de 2023

un enfoque armonizado conduce a la fragmentación del mercado de los videojuegos dentro de la Unión; que no existen mecanismos específicos de protección de los consumidores a escala europea que garanticen la protección de todos los actores, en particular los menores y los niños de corta edad, en lo que respecta a las cajas de recompensas pagadas;

- L. Considerando que la industria del juego ha evolucionado en los últimos decenios desde el modelo de sala de máquinas y juegos en caja al ahora ampliamente difundido modelo de negocio de juego como servicio, pago para ganar o freemium; que, a pesar de la espiral de los costes de desarrollo, los precios de los juegos se han estabilizado debido a la posibilidad de distribuir estos costes a través de la ampliación del juego; observa, no obstante, que el coste final de la experiencia ampliada del juego puede aumentar significativamente con el tiempo;
- M. Considerando que muchos videojuegos en línea están basados en monetizar a sus usuarios mediante la recogida de datos y la exposición a anuncios, lo que crea un incentivo para conseguir que los usuarios, incluidos niños, pasen el mayor tiempo posible jugando;
- N. Considerando que el abuso del tiempo dedicado a jugar a videojuegos en línea, agravado por un diseño manipulador, puede crear adicciones y «trastorno del juego», conforme a la Clasificación Internacional de Enfermedades de la Organización Mundial de la Salud (OMS) ⁽²³⁾;
- O. Considerando que muchos de los problemas relacionados con la protección de los consumidores pueden producirse al jugar a videojuegos, en particular respecto a los menores y los niños de corta edad, con independencia del tiempo empleado en jugar;
- P. Considerando que los menores y los niños de corta edad bajo la supervisión de sus padres y cuidadores tienen derecho a participar en el mundo digital de manera coherente con la evolución de las capacidades del niño;
- Q. Considerando el artículo 31 de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño estipula que todos los niños tienen derecho al juego y a participar libre y plenamente en la vida cultural y en actividades propias de su edad;
- R. Considerando que las compras en el juego pueden permitir a los jugadores, por ejemplo, recibir artículos cosméticos como pieles o contenidos para darles una ventaja de juego, evitar la publicidad, eliminar los temporizadores de enfriamiento o evitar tiempos de espera excesivos y escapar al «triturado»;
- S. Considerando que la mayoría de los padres utilizan alguna herramienta de control parental; que la mayoría de los padres muestran preocupación por el tiempo que dedica su hijo a jugar a videojuegos y los riesgos de exposición a contenido dañino, intimidación, contacto con adultos extraños y compras dentro del juego;
- T. Considerando que muchos padres en Europa conocen el sistema paneuropeo de clasificación por categoría de edad de los programas informáticos de ocio (PEGI) y encuentran útil la etiqueta PEGI para decidir si comprar o no un juego para sus hijos ⁽²⁴⁾;
- U. Considerando los datos de la industria indican que de media el tiempo dedicado a jugar a los videojuegos es estable, ya que los europeos dedicaron una media de nueve horas a la semana a jugar a videojuegos en 2021, en comparación con las 9,5 horas en 2020, las 8,6 horas de 2019; 8,8 en 2018 y 9,2 en 2017 ⁽²⁵⁾; que el tiempo dedicado a los videojuegos sigue siendo inferior en cualquier caso al dedicado a otras actividades realizadas frente a una pantalla, como ver la televisión, que supuso de media veinticinco horas a la semana en 2020;
- V. Considerando que la salud es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades, que la salud mental y el bienestar son cuestiones que guardan relación entre sí y deben tenerse en cuenta en todos los ámbitos como la educación, la salud, el empleo, la inclusión social; que los videojuegos pueden ser herramientas importantes de apoyo a la salud mental y el bienestar, y pueden utilizarse para avanzar en estos ámbitos, así como para ayudar a los ciudadanos a desarrollar diversas capacidades que son esenciales en una sociedad digital y para la construcción del mercado único digital;

⁽²³⁾ OMS, «Gaming disorder» (Trastorno del juego), consultado el 15 de diciembre de 2022.

⁽²⁴⁾ Federación Europea de Software Interactivo y Federación europea de productores de videojuegos, «Key facts from 2020: Video games — a force for good» (Datos clave de 2020: el año en que jugamos juntos), consultado el 24 de agosto de 2021.

⁽²⁵⁾ Federación Europea de Software Interactivo y Federación europea de productores de videojuegos, «Key facts from 2021: Video games — a force for good» (Datos clave de 2021: los videojuegos, una fuerza positiva) consultado el 19 de diciembre de 2022.

Miércoles 18 de enero de 2023

- W. Considerando que, en 2019, el 20 % de las personas empleadas en la industria de los videojuegos eran mujeres; que la infrarrepresentación de las mujeres en las ciencias, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas, y en especial en el sector de los videojuegos es una cuestión bien conocida y sistémica, tanto en la propia industria como en la representación hipersexualizada que caracteriza a muchos personajes femeninos en el diseño de juegos; que el 37 % de las niñas jugadoras sufre acoso por su género en los juegos en línea multijugador ⁽²⁶⁾; que, a pesar de los esfuerzos realizados en términos de una representación precisa, igualitaria y no estereotipada de las mujeres en los videojuegos, deben continuar los avances y venir acompañados de la presencia igualitaria de las mujeres en todos los puestos de la cadena de valor, así como de avances en la lucha contra los abusos sexuales y la discriminación;
- X. Considerando que, en 2020, una quinta parte de la población de la Unión padecía alguna discapacidad; que la Unión se ha comprometido a mejorar la situación social y económica de las personas con discapacidad, también en línea; que algunos tipos de discapacidad pueden ser especialmente incapacitantes para los videojuegos en línea, como el daltonismo, las dificultades visuales o las deficiencias en la movilidad de las manos; que el daltonismo afecta al 10 % de la población masculina;

Videojuegos en línea en la Unión

1. Resalta el valor de los videojuegos tanto en línea como fuera de línea como un entretenimiento popular que disfrutan un número significativo de europeos de todas las edades y todos los Estados miembros, y como expresión cultural de sus creadores, jugadores individuales y comunidades de juego más amplias;
2. Hace hincapié en que los videojuegos constituyen un sector digital altamente innovador en la Unión y que el sector es responsable de 90 000 puestos de trabajo directos en Europa; que el creciente sector de los videojuegos ofrece un número cada vez mayor de nuevas oportunidades de empleo para muchos creadores culturales, como los desarrolladores de juegos, los diseñadores, los escritores, los productores musicales y otros artistas, a quienes debe tener en cuenta toda medida de la Unión en este ámbito y, especialmente, las actividades de financiación; resalta que los videojuegos están a caballo entre los sectores digital y cultural, ya que representan también una parte crucial del ecosistema cultural y creativo, aportando más del 50 % del valor añadido del mercado global de la Unión de contenidos audiovisuales;
3. Destaca la importancia de la industria de los videojuegos para apoyar la innovación en Europa; destaca que el sector de los videojuegos ha contribuido al desarrollo de las nuevas tecnologías como la inteligencia artificial, las tecnologías de realidad virtual y aumentada, entre otras;
4. Recuerda la importancia de las pymes en la cadena de valor de los videojuegos en Europa y la importancia mundial de que gozan muchas empresas europeas que desarrollan productos para los mercados de juegos para consolas, PC y móviles; expresa su decepción por que este éxito internacional y su atractivo cultural a menudo se pasen por alto al considerar el liderazgo europeo en tecnologías y servicios digitales;
5. Celebra la puesta en marcha del proyecto piloto propuesto por el Parlamento Europeo y titulado «Understanding the Value of a European Games Society» (Comprender el valor de una sociedad europea de los juegos), que se propone reunir datos exhaustivos para apoyar la elaboración de políticas que afectan al sector; señala que algunos de los problemas a los que se enfrenta el sector incluyen el desarrollo y la retención de talentos, un marco regulatorio complejo y fragmentado en un mercado mundial, el acceso a la financiación y las repercusiones sociales y culturales de los videojuegos;

Reforzar la protección de los consumidores en los videojuegos en línea

6. Hace hincapié en que la protección de los consumidores es esencial para garantizar un entorno en línea seguro y fiable para los videojuegos y los jugadores y en que la generación de confianza entre los consumidores puede impulsar el crecimiento económico de la industria de los videojuegos; considera, no obstante, que la protección de los consumidores se podría mejorar; pide a la Comisión que tenga en cuenta las cuestiones relacionadas con la protección de los consumidores en los videojuegos en línea como parte del control en curso de adecuación de la legislación de la UE en materia de protección de los consumidores, a fin de garantizar la equidad en línea y fuera de línea;
7. Reconoce que el acervo de la Unión en materia de protección de los consumidores proporciona una sólida protección de los consumidores plenamente aplicable a los videojuegos; toma conocimiento de la Comunicación de la Comisión, de 29 de diciembre de 2021, sobre prácticas comerciales desleales de las empresas en sus relaciones con los consumidores en el mercado único, que brinda orientación sobre la aplicación del Derecho de la Unión en materia de protección de los consumidores a las promociones y la publicidad dentro del juego, también para niños, las compras dentro del juego y la

⁽²⁶⁾ Pruebas escritas presentadas por la Liga contra la difamación al Comité Mixto sobre el proyecto de ley de seguridad en línea del Parlamento del Reino Unido (OSB0030), «How Algorithms Influence Harmful Online Conduct», (Cómo los algoritmos influyen en las conductas nocivas en línea), septiembre de 2021.

Miércoles 18 de enero de 2023

presencia de contenido aleatorio de pago; señala, no obstante, la necesidad de adoptar un enfoque coherente y coordinado entre los Estados miembros y las autoridades de protección de los consumidores con el fin de evitar la fragmentación del mercado único y proteger a los consumidores en Europa;

8. Insta a la Comisión Europea y a las autoridades nacionales de protección de los consumidores en el marco de la Red de autoridades de protección de los consumidores (Red CPC) a que garanticen que el Derecho de la Unión en materia de protección de los consumidores se respeta y aplica plenamente en el sector de los videojuegos;

9. Toma nota de la existencia de plataformas de videojuegos en línea que permiten a los jugadores, incluidos los menores, crear sus propios juegos utilizando las herramientas propiedad del desarrollador y que este les proporciona; pide a la Comisión que adopte, en caso necesario, medidas regulatorias para proteger a los usuarios, especialmente a los menores y a los niños de corta edad, de prácticas ilegales en esas plataformas participen;

10. Acoge con satisfacción el hecho de que desde enero de 2022, la Directiva (UE) 2019/770 se aplicará a los videojuegos, incluidos los juegos gratuitos, y, por lo tanto, brindará protección adicional a los consumidores; lamenta, no obstante, que algunos Estados miembros aún no hayan transpuesto la Directiva e insta a los Estados miembros a que la apliquen sin demora y garanticen una mayor protección de los consumidores en toda la Unión; pide a la Comisión que siga de cerca el proceso de transposición de la Directiva, mantenga un estrecho diálogo con los Estados miembros que van retrasados en su aplicación y considere la incoación de procedimientos de infracción si es necesario;

11. Acoge con satisfacción el desarrollo e implantación de herramientas de control parental que ayuden a filtrar el contenido y los videojuegos por edades, a monitorear el tiempo dedicado a los juegos, a deshabilitar o limitar el gasto en línea y a restringir las comunicaciones con otros o la visualización de contenido creado por otros jugadores; recuerda que los controles parentales a nivel de plataforma no son el único método utilizado por los padres para supervisar y gestionar el acceso a contenidos de sus hijos; señala, no obstante, que aunque estén disponibles, los padres pueden no tener conocimiento de tales herramientas o tener dificultades para aplicarlas, lo que reduce su eficacia; estima que la responsabilidad de desarrollar estos mecanismos recae en la industria; considera que estos mecanismos deben ser fáciles de utilizar, comprender y establecer y proteger a los consumidores «desde el diseño» y «por defecto»; estima que la aplicación de los controles parentales recae tanto en los padres como en la industria; pide que se establezcan mecanismos para ejercer un control parental más estricto sobre el gasto de dinero y el tiempo que los niños dedican a jugar, entre otros aspectos, al tiempo que se respeten los derechos y el desarrollo de los menores; anima a las plataformas a aumentar la sensibilización y la información sobre cómo utilizar estas herramientas; pide a la Comisión y a los Estados miembros que apoyen la promoción de campañas de educación e información públicas y privadas en los Estados miembros dirigidas a los padres y los cuidadores para informarles de las herramientas existentes, como la aplicación PEGI para teléfonos, y que promuevan su uso;

12. Destaca que el sector de los videojuegos ha adoptado varios modelos de negocio; señala que alguno de los videojuegos en línea ofrecen a sus usuarios compras dentro del juego con monedas del juego que pueden ser o bien adquiridas con dinero real o bien ganadas en el juego, con el fin de obtener artículos mediante cajas de recompensas o compras o de cualquier tipo, aparentemente aleatorias, en la compra de juegos, cuyo contenido el jugador no puede conocer antes de pagar; indica que existen diferentes tipos de cajas de recompensas⁽²⁷⁾, observa que estos sistemas no carecen de consecuencias para los consumidores y que los juegos con un modelo de pago para ganar, en particular los modelos agresivos de pago para ganar, o los modelos que bloquean contenidos populares detrás de las barreras de pago han generado reacciones negativas de las comunidades de juegos, lo que ha dado lugar a reseñas negativas e incluso a cambios en los juegos antes o poco después de su publicación;

13. Destaca que las compras dentro de los juegos de azar llevan muchos años presentes en los videojuegos; acoge con satisfacción la Guía sobre la Directiva relativa a las prácticas comerciales desleales⁽²⁸⁾ recientemente adoptada por la Comisión, que establece normas armonizadas respecto de los artículos aleatorios de pago en los videojuegos; resalta que los sistemas de adquisición dentro de los juegos deben atenerse también a la Directiva relativa a las prácticas comerciales desleales y a la guía recientemente adoptada para garantizar que no den lugar a prácticas perjudiciales que afecten a los

⁽²⁷⁾ Las cajas de recompensas pueden ser de muchos tipos dependiendo de las diferentes condiciones para conseguirlas (tiempo de espera, visualización de anuncios, pago con dinero real), la recompensa, su transparencia, las oportunidades de obtener el artículo y la posibilidad de convertir el artículo obtenido en moneda del juego o dinero real, entre otras cosas.

⁽²⁸⁾ Directiva 2005/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 11 de mayo de 2005, relativa a las prácticas comerciales desleales de las empresas en sus relaciones con los consumidores en el mercado interior, que modifica la Directiva 84/450/CEE del Consejo, las Directivas 97/7/CE, 98/27/CE y 2002/65/CE del Parlamento Europeo y del Consejo y el Reglamento (CE) n.º 2006/2004 del Parlamento Europeo y del Consejo (DO L 149 de 11.6.2005, p. 22).

Miércoles 18 de enero de 2023

consumidores, en especial a los menores y a los niños de corta edad; pide que se cumpla y se aplique rápidamente la Directiva sobre las prácticas comerciales desleales para garantizar la protección de los consumidores en el mercado único, en particular para los menores y los niños de corta edad;

14. Reconoce su estudio encargado sobre las cajas de recompensas y sus efectos en los consumidores, en particular los menores y los niños de corta edad; observa que el estudio recomendó que las cajas de recompensas se examinaran desde la perspectiva de la legislación de protección de los consumidores con el fin de evitar los efectos nocivos y las prácticas de explotación de las cajas de recompensas, especialmente para los menores y los niños de corta edad ⁽²⁹⁾; pide a la Comisión que analice la forma en que se venden las cajas de recompensas y que adopte las medidas necesarias para establecer un enfoque europeo común en relación con las cajas de recompensas, a fin de garantizar una protección adecuada de los consumidores, en particular de los menores y los niños de corta edad;

15. Remarca que ciertos diseños de juegos utilizados para las compras dentro del juego son manipuladores y explotadores de forma intencionada, utilizando prácticas comerciales agresivas que menoscaban en gran medida la libertad de elección del consumidor y lo motivan a tomar decisiones financieras que no habrían tomado de otro modo; señala que estas prácticas están claramente prohibidas en virtud de la Directiva (UE) 2019/2161; pide a los desarrolladores y vendedores de juegos que garanticen que los juegos dirigidos a menores respeten los derechos de los menores y los niños de corta edad, incluido lo relativo a la intimidad, la prohibición de la publicidad dirigida y las prácticas manipuladoras; considera que, al jugar a los videojuegos en línea, los menores y los niños de corta edad deben beneficiarse de un nivel de protección equivalente al que ofrece la Ley de servicios digitales;

16. Observa que, más allá de los sistemas de compra dentro de los juegos y de los artículos aleatorios pagados, también se producen otros diseños engañosos en los videojuegos y pueden distorsionar el comportamiento de los consumidores; pide a las autoridades nacionales que apliquen efectivamente la legislación europea y nacional en materia de protección de los consumidores, en particular la Directiva sobre las prácticas comerciales desleales, y las correspondientes orientaciones al respecto, que prohíbe determinados patrones oscuros, las prácticas comerciales agresivas y la transparencia engañosa de la información que debe facilitarse a los consumidores; pide asimismo a la Comisión que siga evaluando estas cuestiones, en particular los patrones oscuros, como parte del control de adecuación en curso de la legislación de la Unión en materia de protección de los consumidores sobre equidad digital, y que presente iniciativas adecuadas si se considera necesario;

17. Subraya que los desarrolladores de juegos en línea dirigidos a menores y niños de corta edad deben tener en cuenta su edad, sus derechos y sus vulnerabilidades; Destaca que deben cumplir las normas más estrictas posibles desde el diseño y por defecto en lo que respecta a la seguridad, la protección, la privacidad y la fijación de plazos; señala que, además de complementar las normas por defecto, los padres pueden desempeñar un papel importante en la protección de los menores y los niños de corta edad cuando juegan videojuegos; señala que, no obstante, la industria de los videojuegos debe llevarse a cabo campañas de sensibilización y apoyo sobre el uso de las herramientas adecuadas y la información sobre cómo proteger mejor a los menores y a los niños de corta edad;

18. Resalta que los videojuegos son tanto instrumentos de juego como también obras de arte con valor cultural;

19. Hace hincapié en que los consumidores deben disponer de toda la información necesaria sobre un videojuego en línea, incluida la presencia de compras dentro del juego, como cajas de recompensas y otras compras aparentemente aleatorias dentro del juego, y deben ser conscientes del tipo de contenido antes de empezar a jugar y durante el juego; subraya que dicha información debe mostrarse claramente y ser fácilmente comprensible para todos los consumidores antes de la compra del juego y antes de cada compra dentro del juego, a fin de proteger mejor a los consumidores, especialmente los menores y los niños de corta edad, y ayudar a los padres a comprender y controlar su gasto; indica que, si se utilizan monedas virtuales en los videojuegos en línea, siempre se debe indicar de forma clara y destacada el valor en moneda del mundo real para cada compra; recuerda que la Directiva (UE) 2019/2161 prohíbe claramente la ausencia de dicha información;

20. Señala que los videojuegos en línea que ofrecen a los jugadores la posibilidad de obtener una ventaja a cambio del pago en los modelos de «pago para ganar» deben advertir de ello con claridad a los jugadores antes de que comiencen a jugar; resalta que los modelos de «pago para ganar» no deben generar disparidades entre jugadores en función de sus medios; alienta, por tanto, a los juegos que utilizan estos modelos a que incluyan un modo de juego sin transacciones «pago para ganar»;

21. Celebra que la Comisión vaya a examinar las renovaciones automáticas de suscripciones y contratos en su próximo control de adecuación de la legislación en materia de protección de los consumidores; señala que las renovaciones automáticas pueden ser beneficiosas tanto para el usuario como para el comerciante, al ser más cómodas para los usuarios y limitar la gestión de suscripciones para el comerciante, pero también pueden ser problemáticas si se mantienen de forma

⁽²⁹⁾ Forbrukerrådet, «Insert coin –How the gaming industry exploits consumers using loot boxes» (Introducir una moneda: cómo la industria de los videojuegos explota a los consumidores utilizando las cajas de recompensas), 31 de mayo de 2022.

Miércoles 18 de enero de 2023

indefinida en contra de las intenciones del consumidor; alienta tanto a la Comisión como a los comerciantes a que tengan en cuenta, en su examen, las mejores prácticas de los Estados miembros o las empresas que ya disponen de políticas de renovación automática favorables a los consumidores; pide a la Comisión que introduzca una obligación a escala de la Unión en virtud de la cual los comerciantes deban proporcionar a los usuarios una propuesta de confirmación en el momento de la compra, en vez de que sea la opción predeterminada, aportar información clara y de fácil acceso sobre cómo cancelar las renovaciones automáticas en cualquier momento y hacer el proceso de cancelación sencillo y tan fácil como el de registro;

22. Pide una mayor transparencia por parte de los desarrolladores de videojuegos en cuanto a las probabilidades de los mecanismos de caja de saqueos, incluida información en lenguaje sencillo sobre qué algoritmos se han formado para lograr;

23. Resalta que las políticas de garantía de devolución y reembolso son la piedra angular de los derechos del consumidor de la Unión, y que los consumidores tienen el mismo derecho de retorno y a pedir un reembolso para las compras en línea que para las compras físicas en persona; señala que, en el caso de los contenidos en línea y digitales, ya sean descargados o transmitidos en directo, se aplica el derecho a reembolso si el producto o servicio es defectuoso o si el consumidor no obtiene acceso al producto según lo previsto; pide a los comerciantes que cumplan plenamente las normas de protección del consumidor de la Unión y proporcionen información sobre cómo solicitar un reembolso o hacer uso del derecho de desistimiento de forma clara, transparente y fiable;

24. Resalta que las personas con discapacidad deben poder jugar a todos los tipos de videojuegos en línea; y que las funciones tanto técnicas como de comunicación de todos los videojuegos en línea y de toda la información relevante relacionada con el juego o la compra del juego deben ser inclusivas y accesibles; pide a la Comisión que presente iniciativas para mejorar la accesibilidad de los videojuegos en línea para las personas con discapacidad; alienta a los proveedores de videojuegos en línea a que los hagan accesibles aplicando los requisitos de accesibilidad del anexo I de la Directiva (UE) 2019/882⁽³⁰⁾;

25. Señala que una vez que se obtiene un artículo en un videojuego, se puede intercambiar, en determinados casos, por dinero del mundo real dentro del juego o a través de sitios web de terceros, lo que es contradictorio con los términos y condiciones que aplican los editores de videojuegos; pide a las autoridades nacionales que pongan fin a las prácticas ilegales organizadas por sitios ilegales que permiten a cualquiera intercambiar, vender o apostar en sitios dentro del juego; destaca que, más allá de las cuestiones de protección de los consumidores, estos servicios podrían dar lugar al blanqueo de capitales; pide a la Comisión que prohíba esta práctica; considera que la Ley de Servicios Digitales puede ayudar a mitigar este problema, en particular mediante la aplicación de las obligaciones de Conozca a su Cliente Empresarial;

26. Expresa su preocupación por el hecho de que la producción de oro pueda estar relacionada con el trabajo forzoso y la explotación en los países en desarrollo y con el blanqueo de capitales; pide a la Comisión que evalúe el uso de la producción de oro en relación con los delitos financieros y las violaciones de los derechos humanos y que, en caso necesario, presente las iniciativas adecuadas;

27. Pide a la Comisión Europea que presente una Estrategia europea en materia de videojuegos que libere el potencial económico, social, educativo, cultural e innovador de este sector para que pueda convertirse en un líder del mercado mundial de videojuegos; pide a la Comisión que, durante su próximo control de adecuación de la legislación de la Unión en materia de equidad digital, evalúe si el marco jurídico vigente en materia de protección de los consumidores es suficiente para abordar todas las cuestiones relacionadas con la legislación en materia de consumo planteadas por las cajas de recompensas y las compras de juegos de azar y, en caso contrario, le pide que presente una propuesta legislativa para adaptar el actual marco legislativo de la Unión en materia de protección de los consumidores para los videojuegos en línea o que presente una propuesta legislativa independiente sobre los videojuegos en línea para establecer un marco normativo europeo armonizado que garantice un elevado nivel de protección de los consumidores, en particular para los menores y los niños de corta edad; considera que estas propuestas deben evaluar si debe proponerse la obligación de desactivar por defecto los mecanismos de pago dentro del juego y las cajas de recompensas o la prohibición de las cajas de recompensas pagadas para proteger a los menores, evitar la fragmentación del mercado único y garantizar que los consumidores se beneficien del mismo nivel de protección, independientemente de su lugar de residencia;

⁽³⁰⁾ Directiva (UE) 2019/882 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de abril de 2019, sobre los requisitos de accesibilidad de los productos y servicios (DO L 151 de 7.6.2019, p. 70).

Miércoles 18 de enero de 2023

28. Pide a la Comisión que valore la posibilidad de requerir a los proveedores de videojuegos en línea que son jugados por menores y niños de corta edad que realicen evaluaciones de impacto infantil *ex-ante* basadas en el marco 4Cs (contenido, contacto, conducta, contrato) para la clasificación de riesgos y a mitigar de forma eficaz cualquier riesgo identificado para los derechos del niño;

Beneficios y riesgos adicionales para los consumidores

29. Pone de relieve la importancia de la salud mental, en particular en el caso de los menores y los niños de corta edad; observa que los videojuegos proporcionaron alivio durante los períodos de confinamiento estrictos durante la COVID-19; recuerda el papel positivo desempeñado por la conectividad para garantizar que los europeos puedan seguir comunicándose, interactuando y creando juntos, también a través de los videojuegos en línea; recuerda que el juego puede brindar también canales interactivos a las personas que sufren desconexión social o aislamiento en entornos de la vida real; señala que esto ha sido especialmente cierto en el caso de las personas mayores, que se encuentran entre las que sufrieron un mayor aislamiento durante la pandemia de COVID-19; señala que la OMS considera que los juegos en línea pueden convertirse en un instrumento clave para alimentar nuestros vínculos con los demás ⁽³¹⁾; Destaca las ventajas de los juegos en línea multiplataforma para la experiencia del usuario, permitiendo a los jugadores ponerse en contacto a través de distintas plataformas de forma sencilla, y para los desarrolladores de juegos, y pide a la industria de los videojuegos que haga todo lo posible para que esta posibilidad se utilice en la máxima medida; señala, más en general, las oportunidades y nuevas perspectivas que ofrece el acceso a la expresión creativa y el contenido cultural, en especial para los menores y niños de corta edad; pide a la Comisión que siga trabajando por mejorar la infraestructura digital de Europa, que no solo ayuda a las industrias creativas a desarrollar contenido de alta calidad sino que también apoya el acceso de los ciudadanos europeos a esas obras culturalmente significativas;

30. Considera que, para muchas personas, los videojuegos no son solo una actividad recreativa, sino ejercicios mentales, como por ejemplo la resolución de rompecabezas y tareas exigentes y las competiciones con otros jugadores, que exigen un gran nivel de concentración y fomentan el desarrollo de capacidades como la resolución de problemas, la coordinación espacial y entre la mano y el ojo, el trabajo en equipo, la capacidad visual y la rapidez;

31. Propone organizar un premio anual europeo de videojuegos en línea en el Parlamento en Bruselas, el premio europeo de los videojuegos en línea, a fin de poner de relieve la importancia para el mercado único digital europeo de las empresas que producen videojuegos en línea, muchas de las cuales son pymes, en términos de empleo, crecimiento, innovación promoción de los valores europeos; considera que el premio debe tener por objeto promover los videojuegos en línea que respeten los derechos de los consumidores o que tengan un impacto positivo en ámbitos específicos, como la educación, o en el desarrollo de capacidades;

32. Celebra el innovador proyecto de investigación EU Kids Online, que recopila datos de alta calidad de toda Europa sobre los puntos de vista de los niños respecto de su experiencia en línea; pide actualizaciones más frecuentes de esta iniciativa líder en el mundo; pide a la Comisión que financie esta y otras iniciativas similares en el futuro;

33. Destaca que los videojuegos en línea son importantes para la educación, puesto que pueden ser una herramienta útil durante los procesos de aprendizaje y que muchos juegos están diseñados específicamente para fines educativos, como para provocar el debate sobre cuestiones sociales o para mejorar la comprensión de acontecimientos históricos o culturales, entre otras cosas; recuerda que los videojuegos figuran en planes educativos nacionales; observa que los videojuegos comerciales se utilizan también con fines educativos; señala que los videojuegos también se utilizan para desarrollar el pensamiento crítico y las capacidades y estimular la creatividad; resalta asimismo que los videojuegos siguen teniendo aplicaciones más adelante en la vida, pues pueden ofrecer estímulo mental y oportunidades de conectividad a las personas de edad avanzada;

34. Resalta que el abuso del uso de videojuegos en línea puede suponer un impacto negativo en las relaciones sociales, como el trabajo, el abandono escolar, problemas de salud física y mental, bajo rendimiento académico, al tiempo que los estudios muestran que los videojuegos pueden tener un impacto positivo; hace hincapié, por tanto, en la necesidad de lograr un equilibrio sano;

35. Subraya que la adicción a los videojuegos, también conocida como «trastorno del juego», es un problema para algunos jugadores; señala que la OMS ha clasificado el trastorno del juego como un comportamiento adictivo caracterizado por la reducción del control sobre el juego, el aumento de la prioridad concedida al juego sobre otras actividades, hasta el punto de que el juego prevalece sobre otros intereses y actividades diarias, y el mantenimiento o la escalada de la actividad de juego a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas;

⁽³¹⁾ Bloomberg, «Games Industry Unites to Promote World Health Organization Messages Against COVID-19; Launch #PlayApartTogether Campaign» (La industria de los videojuegos se une para promover los mensajes de la OMS contra la COVID-19: Lanzamiento de la campaña #PlayApartTogether), 10 de abril de 2020.

Miércoles 18 de enero de 2023

36. Hace hincapié en que la industria de los videojuegos, los usuarios y los padres no deben subestimar los riesgos y efectos del trastorno del juego; recuerda que la investigación científica ha demostrado que la pubertad y la adolescencia son períodos de la vida en los que las personas son más vulnerables a las conductas adictivas; pide un mayor trabajo de colaboración entre los desarrolladores, los editores, las plataformas de videojuegos y la comunidad más amplia de partes interesadas, incluidas las autoridades nacionales y la Comisión, para ayudar a mitigar el riesgo de trastorno del juego; sugiere que se pongan en marcha más campañas de sensibilización para garantizar que los padres y los jóvenes jugadores sean conscientes de los riesgos relacionados con el trastorno del juego, y pide a los desarrolladores de juegos que eviten el diseño manipulador de juegos que pueda conducir a la adicción al juego, el aislamiento y el ciberacoso;

37. Señala la falta de datos desagregados a escala europea sobre el tiempo medio empleado en los juegos, el gasto medio dentro del juego, la experiencia general de juego y los efectos socio-psicológicos; pide a la Comisión que recopile esos datos con carácter anual y presente un informe al respecto al Parlamento;

38. Observa que el sector de los juegos de azar tiene acceso a grandes cantidades de datos personales a veces sensibles; subraya que debe garantizar que el tratamiento de datos personales se lleve a cabo de conformidad con el Reglamento general de protección de datos y que los perfiles de los usuarios creados mediante datos de comportamiento no se utilicen con fines de manipulación y discriminación; pide a las autoridades competentes que velen por que la legislación pertinente de la Unión y nacional se aplique rigurosamente; resalta que los análisis de patrones de los jugadores mediante la recogida de datos no deben favorecer las técnicas de enganche de los jugadores, sino centrarse en mejorar la experiencia de juego; anima a los desarrolladores a considerar el diseño de juegos en capítulos o puntos de ahorro frecuentes para facilitar las pausas de atención durante las cuales los jugadores pueden desconectarse;

39. Señala que las plataformas de videojuegos en línea pueden ser utilizadas por estafadores para la captación ilegítima de datos confidenciales; pide que se lleven a cabo campañas de información para sensibilizar sobre los riesgos, especialmente entre los menores y los jóvenes;

40. Insta a la industria de los videojuegos, a la Comisión y a los Estados miembros a que elaboren un plan de acción para garantizar el equilibrio de género en todas las fases del desarrollo de la industria de los juegos en línea; pide, además, a la industria que evite la cosificación de las mujeres y la creación, la repetición o el agravamiento de estereotipos de género; destaca que esas prácticas, demasiado comunes, crean un entorno hostil para las mujeres y las niñas en los juegos en línea;

Garantizar un entorno en línea seguro para los usuarios de videojuegos en línea

41. Da la bienvenida a iniciativas lideradas por la industria, como el sistema PEGI, que se utiliza en treinta y ocho países; considera que dicho sistema de clasificación puede ser particularmente beneficioso para proporcionar descripciones del contenido e información sobre la edad recomendada para jugar a un juego, lo que ayuda a los padres a seleccionar contenidos de juegos apropiados para sus hijos; subraya que el sistema de clasificación es solo una parte del Código de conducta PEGI, que en conjunto se propone garantizar un entorno seguro para los jugadores; acoge con satisfacción el enfoque actualizado por PEGI, que ahora informa a los consumidores cuando aparentemente un juego incluya contenidos aleatorios de pago; resalta que la presencia de contenidos de pago dentro del juego, incluidos los contenidos aleatorios de pago, no impide a los padres gestionar el acceso a ese tipo de contenido, al tiempo que permite al niño acceder al juego básico que consideran adecuado para su edad; observa que algunos países han convertido el sistema PEGI en legislación; pide a la Comisión que evalúe cómo se está aplicando el sistema PEGI en los diferentes tipos de juegos disponibles en el mercado y en toda la Unión y que estudie las posibilidades de consagrarlo en el Derecho de la Unión con el fin de convertir el sistema PEGI y su código de conducta en el sistema armonizado y obligatorio de clasificación por edad aplicable a todos los desarrolladores de videojuegos, tiendas de aplicaciones y plataformas en línea, con el fin de evitar la fragmentación en el mercado único y proporcionar seguridad jurídica a la industria de los videojuegos;

42. Reconoce el potencial del sistema PEGI para proporcionar información precontractual importante a los consumidores; estima, no obstante, que las iniciativas impulsadas por la industria deberían complementarse con medidas adicionales para garantizar el más alto nivel de protección de los consumidores y resolver los problemas legales de estos generados por las compras dentro del juego y los mecanismos de cajas de recompensa;

43. Anima a la industria, en particular a las plataformas y editores de videojuegos, a expertos independientes asociados, y a organismos de clasificación a que continúen las campañas de sensibilización sobre el sistema PEGI y sigan receptivos a adaptar el sistema de calificación en respuesta a la evolución de los videojuegos y los contenidos dentro del juego, para facilitar la decisión de los padres;

Miércoles 18 de enero de 2023

44. Pide a la Comisión que desarrolle normas mínimas sobre la preservación de la intimidad y que evalúe la necesidad de un sistema de garantía de edad seguro e inclusivo;
45. Observa con preocupación los riesgos asociados al empleo de discursos de odio y al ciberacoso en las plataformas de videojuegos en línea, que son especialmente peligrosos cuando van dirigidos a menores y niños de corta edad;
46. Resalta que los videojuegos en línea pueden proporcionar un entorno digital seguro para los usuarios; acoge con satisfacción el reciente acuerdo político alcanzado sobre la Ley de Servicios Digitales para actualizar las normas de moderación de contenidos en Europa a fin de abordar mejor los contenidos ilegales en línea, incluidos los videojuegos; pide su transposición a los ordenamientos jurídicos nacionales y su rápida aplicación;
47. Destaca que, además del contenido ilegal, también se puede difundir contenido dañino en los videojuegos a través de las funciones de comunicación del juego o de plataformas de redes sociales de juego; hace hincapié en que la industria de los videojuegos debe adoptar las medidas y herramientas adecuadas para proteger a todos los usuarios de contenidos nocivos, de conformidad con la legislación nacional y de la UE aplicable;
48. Pide a la Comisión y a las autoridades de protección de los consumidores de los Estados miembros que velen por que el Derecho en materia de protección de los consumidores se respete y aplique plenamente también en el sector de los videojuegos mediante la realización de barridos sectoriales o poniendo en marcha una acción coordinada de aplicación, con arreglo al Reglamento (UE) 2017/2394 sobre la cooperación entre las autoridades nacionales responsables de la aplicación de la legislación en materia de protección de los consumidores ⁽³²⁾, cuando sea necesario;

o

o o

49. Encarga a su presidenta que transmita la presente Resolución al Consejo y a la Comisión.

⁽³²⁾ Reglamento (UE) 2017/2394 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 12 de diciembre de 2017, sobre la cooperación entre las autoridades nacionales responsables de la aplicación de la legislación en materia de protección de los consumidores y por el que se deroga el Reglamento (CE) n.º 2006/2004 (DO L 345 de 27.12.2017, p. 1).