

LAS PLATAFORMAS DE JUEGO *ON LINE* EN EL REGLAMENTO EUROPEO DE SERVICIOS DIGITALES

Alberto de Nova Labián
U. Internacional de La Rioja (España)

El presente texto se enmarca en el proyecto CISEMEVI, ref. SUBV24/00025, financiado por el Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030, en concreto por la Dirección General de Ordenación del Juego, en la Convocatoria 2024 de Investigación relacionada con la prevención de los trastornos del juego o los riesgos asociados a él.

Se trata de un tema de gran relevancia actualmente y con un enfoque metodológico consistente. No obstante, se echan en falta referencias bibliográficas que aborden del tema desde un punto de vista sociológico y que puedan servir para definir mejor la metodología utilizada.

En los entornos virtuales de los juegos *on line*, donde los usuarios pueden interactuar ocultos tras seudónimos, se genera un espacio propicio para que individuos malintencionados establezcan relaciones con otros jugadores con la finalidad de manipularlos o ganarse su confianza con fines delictivos. Este problema adquiere mayor gravedad cuando los destinatarios de estas conductas son menores, y los agresores actúan en determinados casos como depredadores sexuales.

Resulta por tanto fundamental tener en cuenta las medidas contempladas en el Reglamento UE 2022/2065 relativo a un mercado único de servicios digitales, que establece un marco normativo común sobre las responsabilidades y obligaciones de los proveedores de servicios digitales. Este marco permite valorar en qué medida las plataformas de videojuegos online pueden o deben adaptarse a las exigencias de transparencia, diligencia debida y protección frente a contenidos ilícitos, con especial atención a los riesgos más graves, como el acoso sexual en línea a menores.

El presente trabajo se marca como objetivos, abordar los elementos clave de dicho Reglamento, centrándose en su impacto sobre las plataformas de videojuegos online, especialmente en lo relativo a la prevención de los riesgos a los que están expuestos los menores. Por un lado, se analiza cómo encajan estas plataformas dentro del ámbito de aplicación del Reglamento, cuestión aún abierta a debate jurídico, lo que refuerza la necesidad de su estudio. Y por otro lado, se examina cómo se trasladan a estas plataformas los principios generales de exención de responsabilidad y las obligaciones de diligencia debida, desde una perspectiva centrada en la protección de los menores.

La metodología empleada implica un análisis cualitativo del texto del Reglamento y su encaje en la realidad práctica de las plataformas de juegos *on line* y los principales comportamientos ilícitos que se pueden producir en dicho entorno.

Las conclusiones corroboran que los videojuegos abiertos donde cualquier usuario puede participar y comunicarse con desconocidos y el número de destinatarios no está determinado, se encuentran incluidos dentro del ámbito de aplicación del Reglamento, por lo que les resultan aplicables los criterios reguladores de la responsabilidad de estos prestadores, así como sus obligaciones.

De igual modo se ponen de manifiesto las lagunas o carencias detectadas, ya que a pesar de que el Reglamento es ambicioso, no aborda directamente muchos de los problemas específicos que tiene la industria del videojuego.

Palabras clave: Videojuegos, Prestadores de servicios digitales, Menores, Diligencia debida, Responsabilidad.