



Esta es una traducción automática. [Utilícese como referencia la versión en la lengua original](#). La Comisión Europea no asume ninguna responsabilidad en lo que respecta a la calidad o exactitud de esta traducción automática.

[Información importante sobre la traducción automática](#)

La Comisión y las autoridades nacionales toman medidas para proteger a los niños de las prácticas nocivas de los videojuegos

Brussels, 21 de marzo de 2025

Coordinada por la Comisión Europea, la [Red de Cooperación para la Protección de los Consumidores](#) (CPC) ha puesto en marcha una acción de ejecución contra Star Stable Entertainment AB para garantizar una experiencia más segura y transparente para los jugadores del juego Star Stable Online. Además, la Red CPC presenta hoy principios clave para ayudar a la industria del juego a cumplir con las normas de protección del consumidor de la UE relacionadas con las monedas virtuales en el juego.

Medidas coercitivas coordinadas contra Star Stable Entertainment AB

A raíz de una denuncia de la Asociación Sueca de Consumidores, la Red CPC, coordinada por la Comisión, ha puesto en marcha una acción coordinada para solicitar a Star Stable Entertainment AB que facilite información sobre las prácticas comerciales que los niños podrían encontrar en su juego, Star Stable Online. La evaluación de la respuesta facilitada por la empresa realizada por la Red CPC identificó una serie de prácticas que infringen la legislación de la UE en materia de protección de los consumidores y que podrían ser especialmente perjudiciales para los niños, tales como:

- **Apelaciones directas a los niños en los anuncios**, instándolos a comprar, o persuadir a los adultos a comprar para ellos, moneda o artículos en el juego;
- **el uso de técnicas de presión como la «compra a través de prácticas limitadas en el tiempo»** para influir indebidamente en los niños a la hora de comprar moneda virtual en el juego o contenido en el juego;
- **la falta de información clara y transparente**, adaptada a los niños, sobre la compra y el uso de moneda virtual en el juego, lo que lleva a los consumidores a gastar más de lo que pretenden;
- **incumplimiento por parte de la empresa de garantizar que los influencers que promocionan sus productos divulguen claramente el contenido comercial** y no influyan indebidamente en los niños con sus técnicas de marketing.

Star Stable Entertainment AB tiene ahora un mes para proporcionar una respuesta por escrito que aborde los problemas destacados [en la posición común de CPC Network](#) y para proponer compromisos para remediarlos.

Con esta acción, la Red CPC hace hincapié en la necesidad de que los videojuegos y sus prácticas comerciales se adapten a los niños y no exploten sus vulnerabilidades.

Principios clave para un entorno de juego en línea fiable

La Red CPC, coordinada por la Comisión Europea, publica hoy un conjunto de directrices para promover la transparencia y la equidad en el uso de monedas virtuales por parte de la industria del juego en línea. Los [principios clave](#) describen los requisitos mínimos para la compra y el uso de monedas virtuales, que incluyen:

- la fijación de precios clara y transparente y la información precontractual;

- evitar prácticas que oculten los costes de los contenidos y servicios digitales en el juego, así como prácticas que obliguen a los consumidores a comprar moneda virtual;
- respeto del derecho de desistimiento de los consumidores;
- respetar las vulnerabilidades de los consumidores, en particular en lo que respecta a los niños;

Los principios clave publicados hoy abordan las preocupaciones planteadas por la Organización Europea de Consumidores (BEUC). Ayudarán a crear una experiencia más segura y transparente para los jugadores. La Comisión Europea organizará un taller en el que se animará a las empresas de juegos de azar que operan en la UE a presentar medidas concretas para aplicar estos principios clave. La Red CPC supervisará los progresos y podrá adoptar nuevas medidas si continúan las prácticas nocivas.

Los principios clave y la Posición Común se basan en las normas generales vigentes de las Directivas de la UE en materia de Derecho de los consumidores que se aplican a los servicios digitales y los contenidos digitales prestados a los consumidores, incluidos los videojuegos. La Comisión seguirá examinando estos temas en el contexto de las próximas consultas sobre la Ley de Equidad Digital.

Antecedentes

La Red CPC está formada por las autoridades nacionales responsables de hacer cumplir la legislación de la UE en materia de protección de los consumidores. Estas autoridades colaboran bajo la coordinación de la Comisión Europea para hacer frente a las infracciones generalizadas de la legislación de la UE en materia de protección de los consumidores que se producen en el mercado único. La Comisión ayudó a la Red CPC dirigida por la Autoridad de Consumidores y Mercados de los Países Bajos y la Autoridad de Consumidores de Noruega a adoptar los Principios clave sobre las monedas virtuales en el juego. Con la Comisión como coordinadora, la Agencia Sueca del Consumidor y la Autoridad Noruega del Consumidor lideran el trabajo de la Red CPC en la acción coordinada sobre Star Stable Online.

La Comisión Europea apoya y contribuye a sensibilizar a los consumidores sobre las prácticas de los videojuegos que pueden ser perjudiciales para los consumidores. La [estrategia «Una Internet mejor para los niños» \(BIK+\)](#) se puso en marcha para mejorar la accesibilidad, los servicios digitales adaptados a la edad y garantizar que todos los niños estén protegidos, empoderados y respetados en línea. La Red de Centros Europeos del Consumidor desarrolló un [conjunto de herramientas educativas](#) para los jóvenes consumidores durante el Año Europeo de la Juventud 2022, abordando algunas de estas cuestiones.

Para más información

[Principios clave sobre las monedas virtuales en el juego](#)

[Posición común de la Red CPC](#)

[Red de Cooperación para la Protección de los Consumidores](#)

[Directiva sobre los derechos de los consumidores](#)

[Directiva sobre las prácticas comerciales desleales](#)

[Herramientas educativas para jóvenes consumidores - Red de Centros Europeos del Consumidor](#)

[Influencer Legal Hub - Comisión Europea](#)

IP/25/831

Cita(s):

"Los niños pasan mucho tiempo en línea, jugando e interactuando en las redes sociales. Esto los convierte en un objetivo atractivo para los comerciantes y anunciantes. Es fundamental garantizar un entorno en línea seguro para los consumidores, en particular los niños, de modo que puedan disfrutar de los juegos sin enfrentarse a prácticas desleales. Apoyo los esfuerzos de la red CPC y espero trabajar con la industria del juego para proteger a los consumidores y los niños."
Michael McGrath, comisario de Democracia, Justicia, Estado de Derecho y Protección de los Consumidores - 21/03/2025

Personas de contacto para la prensa:

[Markus LAMMERT](#) (+32 2 29 67533)

[Yuliya MATSYK](#) (+32 2 29 13173)

Solicitudes del público en general: [Europe Direct](#) por teléfono [00 800 67 89 10 11](#) , o por [e-mail](#)