



Iniciativa
Ciudadana
Europea

ALTO A LA DESTRUCCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

Como instrumento fundamental de la UE para la democracia participativa, la Iniciativa Ciudadana Europea (ICE) permite a los ciudadanos solicitar a la Comisión Europea que proponga nuevos actos jurídicos en ámbitos en los que la Comisión tenga competencia para actuar. Desde su introducción, la ICE ha reforzado la participación directa de los ciudadanos en la configuración de las políticas de la Unión, en particular en ámbitos como los derechos fundamentales y los derechos de los consumidores.

La iniciativa «Alto a la destrucción de los videojuegos» forma parte de este proceso democrático y refleja la preocupación de los ciudadanos por la preservación de los videojuegos futuros y la posibilidad de que los consumidores sigan jugando a los juegos por los que han pagado.



¿CUÁLES SON LOS OBJETIVOS DE LA INICIATIVA?

La iniciativa pide a la Comisión Europea que proponga legislación que:

- **exija a los distribuidores que venden o conceden licencias de videojuegos** que los mantengan en un estado funcional (apto para el juego) una vez finalizado el soporte comercial;
- evite la **desactivación en remoto de los videojuegos a menos que se ofrezca una solución razonable.**



PARTICIPACIÓN

La iniciativa recogió **1 294 188 declaraciones de apoyo verificadas**, superando el millón de firmas necesario y convirtiéndose en la **decimocuarta iniciativa ciudadana europea que prospera.**

Se recogieron firmas en toda la UE y se alcanzaron los umbrales nacionales en **veinticuatro Estados miembros**, lo que pone de manifiesto el amplio apoyo público a la acción a escala de la UE.

RESPUESTA DE LA COMISIÓN Y PRÓXIMOS PASOS

La legislación vigente de la UE en materia de protección de los consumidores ya prevé importantes salvaguardias para los consumidores (véase la siguiente página).

La Comisión considera que no puede proponer una obligación legal de mantener la posibilidad de usar los videojuegos después de que dejen de ofrecerse comercialmente.

No obstante, para atender a las preocupaciones de los jugadores, la Comisión:

- iniciará, antes de que termine 2026, un **intercambio con la industria de los videojuegos y los representantes de los consumidores** con el objetivo de elaborar un código de conducta de la industria sobre la gestión de los videojuegos «al final de su vida útil»;
- trabajará con las organizaciones de consumidores y las autoridades para **concienciar sobre los derechos de los consumidores aplicables**, incluidas las salvaguardias que protegen sus intereses.

La aplicación activa de estos derechos existentes de los consumidores también puede incentivar a los proveedores a ofrecer videojuegos cuya vida útil sea más larga.

#EUTakeTheInitiative
citizens-initiative.europa.eu



LEGISLACIÓN VIGENTE Y MARCO DE LA UE

La legislación vigente de la UE en materia de protección de los consumidores ya prevé importantes salvaguardias para proteger los intereses económicos de los consumidores.

La Directiva sobre los derechos de los consumidores exige a los comerciantes **que faciliten información clara** sobre:

- las características principales,
- la funcionalidad,
- las condiciones contractuales de los contenidos y servicios digitales.

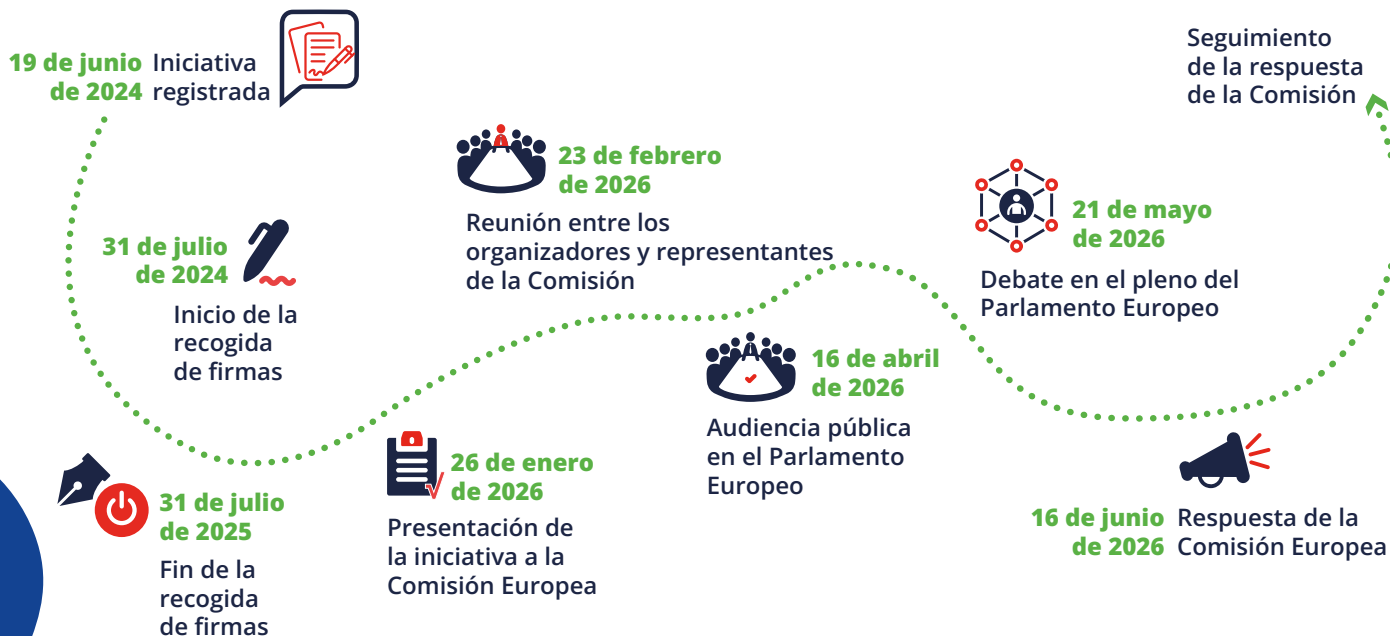
De este modo, los consumidores pueden tomar decisiones con conocimiento de causa en relación con sus compras.

La Directiva sobre contenidos y servicios digitales [Directiva (UE) 2019/770], en aplicación desde el 1 de enero de 2022, ofrece a los consumidores vías de recurso en caso de que los contenidos o servicios prestados no sean conformes con el contrato y con lo que los consumidores puedan razonablemente esperar. Los consumidores pueden tener derecho a un reembolso proporcional de sus compras.

La Comisión presentará de aquí a finales de 2026 un informe sobre la aplicación de la Directiva (UE) 2019/770 que abarcará también su aplicación a la interrupción de los contenidos y servicios digitales.

Al mismo tiempo, con arreglo a la legislación de la UE en materia de derechos de autor, los titulares de derechos disfrutan de derechos exclusivos sobre sus creaciones. Además de los derechos de autor, otros derechos de propiedad intelectual también pueden ser pertinentes, ya que pueden proteger diferentes aspectos visuales y tecnológicos de un videojuego.

FECHAS CLAVE



Siga las novedades de la iniciativa ciudadana europea [aquí](#)

Consulte [aquí](#) otras historias de éxito en el Foro de la ICE