

CONSUMIDORES Y VIDEOJUEGOS A LA LUZ DE LA INICIATIVA
LEGISLATIVA POPULAR ECI 000007/2024 “STOP DESTROYING VIDEOGAMES”.

Índice

1. CONTEXTO.....	1
1.1. El mercado de los videojuegos.	1
1.2. Problema objeto de análisis.	2
1.3. Presentación en la sección de E-Sports.	3
1.4. Declaración de situación y conocimiento del letrado que suscribe.	4
2. SITUACIÓN JURÍDICA Y NORMATIVA APLICABLE.	4
2.1. Desde la óptica del derecho de consumo de la Unión Europea.	4
2.2. Desde la óptica iusprivatista española y comparada.	9
3. INICIATIVA LEGISLATIVA POPULAR EN EL ÁMBITO DE LA UNIÓN EUROPEA: STOP DESTROYING VIDEOGAMES ECI (2024)000007.	11
3.1. Contenido y objetivos.	11
3.2. Precisión en las medidas solicitadas: distinguiendo lo que sí se pide y lo que no se pide en la iniciativa legislativa popular SDV (2024)000007.	12
4. CONCLUSIONES.....	13
5. BIBLIOGRAFÍA.....	15

1. CONTEXTO.

1.1. El mercado de los videojuegos.

La industria del videojuego se encuentra en un estado de gran madurez técnica y económica. Desde hace años, es la industria cultural que más dinero factura a nivel global, acercándose ya a los 200.000 millones, más que las industrias de la música grabada, literaria y audiovisual juntas¹. Todas estas industrias comparten un elemento común. La

¹ En música, IFPI confirmó \$29.6 mil millones en ingresos grabados para 2024, +4.8% y décimo año de crecimiento. El streaming representó 69%, superando 20 mil millones de dólares con 752 millones de suscriptores. Para 2025, no hay cifras finales de IFPI (lanzadas típicamente en marzo). La industria del cine alcanzó para box office los 33 mil millones en dólares en 2024 según un informe de PwC, alcanzando un total de facturación de 51'7 mil millones de dólares incluyendo entretenimiento en hogar. Existen diversas fuentes: Grand View estima 150'99 mil millones de dólares en 2024, \$156.57 mil millones en 2025. Por su parte, Fortune estimó 136'23 mil millones en 2024; e IBISWorld \$126'8 mil millones en 2025.

Fuentes: https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2024/03/GMR2025_SOTI.pdf

<https://www.pwc.com/gx/en/issues/business-model-reinvention/outlook/insights-and-perspectives.html>

<https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/books-market>

<https://www.fortunebusinessinsights.com/books-market-112540>

<https://www.ibisworld.com/global/industry/global-book-publishing/572>

explotación de las obras derivadas de la propiedad intelectual (libros, música, obras audiovisuales, y software).

Según el informe de Newzoo de septiembre 2025, las previsiones iniciales para este ejercicio eran de 188.000 millones para 2025, pero la reseña de diciembre las actualizó a \$197 mil millones (con un crecimiento interanual del +7'5%). Las cifras que se ofrecen son las últimas consolidadas (2024), ya que aún no se encuentran disponibles las cifras definitivas para el ejercicio 2025, aunque se hayan incluido algunas referencias parciales o actualización de las previsiones anteriores.

1.2. Problema objeto de análisis.

La iniciativa «*Stop Destroying Videogames*» comenzó como un movimiento espontáneo y colectivo de consumidores y usuarios a raíz del sonado caso: «The Crew», en 2024. El casus belli que ha catalizado este movimiento es la decisión de la compañía Ubisoft de cerrar los servidores del videojuego de carreras The Crew, el día 31 de marzo de 2024.

The Crew es un videojuego de carreras de coches, elaborado por la compañía francesa Ubisoft. Como ocurre con todos los videojuegos de la misma categoría en el mercado, el producto permite al jugador escoger si sus rivales deben ser humanos (en tal caso, juego en línea), o si prefiere jugar en solitario, siendo los rivales manejados por la máquina.

El núcleo del problema se encuentra en que The Crew es un videojuego que para funcionar exigía una conexión permanente a internet (a los servidores de Ubisoft), un método conocido como "*always-online*", incluso si el jugador no quería jugar por internet y quería jugar en modalidad solitaria. La decisión de Ubisoft fue cerrar esos servidores, y el problema fue que no solo afectó al componente multijugador (juego en línea), sino que inutilizó el producto por completo para jugadores que no jugaban en línea. Dicho de otra manera, generó una falta de conformidad en una parte del producto que no requería para nada conexión a internet. Esto fue reconocido por la propia compañía Ubisoft en su página web oficial².

Posteriormente, los consumidores informaron que Ubisoft no solo había hecho el juego inaccesible. Además, lo había hecho desaparecer de sus bibliotecas digitales (por ejemplo, en la plataforma UPlay/Ubisoft Connect), eliminando el producto de la cuenta del consumidor. No se produjeron reembolsos ni ninguna medida similar, por lo que, en síntesis, el consumidor ya no tenía ni su dinero (el originalmente pagado), ni el producto por el que había pagado. Cabe aquí preguntarse no solo si esta práctica es justa, sino si es compatible con los artículos 1256 o 349 CC.

² Ubisoft, comunicado de 14 de diciembre de 2023 "Retirada de The Crew". Página de soporte de Ubisoft Help. Cita literal: "*Finalmente, el 31 de marzo de 2024, los servidores del juego se cerrarán, lo que significa que el juego ya no será accesible en ninguna plataforma, incluidas PC, Xbox 360, Xbox One, PlayStation 4, Amazon Luna y Ubisoft+.*". Fuente: <https://www.ubisoft.com/es-es/help/the-crew/gameplay/article/decommissioning-of-the-crew/000106376>

Aquel movimiento de consumidores dio lugar formalmente a la iniciativa legislativa popular de la Unión Europea, *Stop Destroying Videogames*, cuyo contenido fáctico y legal presentamos en el próximo epígrafe (2).

1.3. Presentación en la sección de E-Sports.

El presente trabajo aborda elementos de derecho de consumo, propiedad intelectual, y derecho privado de la Unión Europea. Se presenta a la sección de E-Sports por un motivo de especificidad: el E-Sport nace necesariamente de la existencia de un videojuego. Por tanto, un trabajo sobre videojuegos (pero que toca transversalmente elementos de derecho privado, derecho de consumo y derecho de la Unión Europea) encuentra en esta sección su lugar natural.

- 1) El derecho de consumo es transversal y afecta a cualquier relación entre consumidor final y empresa, no solamente al mercado único digital.
- 2) La propiedad intelectual es la perspectiva únicamente de los creadores de obras, y no tiene en cuenta a la otra parte en controversia (los consumidores).
- 3) El derecho de la Unión Europea aborda todo tipo de problemáticas, y además, no se ocupa del derecho de propiedad, más allá de la mención genérica del artículo 17 CDFUE.

Evidentemente, nos encontramos ante un problema de gran complejidad por su carácter multifacético, pero una cosa es evidente: este problema se presenta por razón del medio digital. Dicho con otras palabras: los ejemplares físicos de libros, discos o videojuegos no pueden ser desactivados a distancia -una vez se produce la compraventa dentro del territorio comunitario, se produce el agotamiento de derecho y el consumidor adquiere el *corpus mechanicum* sobre su ejemplar-. Esto implica que el legítimo adquirente de un libro, disco o videojuego en formato físico, posteriormente puede venderlo, legarlo, darlo en prenda o garantía, permutarlo, prestarlo (comodato), etc.-. En el medio digital, no. Las compañías pueden desactivar la funcionalidad del producto y dejarlo inservible; tanto de forma directa -cierre de servidores- como de forma indirecta -novación unilateral de los términos y condiciones del servicio (además, por la parte fuerte del contrato y sin capacidad de negociación), de tal manera que si el consumidor no está de acuerdo, pierde el acceso a su cuenta y a sus productos digitales-.

Pues bien, por razón de la transición digital, se ha presentado un problema que antes no existía, y donde la ciudadanía europea ha tomado la iniciativa, gracias a los mecanismos de participación democrática (en particular, la European Citizens Initiative), que han dado lugar a *Stop Destroying Videogames*, encontrando este trabajo no solo la oportunidad de la innovación jurídica que demandan estos premios, sino, también, en esta sección: los E-Sports requieren un videojuego para existir. Y, por tanto, más adecuada que otras secciones más amplias como las ya mencionadas (consumo, propiedad intelectual, o Derecho de la Unión Europea).

Antes de continuar, es necesario reseñar que las próximas páginas se han compuesto sobre una premisa: la defensa del ciudadano y la construcción del moderno Estado Social y Democrático de Derecho. Es desde esa perspectiva desde donde podemos formular el principio general que rige las páginas de este trabajo: si el progreso tecnológico no viene acompañado de un equivalente avance en derechos, no será verdadero progreso, sino regresión.

1.4. Declaración de situación y conocimiento del letrado que suscribe.

En aras a la debida transparencia, es necesario reseñar que este letrado ha estado presente en reunión a puerta cerrada con el Comisario de Justicia de la Unión Europea (Sr. McGrath) y la Vicepresidenta de la Unión Europea de Soberanía Tecnológica, seguridad y democracia (Sra. Virkkunen). Sus funciones se han circunscrito a la respuesta de preguntas técnico-jurídicas por parte de los europarlamentarios y miembros de la Comisión Europea allí presentes. Se manifiesta asimismo que es la primera reunión a la que acude en calidad de experto, y es puro azar que el destino o la casualidad hayan querido que la citada reunión tuviese lugar hoy, el día en el que finaliza el plazo de entrega de los trabajos de innovación jurídica del ICAM.

2. SITUACIÓN JURÍDICA Y NORMATIVA APLICABLE.

2.1. Desde la óptica del derecho de consumo de la Unión Europea.

Ya en los textos básicos de Derecho Primario de la Unión Europea (TUE, TFUE y CDFUE) pueden hallarse fundamentos del Derecho de la Unión Europea que podrían estarse viendo vulnerados por estas prácticas. Los objetivos de alcanzar un alto nivel de protección para los consumidores -textualmente establecidos en los artículos 114.3 y 169 del TFUE; además del 38 CDFUE- configuran un sólido marco político para el legislador, también en términos de progreso social - como expresamente proclama el artículo 3.3 del TUE- y de garantía de un elevado nivel de protección.

Estos mandatos no solo orientan la acción normativa de los poderes ejecutivo y legislativo, sino que constituyen asimismo un criterio interpretativo relevante respecto del Derecho vigente, proyectándose sobre los ordenamientos de todos los Estados miembros conforme a los principios de primacía y efectividad del Derecho de la Unión. En consecuencia, cualquier análisis o interpretación debe acomodarse a la realización efectiva de tales exigencias, sin soslayar la perspectiva *pro consumatore* que de ellas se desprende, ni el peso específico de la cláusula horizontal del artículo 12 TFUE, conforme a la cual «*las exigencias de la protección de los consumidores se tendrán en cuenta al definirse y ejecutarse otras políticas y acciones de la Unión*».

Pero, además del derecho originario de la Unión Europea ya citado, la Unión Europea ha destacado históricamente por su gran nivel de desarrollo en políticas de protección al consumidor. De esta manera, podemos citar al menos cuatro normas que no parecen compatibles con las prácticas actuales.

2.1.1. Directiva 93/13/CEE (Directiva sobre Cláusulas Abusivas en los Contratos celebrados con Consumidores).

Se aplica a las cláusulas típicas de los llamados “EULA” (por sus siglas en inglés, “*End User Licence Agreement*”), que no son más que contratos de adhesión predispuestos por los editores, y que encajan a la perfección con el artículo 1.1 de la Ley 7/1998 sobre Condiciones Generales de la Contratación. Recuérdese, asimismo, que el contrato se encuentra celebrado entre empresario (o profesional) y consumidor, tal y como se definen en los artículos 2.b) y 2.c) de la Directiva referida; y contenidos en los artículos 3 y 4 de nuestra Ley General de Defensa de Consumidores y Usuarios 1/2007, excelentemente comentados por el profesor CÁMARA LAPUENTE³.

Es el contenido de este contrato el que se alega como suficiente para permitir a los editores dejar un juego inutilizable a partir de cierto momento. Esta Directiva aborda directamente la idea de «desequilibrio significativo» en su artículo 3 (aunque puede complementarse, a mayores, con el artículo 4.1) cuando regula situaciones como las aquí descritas:

«1. Las cláusulas contractuales que no se hayan negociado individualmente se considerarán abusivas si, pese a las exigencias de la buena fe, causan en detrimento del consumidor un desequilibrio importante entre los derechos y obligaciones de las partes que se derivan del contrato.

2. Se considerará que una cláusula no se ha negociado individualmente cuando haya sido redactada previamente y el consumidor no haya podido influir sobre su contenido, en particular en el caso de los contratos de adhesión.»

El desequilibrio en detrimento del consumidor se aprecia en la siguiente situación: el pago de un precio completo (con lo cual, cumple con su obligación) por un bien que, posteriormente, por decisión unilateral del vendedor, puede ser eliminado (o dejado inútil) en cualquier momento a su única voluntad. Un hecho insólito que no se producía en el medio físico tradicional, y que por tanto, se genera por razón del progreso tecnológico hacia la tecnología digital. Pero esta situación es perjudicial para los consumidores y, por tanto, sus derechos se han visto mermados. ¿Se trata entonces de progreso o regresión?

Además, obsérvese que estas prácticas son potencialmente compatibles con las situaciones previstas en el Anexo I de la meritada Directiva, que prevé la consideración de abusivas de determinadas prácticas, como, en este caso concreto:

c) prever un compromiso en firme del consumidor mientras que la ejecución de las prestaciones del profesional está supeditada a una condición cuya realización depende únicamente de su voluntad;

k) autorizar al profesional a modificar unilateralmente sin motivos válidos cualesquiera características del producto que ha de suministrar o del servicio por prestar;

³ CÁMARA LAPUENTE, Sergio: “Artículo 3: conceptos de consumidor y usuario y de persona consumidora vulnerable”, en “Comentarios al texto refundido de la Ley de consumidores y usuarios”; Ana Cañizares Laso (Dir.) y Laura Zumaquero Gil (coord.), Vol. 1, 2022, Tirant lo Blanch, Valencia, 2022.

m) conceder al profesional el derecho a determinar si la cosa entregada o el servicio prestado se ajusta a lo estipulado en el contrato, o conferirle el derecho exclusivo a interpretar una cualquiera de las cláusulas del contrato;

2.1.2. Directiva 2005/29/CE (Prácticas Comerciales Desleales).

Esta Directiva se aplica a la forma en que se presenta la información al consumidor. Existe un desajuste entre la información ofrecida en las plataformas digitales y lo que luego regulan los contratos de adhesión (“términos y condiciones” o EULA).

Se presenta al consumidor un botón interactivo que permite concluir el contrato, utilizando expresiones sencillas como “comprar”, “finalizar compra”, etc. Y, recuérdese, con un precio absolutamente diferente a otras modalidades de acceso a esos bienes (por ejemplo, suscripciones o alquileres). El consumidor razonablemente espera la adquisición de ese bien digital, pues para ello toma una decisión activa: escoge el modelo jurídico y económico (comprar vs. suscribirse) de compraventa. Sin embargo, no parece ser eso lo que se infiere de los contratos de adhesión suscritos –con todas las reservas que se expondrán en el siguiente apartado 1.2.2–, que, recordemos, han sido redactados por la parte más fuerte y sin capacidad de negociación, donde se configura un modelo de licencias que limita en gran medida las posibilidades jurídicas del consumidor –y que puede chocar con las disposiciones de la Directiva 93/13 apenas mencionadas–. Todo ello sin olvidar el principio general de «*nomen iuris*» (que en realidad se relaciona con la prevalencia del principio de «*primacía de la realidad*»), castizamente formulado como: «*los contratos son lo que son, y no lo que las partes dicen que son*»⁴. Recordemos en este punto que la STJUE C-128/11 (Usedsoft vs. Oracle) claramente observó que existía una “*equivalencia funcional*” y una “*equivalencia económica*” en la venta de programas de ordenador (como es el caso de los videojuegos), independientemente de si se venden en soporte físico o digital (apartados 48 y 61 de la sentencia). En efecto, resulta pacífico –y nos adherimos sin ambages–, que el “*nomen iuris*” o calificación que los particulares dan al contrato es irrelevante por sí sola⁵.

⁴ Son incontables las sentencias del Tribunal Supremo que sostienen tal criterio. Por nombrar algunas de ellas: Tribunal Supremo, Sentencia de la Sala Primera (de lo Civil), Nº 552/1985, de 30 de septiembre de 1985. Ponente: D. José Beltrán de Heredia y Castaño. Tribunal Supremo, Sentencia de la Sala Primera (de lo Civil), Nº 899/2006, de 18 de septiembre de 2006. Ponente: D. José Almagro Nosete. Tribunal Supremo, Sentencia de la Sala Primera (de lo Civil), Nº 919/2011, de 18 de septiembre de 2011. Ponente: D. Rafael Gimeno-Bayón Cobos. Tribunal Supremo, Sentencia de la Sala Primera (de lo Civil), Nº 505/2019, de 1 de octubre de 2019. Ponente: D. Pedro José Vela Torres.

⁵ Ello no es óbice para que el propio título del contrato pueda servir como elemento interpretador de la voluntad de las partes, como también ha observado el propio Tribunal Supremo. En este sentido: Tribunal Supremo, Sentencia de la Sala Primera (de lo Civil), Nº 430/2010, de 18 de julio de 2010. Ponente: D. José Antonio Seijas Quintana; así como Tribunal Supremo, Sentencia de la Sala Primera (de lo Civil), Nº 239/2012, de 3 de abril de 2012. Ponente: Xavier O'Callaghan Muñoz. Se señala, en particular, el Fundamento Jurídico Cuarto. En la misma línea, sobre este particular acercamiento, sin perjuicio de respetar los principios antedichos, vid. GUTIÉRREZ SANTIAGO, Pilar “*Interpretación e Integración del contrato*”, en BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, Rodrigo (Dir.): “*Tratado de contratos*”, 2ª ed., Tirant lo Blanch, Valencia, 2013. Página 906.

Asimismo, la propia Directiva 2005/29 de prácticas comerciales desleales, plantea la posibilidad de que este botón “comprar” no conduzca a una compraventa sea una acción engañosa, tal y como se definen en el artículo 6.1, y, en particular, la letra b):

«Se considerará engañosa toda práctica comercial que contenga información falsa y por tal motivo carezca de veracidad o información que, en la forma que sea, incluida su presentación general, induzca o pueda inducir a error al consumidor medio, aun cuando la información sea correcta en cuanto a los hechos, sobre uno o más de los siguientes elementos, y que en cualquiera de estos dos casos le haga o pueda hacerle tomar una decisión sobre una transacción que de otro modo no hubiera tomado».

«(b) las características principales del producto, tales como su disponibilidad, sus beneficios, sus riesgos, su ejecución (...), su carácter apropiado, sus especificaciones, (...)»

2.1.3. Directiva 2011/83/UE, sobre los derechos de los consumidores

Esta Directiva actúa como un marco general para los derechos de los consumidores dentro de la Unión Europea. Refuerza su protección en la contratación en línea, con requisitos específicos y obligatorios de información precontractual para contratos a distancia (que es la categoría en la que se engloban todas las ventas de videojuegos digitales). Más concretamente, se aplica a esta situación el artículo 1:

«La presente Directiva tiene por objeto, a través del logro de un nivel elevado de protección de los consumidores, contribuir al buen funcionamiento del mercado interior mediante la aproximación de determinados aspectos de las disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros sobre contratos celebrados entre consumidores y comerciantes».

Una laguna en la definición de «bien» del art. 2.3 genera una fricción en la protección del consumidor cuando el objeto del contrato es contenido digital, ya que se refiere únicamente a bienes físicos, por un reenvío al art. 2.5 de la Directiva 2019/771. Aunque no es insalvable, porque la Directiva 2019/770 sí trata el suministro de contenidos digitales y ejemplifica claramente los mismos en su Considerando 19, futuras modificaciones que sigan la iniciativa legislativa de *Stop Destroying Videogames* deberían abordar esta cuestión, con el objetivo de garantizar una armonía adecuada tanto en el mercado único digital como en el mercado interior clásico (bienes físicos).

2.1.4. Directiva 2019/770 sobre contratos de suministro de contenidos digitales.

Claramente, la Directiva más pertinente para el tratamiento de esta cuestión. El artículo 1 declara cuáles son sus objetivos (que son dobles): *«contribuir al correcto funcionamiento del mercado interior»* (esto es, el mercado único digital, que en este caso presenta un diferente e inferior grado nivel de protección para los consumidores en línea); y proporcionar a la vez *«un alto nivel de protección de los consumidores»*. Persigue homogeneizar las reglas sobre contratos celebrados entre empresarios y consumidores para el suministro de contenidos o servicios digitales. En particular sobre tres aspectos:

- la conformidad de los contenidos o servicios digitales con el contrato,
- las medidas correctoras en caso de falta de conformidad o incumplimiento del suministro y las modalidades para exigirlos, y
- la modificación de los contenidos o servicios digitales.

El artículo 2.1 no es muy afortunado en la definición de “contenido digital”: *«los datos producidos y suministrados en formato digital»*. Eso implicaría que una película de acción o un disco de música clásica que no tienen por qué haber sido producidos en formato digital, no entrarían en la definición, algo que vulnera el espíritu de la norma. Por fortuna, el Considerando 19 aclara el concepto por vía de ejemplo: *«Con el fin de cubrir los rápidos desarrollos tecnológicos y de que el concepto de contenidos o servicios digitales mantenga un carácter estable frente a futuras innovaciones, la presente Directiva debe aplicarse, entre otras cosas, a programas informáticos, aplicaciones, archivos de vídeo, archivos de audio, archivos de música, juegos digitales, libros electrónicos u otras publicaciones electrónicas; así como a servicios digitales (...)»*.

Una vez aclarado que esta es la norma más relevante para el asunto objeto de análisis (“juegos digitales”), nótese la definición del artículo 2.11 sobre el concepto de funcionalidad: *«la capacidad de los contenidos o servicios digitales de realizar sus funciones teniendo en cuenta su finalidad»*. Resulta relevante este elemento porque es uno de los requisitos objetivos de conformidad establecidos en el artículo 8.b) de la norma. Cuando un videojuego es adquirido, debe cumplir con estos principios del artículo 8 de la Directiva⁶. También con los subjetivos (determinados en el contrato o en la publicidad vinculante, ex. art. 7). El problema es que, mediante el control en línea, las compañías afectan activamente a la funcionalidad del bien adquirido (videojuego) que puede quedar inservible (sin funcionalidad), incluso si el juego no tiene funciones en línea (por ejemplo, en los habituales modo historia o compañía para un jugador, o sencillamente cuando el jugador no desea competir con otros internautas, necesitando aún así conexión a internet obligatoria).

Resulta interesante y aplicable al caso el concepto de “*obsolescencia provocada*”, planteado por HIDALGO CERREZO⁷. En efecto, se trata de bienes que funcionaban perfectamente, y dejan de funcionar por una decisión activa del empresario, no porque se haya agotado por su propio uso. Esto contraviene claramente el concepto de protección de los legítimos intereses económicos de los consumidores (art. 8 LGDCU y 114.3 TFUE).

⁶ CASTILLA BAREA, Margarita: “¿Estamos ante un nuevo paradigma de la conformidad de bienes muebles, contenidos y servicios digitales? Reflexiones sobre el rol asignado a los requisitos objetivos tras la adaptación del TR-LGDCU a las directivas (UE) 2019/770 y 2019/771”, en “La digitalización del derecho de contratos en Europa”; Coord. por Lidia Arnau Raventós, Atelier, 2022, págs. 97-130

⁷ HIDALGO CERREZO, Alberto: “Obsolescencia programada y obsolescencia provocada: la falta de conformidad sobrevenida por las actualizaciones de contenidos digitales y el derecho al regreso a la versión anterior (“the right to downgrade”)”, en Anuario de Derecho Civil, Vol. 77, N° 2, 2024, págs. 617-666.

La situación presenta incompatibilidades en clave de derecho de la Unión Europea, pero también con principios elementales del Estado Social de Derecho. Si un consumidor adquiere un bien a precio completo, no parece correcto que una compañía pueda privar al consumidor de la funcionalidad, de tal manera que el consumidor se queda sin bien y sin el dinero que pagó. Observemos esto desde el ámbito del derecho privado comparado.

2.2. Desde la óptica iusprivatista española y comparada.

Dicen el artículo 349 CC y 33.3 CE:

- Artículo 349: «Nadie podrá ser privado de su propiedad sino por Autoridad competente y por causa justificada de utilidad pública, previa siempre la correspondiente indemnización».

Si no precediere este requisito, los Jueces ampararán y, en su caso, reintegrarán en la posesión al expropiado.

- Artículo 33.3 CE: «Nadie podrá ser privado de sus bienes y derechos sino por causa justificada de utilidad pública o interés social, mediante la correspondiente indemnización y de conformidad con lo dispuesto por las leyes».

Obsérvese que estos artículos responden a una concepción del derecho de propiedad pleno y moderno, una de las grandes conquistas sociales del moderno Estado Social y Democrático de Derecho, tras la ruptura con el *Ancienne Regime* que eliminó privilegios, propiedades vinculadas, y, especialmente, el viejo modelo feudal de *dominium directum* y *dominium utile*, permitiendo a cada persona acceder a un derecho de propiedad pleno -lo que no quiere decir, absoluto o ilimitado; sino con un contenido propio *ius utendi, fruendi et disponendi*-. A pesar de los avances pendulares de la historia, el Siglo XX consolidó un modelo de Estado Social y Democrático de Derecho donde el ciudadano se encuentra en el centro del sistema de derechos. Así, en un rápido ejercicio de derecho comparado, resulta evidente que este paradigma de los artículos 349 CC y 33.3 CE responde a cuestiones muy elementales de orden social y de seguridad jurídica; y forma parte de los pilares básicos del derecho privado de todos los países de nuestro orden cultural. A efectos ilustrativos, se ofrece un cuadro-resumen con los textos originales y traducidos de diversos códigos civiles (en algunos casos, como Alemania o Bélgica pertenece a su ley fundamental y no aparece taxativamente en su CC) europeos:

País	Número Artículo	Texto traducido al español	Texto en el idioma original
España	Artículo 349 (Código Civil)		Nadie podrá ser privado de su propiedad sino por Autoridad competente y por causa justificada de utilidad pública, previa siempre la correspondiente indemnización. ¹
Italia	Artículo 834 (Codice Civile)	Nadie puede ser privado en todo o en parte de los bienes de su propiedad, si no es por causa de interés público, legalmente declarada, y mediante el pago de una justa indemnización.	Nessuno può essere privato in tutto o in parte dei beni di sua proprietà, se non per causa di pubblico interesse, legalmente dichiarata, e contro il pagamento di una giusta indennità.

País	Número Artículo	Texto traducido al español	Texto en el idioma original
Portugal	Artículo 1310 (Código Civil)	Existiendo expropiación por utilidad pública o particular o requisición de bienes, es siempre debida la indemnización adecuada al propietario y a los titulares de otros derechos reales afectados.	Havendo expropriação por utilidade pública ou particular ou requisição de bens, é sempre devida a indemnização adequada ao proprietário e aos titulares dos outros direitos reais afectados.
Francia	Artículo 545 (Code Civil)	Nadie puede ser obligado a ceder su propiedad, si no es por causa de utilidad pública, y mediante una justa y previa indemnización.	Nul ne peut être contraint de céder sa propriété, si ce n'est pour cause d'utilité publique, et moyennant une juste et préalable indemnité.
Alemania	Artículo 14, apartado 3 (Grundgesetz - Ley Fundamental). Sin equivalentes en el BGB.	La expropiación solo es admisible por el bien de la comunidad. Solo puede llevarse a cabo por ley o en virtud de una ley que regule la naturaleza y el alcance de la indemnización.	Eine Enteignung ist nur zum Wohle der Allgemeinheit zulässig. Sie darf nur durch Gesetz oder auf Grund eines Gesetzes erfolgen, das Art und Ausmaß der Entschädigung regelt.
Austria	Parágrafo 365 (ABGB)	Cuando el bien común lo exija, un miembro del Estado debe ceder incluso la propiedad total de una cosa a cambio de una compensación adecuada.	Wenn es das allgemeine Beste erheischt, muß ein Mitglied des Staates gegen eine angemessene Schadloshaltung selbst das vollständige Eigenthum einer Sache abtreten.
Bélgica	Artículo 16 (Constitution) / Sin menciones equivalentes en el Código Civil Libro 3 Art. 3.50 y sgts.	Nadie puede ser privado de su propiedad sino por causa de utilidad pública, en los casos y de la manera establecidos por la ley, y mediante una justa y previa indemnización.	Nul ne peut être privé de sa propriété que pour cause d'utilité publique, dans les cas et de la manera establecidos por la ley, y moyennant une juste et préalable indemnité.

Recordemos, asimismo, que en la doctrina existen autores de gran prestigio trabajando en la línea contraria: “*propiedades claudicantes*”. Dado que el derecho de propiedad es una forma de generación de riqueza -sobre todo cuando hablamos de bienes no consumibles, como ocurre en este caso-, su pérdida implica, por consiguiente, una pérdida de riqueza. En lo que aquí nos ocupa en clave de soberanía digital: significa que pagar el mismo precio, por el mismo bien, (videojuego, libro, película, álbum musical) en formato físico o digital no trae los mismos derechos. Y esto se está produciendo simplemente por razón de una transición digital que, en mi humilde opinión, no está siendo bien entendida en este punto: el progreso tecnológico no puede conllevar una regresión de derechos -menos aún a un estadio de derechos muy anterior a las revoluciones liberales del siglo XVIII y XIX que dieron forma a nuestro actual Estado Social y Democrático de Derecho-. En otras palabras, el sistema de licencias, a mayores, configuradas como contrato de adhesión sin posibilidad de negociación, trae al Siglo XXI un modelo de relación entre plataformas y consumidores que replica las bases del caduco *dominium directum* (de terrateniente físico, a las plataformas en línea como terratenientes digitales) y *dominium utile* (el ciudadano, que se ve sometido a términos y condiciones cambiantes, impuestos por la parte fuerte del contrato, sin ninguna capacidad de negociación, y que le ponen frente a una dicotomía insalvable: aceptar lo que se le pone por delante o renunciar a ejercer sus derechos en plano de igualdad en el mundo físico y digital). ¿Es correcto que en internet, el invento cumbre de la era contemporánea, se imponga un modelo de propiedad anacrónico, donde los ciudadanos no pueden ser dueños de sus bienes?

Creemos que todo esto genera un desequilibrio de derechos que no responde a principios de justicia y equidad, ante el que el ordenamiento jurídico debe responder con una solución que restaure el necesario y deseable equilibrio.

3. INICIATIVA LEGISLATIVA POPULAR EN EL ÁMBITO DE LA UNIÓN EUROPEA: STOP DESTROYING VIDEOGAMES ECI (2024)000007.

3.1. Contenido y objetivos.

Su objetivo principal es combatir la práctica de los editores de software (editores de videojuegos) de hacer que los juegos que los consumidores han comprado legalmente sean completa e permanentemente injugables.

El objetivo de “Stop Destroying Videogames” es buscar un remedio legal. No se oponen al cierre de servidores multijugador (lo cual se acepta como un coste de mantenimiento que no puede mantenerse para siempre). Se refieren únicamente a las prácticas que conducen a la inutilización total de un producto por el que se pagó, especialmente cuando existen modos de un solo jugador que podrían preservarse mediante un parche de “fin de vida” (end-of-life), como, por ejemplo Gran Turismo Sport.

Existen tres grandes modalidades de situaciones afectadas por la problemática abordada por la iniciativa:

- Juegos que, incluso para disfrutar de modos de juego fuera de línea, requieren conexión en línea.
- Juegos que tienen un componente multijugador en línea (no único) y requieren de un servidor para que los jugadores puedan reunirse (esto históricamente ha tenido una solución técnica fácil, mediante servidores privados, como Counter-Strike).
- Juegos que requieren de la conexión en línea para desplegar eventos o elementos y que, por tanto, suponen la ejecución de parte del código en el servidor de la compañía.

En el primer caso, esta medida técnica es muy dañina, puesto que únicamente depende de la decisión de la compañía, que el consumidor pierda acceso a su juego y cuándo, incluso si hablamos de elementos no multijugador o de juego fuera de línea, que no requieren conexión a internet para nada.

En el segundo caso, no es en modo alguno exigible ni tampoco necesario que las compañías deban correr para siempre por los costes de mantenimiento de servicio. De hecho, tal medida o exigencia, que también es compatible con el primer escenario, sería ineficiente económicamente y repercutiría negativamente en el mercado, ya fuese mediante el incremento de costes para las compañías, o en el subsiguiente incremento de precios en los consumidores para cubrir dichos gastos. La solución técnica, económica y legal, pasa por que, al finalizar el soporte del videojuego, el consumidor simplemente

pueda indicar una nueva dirección URL o IP a la que conectarse, en servidores privados o mantenidos por la comunidad.

En el tercer caso, si se está ejecutando código en el servidor, la solución no parece tan sencilla, ya que implicaría que debería existir una versión cliente del videojuego y una versión servidor que pudiera instalarse en servidores privados, y eso, en este momento posiblemente exigiría modificaciones en la normativa de derecho de autor (específicamente, en la Directiva 2009/24 de programas de ordenador), algo que la iniciativa no persigue.

3.2. Precisión en las medidas solicitadas: distinguiendo lo que sí se pide y lo que no se pide en la iniciativa legislativa popular SDV (2024)000007.

Habida cuenta que el territorio digital siempre causa dificultades adicionales, resulta muy ilustrativo y conveniente aclarar de forma esquemática qué se pide y qué no se pide, para evitar malas interpretaciones o ideas que no responden a la realidad de la iniciativa.

La iniciativa legislativa conocida como **Stop Destroying Videogames** parte de una preocupación creciente en el mercado digital: cuando un consumidor adquiere legalmente un videojuego —aunque sea en formato digital— su acceso efectivo puede desaparecer si el editor decide cerrar unilateralmente los servidores que permiten su funcionamiento. En determinados modelos basados en conexión permanente o en servicios “*live*”, el cierre de servidores implica, en la práctica, la inutilización total o sustancial del producto ya adquirido. La propuesta no cuestiona la libertad empresarial ni la duración del soporte comercial, pero sí plantea la necesidad de evitar que el consumidor pierda definitivamente el acceso al contenido por una decisión unilateral posterior.

Sobre esa base:

Claves de lo que la iniciativa Stop Destroying Videogames persigue:

1. Una obligación prospectiva y basada en resultados: que los editores prevean, desde el diseño del producto, una solución sostenible de “fin de vida” (End of Life, EOL). Un juego que no requiere interacciones con otros jugadores puede funcionar perfectamente en el “entorno digital” de un usuario.
2. Jugabilidad razonable tras el cese del soporte oficial: que, una vez finalizado el apoyo comercial o técnico, el videojuego permanezca en condiciones razonables de uso.
3. Neutralidad tecnológica: no se impone un método concreto para lograrlo. Se deja libertad al editor para elegir la vía técnica adecuada.

Lo que expresamente no se solicita:

1. Soporte ilimitado o permanente.
2. Mantenimiento obligatorio de servidores oficiales. No hay necesidad de incurrir en esa clase de costes -que además repercutirían en los consumidores-.
3. Aplicación retroactiva a videojuegos antiguos ya comercializados.

4. Liberación obligatoria del código fuente.
5. Imposición de modelos de código abierto.
6. Cesión, pérdida o transferencia de derechos de propiedad intelectual. Los derechos de explotación (*corpus mysticum*) no se transfieren cuando se adquiere un ejemplar de la obra (*corpus mechanicum*), así que no existe correlación ninguna en este sentido.
7. Cambios en la libertad de explotación y modelos de monetización vigentes.
8. Implementación inmediata sin un período transitorio razonable.

En suma, la propuesta no pretende grandes cambios en la industria ni imponer cargas desproporcionadas, sino introducir una garantía mínima de continuidad funcional que proteja las expectativas legítimas del consumidor en el entorno digital, con un nivel de protección razonable, equivalente al entorno físico.

4. CONCLUSIONES.

Nos encontramos ante una aparente encrucijada legal, un cruce de caminos donde parece que existen visiones contrapuestas entre propiedad intelectual y derecho de los consumidores. Y, ante todo, nos encontramos ante una zona gris, donde es necesario tomar una acción a nivel de la Unión Europea, por un principio esencial: evitar la fragmentación del Mercado Único Digital en una industria que es claramente global. Por ello, es preciso abordar la cuestión bajo un prisma de armonización del Mercado Único, para evitar evitar 27 soluciones diferentes. Nótese el caos que implicaría que videojuegos con millones de consumidores en toda Europa (grandes franquicias como Call of Duty, Battlefield, Gran Turismo, etc.) obtuvieran diferentes soluciones legales en cada uno de los Estados Miembros –insistimos, ante una realidad y un mercado global como son los videojuegos–

Desde un punto de vista de oportunidad legislativa, las demandas presentadas por la iniciativa legislativa popular no son exorbitantes, y muchas de ellas encuentran ya apoyo en la Directiva 2019/770, a través del artículo 8 (conformidad objetiva)⁸ y de los considerandos 19 (los juegos digitales aparecen reconocidos como contenido digital a efectos de la Directiva); 56 (uso indefinido cuando el contenido forma parte de un acto de tracto único); o el 43 (el uso restrictivo de controles DRM que reduce la funcionalidad -en este caso, no solo la reduce, la elimina por completo-). Plantean cuestiones que ya se encuentran en la agenda de trabajo de la Unión Europea, tal y como consta en la Mission Letter de Úrsula Von Der Leyen al Comisario General de Justicia y Consumo (McGrath) y la Vicepresidenta de la Unión Europea (Virkkunen) de soberanía digital. Para el primero, existe una expresa llamada a abordar la creación de una “Digital Fairness Act” dirigida a elevar el nivel de protección de los consumidores en el incompleto Mercado Único Digital, evitando prácticas perniciosas para sus intereses y derechos básicos. El propio nombre lo indica: “*fairness*”, que puede interpretarse como “*justo*” o “*equitativo*”

⁸ SÁNCHEZ LERÍA, Reyes: “Derechos de terceros sobre la cosa vendida o contenido digital suministrado: el tratamiento de la falta de conformidad jurídica en la legislación protectora de consumidores”, en Anuario de Derecho Civil, Vol. 77, Nº 4, 2024, págs. 1569-1628.

en este contexto. En cuanto a la segunda, es evidente que la Unión Europea se encuentra en una crisis de soberanía digital pública y privada por la dependencia de proveedores de internet, que es el núcleo del problema que sufren exactamente los consumidores de videojuegos: no solo no tienen capacidad de negociación alguna, sino que están absolutamente indefensos ante cualquier ejercicio de control que dichas plataformas ejecuten en sus servidores.

Asimismo, desde un punto de vista técnico-jurídico legislativo, parece claro que existe un área no claramente regulada, en una industria mil millonaria (recordemos, 191.000.000.000 dólares de facturación a nivel global), y donde 465 millones de consumidores europeos⁹ –incluyendo menores– participan de forma activa. Existe un rico *corpus* de Derecho Originario o Primario de la Unión Europea que prevé un elevado nivel de protección para los consumidores, tal y como muestran los artículos 12, 114.3, 169 TFUE, así como también el artículo 38 CDFUE.

Parece cabal y razonable que el progreso tecnológico no puede traer consigo una regresión de derechos, o, sino, no será verdadero progreso. Pues bien, por razón de la transición digital, se ha presentado un problema que antes no existía. ¿Es correcto y deseable que los consumidores en el medio digital gocen de un menor nivel de protección que en el medio físico clásico? ¿Es normal que en nombre de la propiedad intelectual puedan destruirse ejemplares que ya fueron vendidos y monetizados por parte del distribuidor? ¿O tal ejercicio podría ser considerado abuso de derecho -o ejercicio antisocial del mismo¹⁰-, a la luz de los artículos 7 y 3 de nuestro Código Civil? Como decían los profesores DÍEZ-PICAZO y GULLÓN: “*el señorío del hombre sobre las cosas es una de las claves de la historia de la humanidad. La apetencia de poder, el apetito de dominación es uno de los motores de la historia del hombre sobre la tierra y de sus evoluciones. La lucha entre los que tienen y los que aspiran a tener que subyace en el fondo de todas las ideologías (...) es algo obvio que no necesita ningún comentario*”¹¹. En este caso, se enfrenta el apetito de dominación de las compañías que comercializan videojuegos, frente a los derechos de los consumidores que pagan el precio completo por un juego.

Creemos que existe una gran oportunidad legislativa, y además existe un respaldo social a la iniciativa. Es una demanda justa que no lesiona los derechos de nadie, ya que únicamente solicita que las compañías no hagan inutilizables los juegos –es decir, en palabras de Ulpiano, «*alterum non laedere*»–. Máxime, cuando hablamos de legítimos adquirentes que pagaron el precio completo, consumidores, a quienes los textos de

⁹ NEWZOO, ob. cit., p. 14.

¹⁰ HERNÁNDEZ-GIL ÁLVAREZ-CIENFUEGOS, Antonio: “La propiedad privada y su función social en la Constitución”, en Poder Judicial, N° 14, 1989, págs. 9-22. HERNÁNDEZ-GIL, que pone en conexión ambas figuras (propiedad privada y abuso de derecho): “*En ese contexto se explica el valor de de la propiedad que imprime carácter al artículo 33 de la Constitución española. La función social de la propiedad viene a ser, por otra parte, como una especialización en materia propietaria de dos viejas categorías: la del abuso del derecho, y su ejercicio antisocial, como límite negativo al ejercicio de cualquier derecho subjetivo y que, tardíamente en el plano legislativo, luego de la reforma en 1974 de su Título Preliminar, se plasma en el artículo 7 del Código Civil; y la de la buena fe como condición y, por ende, límite positivo del ejercicio de los derechos, recogido en el mismo precepto*” (página 7).

¹¹ DÍEZ-PICAZO Y PONCE DE LEÓN, Luis; GULLÓN BALLESTEROS, Antonio: “Instituciones de Derecho Civil”, Vol. II (derechos reales), Tecnos, Madrid, 1995. Página 114.

derecho originario de la Unión garantizan un “elevado nivel de protección”. Cabe cabalmente considerar que se trata de una solicitud legítima, con base sólida en el derecho de la Unión y que merece prosperar para garantizar que la transición digital no conduce a una sociedad con menos derechos, sino los mismos, actualizados a los nuevos paradigmas y demandas de una sociedad, que, además, ha hablado a través del mecanismo democrático ideal para canalizar la necesidad de abordar este cambio normativo: la iniciativa legislativa popular europea.

5. BIBLIOGRAFÍA.

CASTILLA BAREA, Margarita: “¿Estamos ante un nuevo paradigma de la conformidad de bienes muebles, contenidos y servicios digitales? Reflexiones sobre el rol asignado a los requisitos objetivos tras la adaptación del TR-LGDCU a las directivas (UE) 2019/770 y 2019/771”, en “La digitalización del derecho de contratos en Europa”; Coord. por Lidia Arnau Raventós, Atelier, 2022.

DÍEZ-PICAZO Y PONCE DE LEÓN, Luis; GULLÓN BALLESTEROS, Antonio: “Instituciones de Derecho Civil”, Vol. II (derechos reales), Tecnos, Madrid, 1995.

GUTIÉRREZ SANTIAGO, Pilar “Interpretación e Integración del contrato”, en BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, Rodrigo (Dir.): “Tratado de contratos”, 2ª ed., Tirant lo Blanch, Valencia, 2013.

HERNÁNDEZ-GIL ÁLVAREZ-CIENFUEGOS, Antonio: “La propiedad privada y su función social en la Constitución”, en Poder Judicial, N° 14, 1989, págs. 9-22.

HIDALGO CERREZO, Alberto: “Obsolescencia programada y obsolescencia provocada: la falta de conformidad sobrevenida por las actualizaciones de contenidos digitales y el derecho al regreso a la versión anterior (“the right to downgrade”)”, en Anuario de Derecho Civil, Vol. 77, N° 2, 2024, págs. 617-666.

SÁNCHEZ LERÍA, Reyes: “Derechos de terceros sobre la cosa vendida o contenido digital suministrado: el tratamiento de la falta de conformidad jurídica en la legislación protectora de consumidores”, en Anuario de Derecho Civil, Vol. 77, N° 4, 2024, págs. 1569-1628.

Webgrafía e informes:

https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2024/03/GMR2025_SOTI.pdf

<https://www.pwc.com/gx/en/issues/business-model-reinvention/outlook/insights-and-perspectives.html>

<https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/books-market>

<https://www.fortunebusinessinsights.com/books-market-112540>

<https://www.ibisworld.com/global/industry/global-book-publishing/572>

<https://www.ubisoft.com/es-es/help/the-crew/gameplay/article/decommissioning-of-the-crew/000106376>