

EL REGLAMENTO EUROPEO DE SERVICIOS DIGITALES Y LAS PLATAFORMAS DE VIDEOJUEGO *ON LINE*

ALBERTO DE NOVA LABIÁN
Universidad Internacional de La Rioja (España)

El presente texto nace en el marco del Proyecto CISEMEVI, ref. SUBV24/00025, financiado por el Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030, 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 esta actividad.

1. INTRODUCCIÓN

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 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 (en adelante «el Reglamento»), 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 *on line* deben adaptarse a las exigencias de transparencia, diligencia debida y protección frente a contenidos ilícitos, prestando especial atención a los riesgos más graves, como el acoso sexual en línea a menores.

2. OBJETIVOS

El presente trabajo se marca como objetivos, abordar los elementos clave de dicho Reglamento, centrándose en su impacto sobre las plataformas de videojuegos *on line*, 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.

3. MARCO TEÓRICO

El Reglamento (UE) 2022/2065, comúnmente denominado Ley de Servicios Digitales, representa un pilar clave para el presente análisis, al ofrecer un marco normativo armonizado dentro de la Unión Europea orientado a regular los servicios digitales. Su propósito principal es fomentar un entorno digital más seguro, transparente y responsable.

Este nuevo marco ha supuesto una evolución significativa respecto a la Directiva 2000/31/CE sobre el Comercio Electrónico, particularmente en lo que concierne a la regulación de contenidos y servicios brindados por ciertos proveedores de servicios en línea y plataformas digitales. La Comisión Europea trabajó durante varios años en esta propuesta normativa, que finalmente fue adoptada el 19 de octubre de 2022, aunque su plena aplicación no se hizo efectiva hasta el 17 de febrero de 2024. El Reglamento introduce un sistema de obligaciones y responsabilidades para los prestadores de servicios, con el objetivo de unificar la regulación y corregir las disparidades jurídicas que anteriormente provocaban frecuentes litigios (Jiménez y Cancela, 2023).

Su finalidad esencial es proteger a los consumidores y usuarios frente a contenidos ilícitos en el entorno digital europeo, así como promover mecanismos de autorregulación en Internet. Para ello, impone deberes específicos a diversos tipos de servicios digitales, especialmente en cuanto a la moderación de contenidos generados por los propios usuarios (Santisteban Galarza, 2022).

Asimismo, el Reglamento busca corregir las carencias del marco normativo previo aplicable a los intermediarios, integrando la doctrina del Tribunal de Justicia de la Unión Europea, que venía reclamando una mayor exigencia de responsabilidad para estos agentes. Y aunque no introduce una ruptura radical con los principios ya establecidos por la Directiva 2000/31/CE, sí aporta una importante actualización y desarrollo de los mismos.

Dado su impacto regulador sobre los contenidos y servicios proporcionados por ciertos proveedores digitales, surge la cuestión de si este marco legal es también aplicable a las plataformas de videojuegos en línea (Osinaga Lozano *et al.*, 2024).

Para abordar esta cuestión, es imprescindible referirse a la definición legal de «plataforma en línea» recogida en el artículo 3.i) del Reglamento, en la que se vincula con un servicio de alojamiento de datos que permite a los usuarios difundir información públicamente, salvo que esta funcionalidad sea meramente accesoria o secundaria respecto del servicio principal y no se pueda utilizar de forma independiente.

Dado que esta definición puede parecer excesivamente amplia, es útil recurrir al considerando 13 del Reglamento, que proporciona ejemplos aclaratorios. En este sentido, se establece que dentro de los proveedores de servicios de alo-

AMIENTO, existe una subcategoría específica de plataformas en línea, como son las redes sociales o aquellas plataformas que facilitan contratos a distancia entre consumidores y comerciantes.

El legislador europeo menciona de manera explícita las redes sociales como servicios incluidos bajo la regulación, confirmando su aplicación a este tipo de intermediarios. Además, en 2024 la Comisión Europea publicó una guía en forma de preguntas frecuentes, sobre la Ley de Servicios Digitales, en la que detallaba los servicios afectados, incluyendo mercados digitales, redes sociales, plataformas de contenido, tiendas de aplicaciones, así como servicios de alojamiento y viajes en línea.

Por consiguiente, cabe plantearse si las plataformas de videojuegos en línea pueden ubicarse dentro de esta categoría. Para tratar de dar una respuesta, se deben analizar las características comunes de estas plataformas, aunque reconociendo que no existe un modelo único aplicable a todas ellas.

En general, estas plataformas suelen ofrecer dos servicios esenciales: el acceso a catálogos de videojuegos —gratuitos o de pago—, y la posibilidad de jugar en línea, muchas veces a través de *streaming*, ya sea desde la misma plataforma o integrándose con otras plataformas externas. Este modelo las aproxima a los *marketplaces* o tiendas de aplicaciones digitales, lo cual justificaría su inclusión entre los prestadores sujetos al Reglamento.

Además, muchas de estas plataformas integran funciones de comunicación entre los jugadores, como chats de texto o voz. Estos servicios pueden considerarse incluidos dentro de los «servicios de comunicaciones interpersonales» recogidos en la Directiva (UE) 2018/1972, como el correo electrónico o la mensajería privada. El Reglamento precisa además que tales servicios no se consideran plataformas en línea si están diseñados para comunicaciones entre un número limitado y definido de personas.

Sin embargo, cuando dichas herramientas permiten la difusión de mensajes a un público indefinido —por ejemplo, en grupos públicos o canales abiertos— sí podrían ser consideradas plataformas en línea sujetas al Reglamento. Esto aplica, por ejemplo, a videojuegos en los que cualquier jugador puede unirse a partidas abiertas y comunicarse con otros sin restricciones, lo que implicaría la posibilidad de aplicación del régimen legal establecido.

Otra matización importante es la referente a funcionalidades accesorias. El Reglamento aclara que no todo servicio que permita comunicación pública se considera automáticamente una plataforma en línea. Si dicha funcionalidad es claramente secundaria respecto del servicio principal (como, por ejemplo, los comentarios en un periódico digital), podría quedar fuera del alcance del Reglamento. En cambio, si la función de comunicación es significativa —como sucede en redes sociales— sí estaría regulada.

En el caso de los videojuegos, habrá que valorar si los canales de comunicación abiertos forman parte integral del producto o si constituyen solo un complemento menor. Esta valoración debe hacerse caso por caso, lo que impide establecer una regla general aplicable a todos los videojuegos con funcionalidades sociales.

No obstante, resulta importante señalar que el sector ha comenzado a asumir la aplicabilidad del Reglamento. Así el Anuario 2022 de la Asociación Española del Videojuego (AEVI) recoge entre las novedades regulatorias que afectan al sector, la mención explícita a este Reglamento, incluyendo entre los servicios afectados, las redes sociales, plataformas de contenido, tiendas de aplicaciones, servicios de alojamiento y «chats públicos dentro de un videojuego» (Ramos y Bardají, 2022, p. 93). Esto evidencia que el propio sector reconoce la relevancia del nuevo marco normativo, especialmente en lo relativo al régimen de responsabilidad y obligaciones derivadas.

4. METODOLOGÍA

La metodología empleada en el presente trabajo ha sido principalmente cualitativa, dado que se basa en un análisis del texto del Reglamento (UE) 2022/2065 y su encaje en la realidad práctica de las plataformas de juegos *on line*. Con este fin, se emplea una combinación de diferentes métodos como la revisión bibliográfica y la legislación de aplicación.

De igual modo, mediante una metodología descriptiva, el presente trabajo describe y define de forma objetiva los principales conceptos que vinculan las plataformas de videojuego *on line* con el Reglamento (UE) 2022/2065 y los problemas de encaje y de aplicación que en su caso se puedan plantear.

5. RESULTADOS

5.1 *Régimen de responsabilidad*

Una de las principales implicaciones que se derivan del hecho de que las plataformas de videojuegos estén sujetas al Reglamento, es que deben ajustarse al régimen de responsabilidad que éste establece. No obstante, dicho régimen varía según la naturaleza del servicio prestado, por lo que el primer paso es identificar a qué tipo de servicios corresponden estas plataformas: si son servicios de mera transmisión, de almacenamiento en memoria caché o de alojamiento de datos.

En el caso concreto de las plataformas de videojuegos que integran funcionalidades de comunicación interpersonal, parece más apropiado decantarse por los servicios de mera transmisión. Esta categoría está definida en el artículo 4.1 del Reglamento como aquellos servicios de la sociedad de la información que se limitan a transmitir información a través de una red de comunicaciones, o a proporcionar acceso a dicha red. Esta descripción encajaría con la forma en que los videojuegos permiten la comunicación entre usuarios.

Pero para que estas plataformas puedan beneficiarse de la exoneración de responsabilidad prevista para los servicios de mera transmisión, deben cumplirse tres condiciones fundamentales:

- No haber originado la transmisión de la información. Es decir, el contenido debe ser generado por los propios usuarios. En algunos videojuegos existen personajes no controlados por jugadores, conocidos como NPCs (personajes no jugables), cuya interacción no puede considerarse ajena a la plataforma, pues han sido programados por ella. Por lo tanto, las comunicaciones realizadas por estos personajes no estarían cubiertas por la exoneración:

- No determinar el destinatario del mensaje. En general, son los propios usuarios quienes eligen a quién dirigirse dentro del juego. Sin embargo, si la plataforma asigna aleatoriamente un receptor para un mensaje, no se cumpliría esta condición, lo que excluiría la posibilidad de quedar exenta de responsabilidad.
- No alterar ni seleccionar el contenido transmitido. Habitualmente, las plataformas no intervienen en el contenido de las comunicaciones entre usuarios, ya que esto afectaría negativamente a la experiencia de juego. No obstante, es necesario examinar cada videojuego individualmente, dado que podría haber casos en los que la plataforma modifique o filtre el contenido, lo que invalidaría este requisito.

Estas condiciones reflejan principios como la neutralidad de la plataforma y su no intervención en actividades ilícitas. Además, el Reglamento introduce otro criterio esencial, según el cual la responsabilidad surge cuando existe un conocimiento efectivo de las actividades ilícitas, y una falta de actuación diligente por parte del proveedor.

En el contexto de los videojuegos *on line*, este conocimiento efectivo podría derivarse de distintas fuentes:

- La existencia de moderadores capaces de detectar comportamientos irregulares o contrarios a la ley.
- La implementación de sistemas automatizados, como algoritmos que identifiquen palabras clave o expresiones asociadas a actividades ilícitas.
- La habilitación de mecanismos de denuncia para que jugadores u otros usuarios puedan reportar comportamientos sospechosos.
- La recepción de resoluciones judiciales o administrativas que declaren la ilegalidad de ciertos comportamientos dentro del entorno del videojuego.

Sin embargo, no basta sólo con tener conocimiento de estos hechos. La plataforma debe además actuar con diligencia una vez que tiene constancia de posibles irregularidades. Por ello, es fundamental no solo contar con herramientas que permitan detectar infracciones, sino también establecer procedimientos internos para su evaluación y, en caso necesario, su eliminación o restricción de manera rápida y eficaz.

5.2 *Obligaciones*

Con la finalidad de cumplir con los principios establecidos por el Reglamento y mejorar el funcionamiento del mercado interior, se han definido una serie de obligaciones armonizadas que deben seguir los proveedores de servicios intermediarios.

El legislador europeo justifica la necesidad de contar con este marco normativo uniforme y equilibrado de modo que contribuya a fortalecer el mercado único digital, al tiempo que garantice un entorno en línea más transparente y seguro (Cruz Ángeles, 2022). Las principales metas de estas obligaciones son:

- Fomentar un entorno digital seguro y generar confianza, en especial para menores y colectivos vulnerables.
- Salvaguardar los derechos fundamentales reconocidos en la Carta de Derechos Fundamentales de la Unión Europea.
- Asegurar la responsabilidad efectiva de los proveedores de servicios.
- Dar mayor poder a los usuarios y facilitar la supervisión por parte de las autoridades competentes.

El Reglamento hace especial énfasis en la necesidad de establecer mecanismos eficaces de moderación de contenido y de cumplimiento diligente, ante retos cada vez más relevantes como la difusión de desinformación, contenidos ilícitos y el uso de identidades falsas. Estas prácticas pueden abarcar desde el uso de *bots* y la creación de perfiles ficticios hasta la circulación de noticias falsas o el cibercoso. Algunas de estas acciones son llevadas a cabo por empresas que buscan maximizar beneficios mediante la viralización de contenidos, mientras que otras responden a individuos que pretenden engañar a otros usuarios, ocultando su identidad real.

Un caso especialmente preocupante es el del acoso sexual a menores en entornos digitales. Este tipo de conductas suele comenzar con interacciones en foros o chats públicos —a menudo incluidos en plataformas de videojuegos en línea— en los que los agresores identifican a posibles víctimas a partir de su nombre de usuario o estilo de comunicación. Es entonces cuando intentan llevar la conversación a espacios más privados, donde puedan desarrollar su conducta delictiva sin ser detectados fácilmente.

Para hacer frente a estos riesgos, el Reglamento impone una serie de obligaciones generales aplicables a todos los proveedores de servicios intermediarios, independientemente de su tamaño:

- Colaboración con las autoridades. Responder con prontitud a órdenes legales para eliminar contenidos ilícitos o proporcionar información concreta.
- Designación de un punto de contacto. Establecer canales de comunicación accesibles para usuarios y autoridades.
- Condiciones de uso claras. Redactar políticas comprensibles y transparentes, en línea con la legislación europea, e indicar cómo se modera el contenido.

- No discriminación de usuarios. Asegurar que todos los destinatarios puedan acceder a los servicios en igualdad de condiciones, salvo que existan razones justificadas para lo contrario.

Además de estas obligaciones generales, el Reglamento establece requerimientos más estrictos para aquellas plataformas con un impacto social significativo, concretamente las que cuentan con más de 45 millones de usuarios activos en la Unión Europea. Este enfoque proporcional toma en cuenta, tanto el alcance, como los recursos de estas plataformas. Entre las obligaciones específicas para este tipo de servicios se incluyen:

- Análisis de riesgos sistémicos. Identificar y mitigar peligros como la propagación de contenidos ilícitos, la desinformación o el riesgo para menores y grupos vulnerables.
- Auditorías externas. Realizar revisiones periódicas e independientes para comprobar el cumplimiento de las disposiciones del Reglamento.
- Transparencia en los algoritmos. Informar sobre el funcionamiento de los sistemas automatizados que afectan a la moderación de contenidos o la selección de recomendaciones.
- Acceso a investigadores. Facilitar el acceso a datos relevantes para que expertos autorizados puedan evaluar el impacto social de la plataforma.
- Lucha contra la desinformación. Implementar medidas efectivas para combatir la difusión de contenido engañoso, colaborando si es necesario con organizaciones verificadoras.

Algunas voces críticas dentro de la doctrina (Monjas González, 2022) han señalado que esta estructura piramidal podría no adaptarse adecuadamente a la diversidad del ecosistema digital, ya que plataformas pequeñas, aunque con menos usuarios, podrían representar riesgos igualmente relevantes para la dignidad humana o la seguridad de los menores. Además, existe la posibilidad de que personas expulsadas de plataformas más grandes migren a servicios más pequeños para seguir realizando actividades ilícitas.

En el ámbito de los videojuegos, no es raro encontrar plataformas que superen el umbral de usuarios exigido por el Reglamento. Ejemplos como Fortnite, con más de 450 millones de cuentas registradas, o Roblox, con cifras que superan los 250 millones, muestran que muchas de estas plataformas entran dentro de las consideradas de gran tamaño, y deben cumplir las obligaciones adicionales correspondientes.

Más allá del número de usuarios, el Reglamento también establece responsabilidades particulares para aquellas plataformas que permiten la interacción entre terceros y usuarios finales, como ocurre con las redes sociales, los *marketplaces* y, por supuesto, los videojuegos que integran sistemas de comunicación directa. Estas obligaciones adicionales incluyen:

- Gestión de contenidos ilícitos. Crear mecanismos eficaces para que los usuarios puedan reportar contenido ilícito.

- Claridad en la publicidad. Informar de forma transparente cuándo un contenido es publicitario y quién lo financia.
- Entornos seguros para menores. Establecer medidas específicas para proteger a los menores y evitar prácticas publicitarias dirigidas en base a sus perfiles.
- Procedimientos de actuación. Responder de forma ágil y eficaz ante notificaciones sobre contenidos ilícitos.

En la práctica, estas obligaciones representan metas que los proveedores deben alcanzar, y se les da margen para implementar las medidas que mejor se adapten a sus modelos de negocio, siempre que cumplan con los fines establecidos.

Para las plataformas de videojuegos, destacan especialmente algunas obligaciones clave:

- Colaboración con autoridades. Resulta crucial contar con canales eficaces para responder a requerimientos legales, especialmente en casos sensibles como el acoso a menores.
- Evaluación de riesgos. Incluir una revisión integral de aspectos como el registro de usuarios, las mecánicas de juego y los controles parentales disponibles, con el objetivo de garantizar la seguridad de los menores.
- Transparencia algorítmica. Dado que la supervisión manual es insuficiente ante millones de interacciones, los algoritmos juegan un papel esencial en la moderación. Su funcionamiento y límites deben ser accesibles para garantizar la supervisión adecuada.
- Auditorías externas. Son una herramienta fundamental para evaluar de forma objetiva la eficacia del sistema de cumplimiento adoptado, aportando además recomendaciones prácticas basadas en los sistemas de otras plataformas similares.
- Acceso a datos. Para una evaluación rigurosa, es esencial que auditores e investigadores autorizados puedan examinar la información necesaria que refleje la actividad y el impacto de la plataforma.
- Mecanismos de denuncia y respuesta. No basta con detectar posibles conductas ilícitas, siendo necesario contar con procedimientos eficaces para actuar de inmediato cuando se identifiquen riesgos.
- Protección de menores. Dado que buena parte de los usuarios son menores de edad, es indispensable diseñar entornos adaptados a sus necesidades, en los que los progenitores dispongan de herramientas efectivas para ejercer control parental.

El cumplimiento de todas estas obligaciones se apoya en la responsabilidad de los Estados miembros de garantizar que cualquier infracción sea sancionada de forma proporcional, eficaz y con efecto disuasorio (art. 52 del Reglamento). Para ello, cada país debe designar autoridades encargadas de supervisar su aplicación y fijar sanciones que pueden llegar hasta el 6 % de la facturación global anual del proveedor.

No obstante, este sistema podría derivar en diferentes regímenes sancionadores nacionales. Por ello, el Reglamento exige a los Estados miembros notificar a la Comisión las medidas adoptadas, los límites máximos aplicables y los criterios para la imposición de sanciones. Algunos de los factores que deberán tenerse en cuenta son:

- La naturaleza, gravedad y duración de la infracción.
- El número de usuarios afectados y si hubo intención o negligencia.
- La capacidad económica del infractor y su presencia en varios Estados miembros.

6. CONCLUSIONES

Entre las múltiples funcionalidades que ofrecen los videojuegos en línea, una de las principales fuentes de riesgo en cuanto al ciberacoso sexual a menores está relacionada con aquellos títulos que integran herramientas de comunicación entre usuarios, como chats de texto o de voz, dentro de la propia dinámica del juego.

Sin embargo, según la Directiva (UE) 2018/1972, los servicios de comunicación interpersonal —como el correo electrónico o los sistemas de mensajería directa— quedan excluidos de la definición de plataformas en línea del Reglamento, ya que su alcance está limitado a un grupo cerrado de destinatarios definidos por quien inicia la conversación. No obstante, cuando los servicios permiten la difusión de mensajes a una audiencia indefinida o abierta, como sucede en canales públicos o salas abiertas, pueden entrar en el ámbito de aplicación del Reglamento.

En este sentido, algunos videojuegos limitan la comunicación a listas de contactos cerradas, escapando así del marco normativo mencionado. Sin embargo, en aquellos títulos donde los jugadores pueden interactuar libremente con cualquier otro usuario, sin restricción previa del destinatario, estas funcionalidades podrían ser consideradas como parte del servicio principal y, por tanto, sujetas a la normativa, siempre que no se trate de características accesorias o meramente incidentales.

Las conclusiones corroboran, por tanto, 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.

Para beneficiarse de la exención de responsabilidad que prevé el Reglamento, las plataformas deben cumplir con ciertos criterios:

- No originar la transmisión de datos. Las comunicaciones deben generarse entre usuarios reales; si intervienen personajes automatizados (NPCs) que simulan interacción, la plataforma sí podría ser considerada responsable.

- No designar el destinatario. Los usuarios deben decidir libremente a quién se dirigen sus mensajes. Si la plataforma asigna receptores de forma automática o directa, no se cumpliría esta condición.
- No modificar el contenido transmitido. Si la plataforma altera, filtra o selecciona los mensajes, pierde la posibilidad de acogerse a esta exención.

Además, las plataformas de videojuegos en línea pueden tomar conocimiento de comportamientos ilícitos a través de diferentes mecanismos:

- Moderación humana. Personal capacitado que supervisa la actividad para detectar infracciones.
- Herramientas automatizadas. Sistemas que detectan patrones de lenguaje o actividad sospechosa.
- Canales de denuncia. Herramientas que permiten a los usuarios reportar comportamientos indebidos.
- Requerimientos legales. Decisiones judiciales o administrativas que confirman la ilicitud de ciertos actos dentro de la plataforma.

En este contexto, hay determinadas obligaciones del Reglamento que revisten una especial importancia para las plataformas de videojuegos:

- Colaboración con autoridades. Deben disponer de sistemas eficaces que faciliten el cumplimiento de órdenes judiciales o administrativas, algo esencial para prevenir delitos como el acoso infantil.
- Análisis de riesgos. Las plataformas deben evaluar posibles vulnerabilidades desde el registro de usuarios hasta la dinámica del juego, pasando por los controles parentales, con el objetivo de garantizar espacios seguros.
- Transparencia algorítmica. Es necesario proporcionar información clara sobre el funcionamiento de los algoritmos que moderan contenidos, lo cual es clave para que auditores y autoridades puedan evaluar su eficacia.
- Auditorías independientes. Someterse a evaluaciones externas proporciona una visión objetiva del cumplimiento normativo e identifica áreas de mejora.
- Acceso a datos relevantes. Las plataformas deben facilitar el acceso a datos a investigadores y auditores con el fin de valorar el impacto social del servicio.
- Mecanismos para reportar contenido ilícito. No basta con habilitar canales de denuncia. También se deben establecer procesos de respuesta rápida ante conductas ilícitas o perjudiciales.
- Protección de menores. Considerando que una gran parte del público de estos videojuegos son menores, es esencial diseñar entornos pensados para ellos, con medidas específicas y opciones de control parental efectivas.

El Reglamento exige además que los Estados miembros garanticen un régimen sancionador robusto y disuasorio frente a los incumplimientos, lo que im-

plica la designación de autoridades encargadas de su aplicación, así como la posibilidad de imponer sanciones de hasta el 6 % de la facturación anual global de las empresas infractoras. En el caso de plataformas de gran envergadura, la supervisión estará directamente a cargo de la Comisión Europea.

Para evitar disparidades entre los distintos países, los Estados deben informar a la Comisión Europea sobre sus sistemas de sanción, definir límites máximos y establecer criterios homogéneos de cuantificación, asegurando así un mínimo común armonizado.

Además, el Reglamento incorpora de forma explícita el principio de diligencia debida, proponiendo un marco normativo uniforme y equilibrado para los prestadores de servicios intermediarios. Estas obligaciones varían en función de la naturaleza y dimensión del servicio, estableciendo tanto normas generales como requisitos más exigentes para determinados servicios, como las plataformas de gran tamaño y los motores de búsqueda. Su objetivo es reforzar la protección de los usuarios, prevenir abusos y salvaguardar los derechos fundamentales, sin que ello implique necesariamente la atribución directa de responsabilidad legal al proveedor.

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.

Un ejemplo destacado son las loot boxes o cajas de recompensa, elementos aleatorios que otorgan artículos virtuales dentro del juego. Estos mecanismos, aunque accesibles para todos los jugadores, afectan especialmente a menores y jóvenes (Sanmartín *et al.*, 2023).

Pues bien, el Reglamento no regula directamente dichas loot boxes. Si bien podrían aplicarse indirectamente disposiciones sobre transparencia y uso de algoritmos, no existe una obligación clara de informar sobre las probabilidades de obtención ni se contempla una protección específica para menores frente a posibles dinámicas de apuesta encubierta.

Otras carencias del Reglamento incluyen la falta de mención a sistemas de clasificación por edades como PEGI; la ausencia de controles efectivos de verificación de edad; y la inexistencia de normas específicas sobre microtransacciones o contenidos generados por los propios usuarios.

REFERENCIAS

- COMISIÓN EUROPEA. (2024). Ley de Servicios Digitales: Preguntas y respuestas. <https://lc.cx/EwQQZK>.
- CRUZ ÁNGELES, J. (2022). Las obligaciones jurídico-comunitarias de las grandes plataformas proveedoras de servicios digitales en la era del metaverso. *Cuadernos de derecho transnacional*, vol. 14, n.º 2, 294-318. <https://doi.org/10.20318/cdt.2022.7186>
- JIMÉNEZ GONZÁLEZ, A. y CANCELA, E. (2023). ¿Es posible gobernar a las plataformas digitales? Análisis crítico de la Ley Europea de Servicios Digitales. *Teknokultura, Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, vol. 20, n.º 1, 91-99. <https://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/>

- MONJAS GONZÁLEZ, S. (2022). Relevancia del reglamento de ley de servicios digitales para las autoridades reguladoras del audiovisual. *Información Comercial Española, ICE, Revista de economía*, n.º 925, 53-65. <https://doi.org/10.32796/ice.2022.925.7368>
- OSINAGA LOZANO, I., COTS, E. y MOLINA, D. (2024). Cambios en la era digital: ¿me aplica el nuevo Reglamento Europeo de Servicios Digitales (DSA)? *Actualidad jurídica Aranzadi*, n.º 1004, 16.
- RAMOS, A. y BARDAJI, S. (2022). Regulación del sector y retos legales. *La industria del videojuego en España en 2022, AEVI*, 91-93. <https://lc.cx/OPKsqX>
- SANMARTÍN, F. J., VELASCO, J., CUADRADO, F., GÁLVEZ LARA, M., DE LARRIVA CASARES, M. V., MORIANA, ELVIRA, J. A. (2023). «El consumo de loot boxes como una nueva forma de azar en los videojuegos». *Revista de sociodrogalcohol*, vol. 35, n.º. 4, 407-420.
- SANTISTEBAN GALARZA, M. (2022). Garantías frente a la moderación de contenidos en la Propuesta de Reglamento Único de Servicios Digitales. *Revista CESCO de Derecho de Consumo*, n.º 41, 159-179. https://doi.org/10.18239/RCDC_2022.41.3103.