

REGLAMENTO (UE) 2025/xxx DEL PARLAMENTO EUROPEO Y DEL CONSEJO
de 1 de febrero de 2025

relativo a los videojuegos como un bien digital y a la protección de los derechos de los consumidores de este bien.

Considerando lo siguiente:

- (1) El interés de los ciudadanos europeos en la regulación de esta materia al ser promovida La Iniciativa Ciudadana Europea “Stop Destroying Games”.
- (2) La industria de los videojuegos, en la última década, se ha situado como uno de los grandes mercados digitales de alto valor económico y cultural dentro de la Unión Europea. La digitalización del comercio de videojuegos ha introducido nuevos modelos de distribución que han modificado la relación actual entre proveedores y consumidores, gracias a plataformas digitales, servicios de suscripción o mercados de contenidos adicionales. Sin embargo, este cambio ha evidenciado una deficiencia normativa dentro de la Unión Europea que afecta la protección efectiva de los productos y la propiedad de los consumidores, junto a la equidad en la competencia del mercado digital.
- (3) Dentro del emergente mercado digital que presentan los videojuegos, se puede observar una falta de seguridad jurídica en la adquisición de productos por medios distintos a los bienes físicos. Actualmente, los consumidores no adquieren titularidad sobre los videojuegos que compran digitalmente, al contrario, solo se obtienen licencias de uso sujetas a restricciones y separaciones unilateralmente impuestas por las empresas distribuidoras. Esto genera múltiples conflictos legales dentro de los Estados Miembros de la unión, siendo capaces de observar casos como el de *Valve v. UFC-Que Choisir* en Francia, en el cual se dictaminó a través de un tribunal que los consumidores tienen el derecho a la reventa de sus productos digitales, equiparándolos como bienes físicos. A pesar de esto, la falta de armonización normativa a nivel europea ha llevado a una aplicación desigual de esta protección de los derechos dentro de distintos Estados en la Unión Europea.
- (4) El presente Reglamento contempla la Directiva (UE) 2019/771¹ en la que se regulan varias definiciones que serán utilizadas en el presente reglamento, como el término de consumidores, así como el de bienes digitales, del cual se extrae la definición de videojuegos utilizada por este reglamento.

¹ Directiva (UE) 2019/771 Del Parlamento Europeo y del Consejo de 20 de mayo de 2019, relativa a determinados aspectos de los contratos de compraventa de bienes, por la que se modifican el Reglamento (CE) n.º 2017/2394 y la Directiva 2009/22/CE y se deroga la Directiva 1999/44/CE

- (5) El presente reglamento se fundamenta en la importancia del derecho de propiedad que tiene cada ciudadano perteneciente a la Unión Europea de poder disfrutar de los bienes adquiridos legalmente por el mismo; lo cual se ve contemplado en el artículo 17 de la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea.
- (6) El presente reglamento se adopta debido a las evidencias expuestas con anterioridad, y en búsqueda de la protección de tanto los consumidores como el patrimonio cultural que se puede encontrar en los videojuegos como bienes digitales. Y a fin de promover un mercado más justo, competitivo y libre para todos los usuarios que intervienen en el creciente mercado digital de los videojuegos.
- (7) El presente reglamento busca que su aplicación y cumplimiento en los diferentes Estados miembros permita la protección del Estado de Derecho de todos los ciudadanos de la Unión Europea, y que mediante este, los consumidores de videojuegos puedan gozar de una protección ante la ley con respecto a sus bienes digitales.
- (8) La eliminación arbitraria de videojuegos y la falta de garantías para su continuidad se ha convertido en una práctica común que afecta a los consumidores y a la preservación del patrimonio cultural digital. Casos como la eliminación total de *“The Amazing Spider-man”* de la tienda digital de PlayStation y la restricción del juego en todas las plataformas sin compensación a los compradores han puesto en evidencia la vulnerabilidad de los consumidores frente a la retirada unilateral de productos adquiridos. Esto se interpone con la expectativa legítima del consumidor y genera una incertidumbre sobre la compensación de los videojuegos como parte del patrimonio y propiedad cultural europea.
- (9) El presente reglamento busca que los videojuegos sean considerados como patrimonio cultural, gracias a su contenido general y la forma en que esta se pueda ver desarrollada, mediante la anterior premisa, el reglamento permite la protección de dicho patrimonio cultural.
- (10) En el contexto de las prácticas comerciales digitales que afectan la interoperabilidad y conservación de los videojuegos, se presenta la actividad restrictiva de las plataformas digitales. Empresas como Nintendo, Sony y Microsoft han sido objeto previo de investigaciones por parte de la Comisión Europea debido a la imposición de bloqueos injustificados y restricciones en la compatibilidad entre los sistemas distribuidos. Esta prohibición de acceso a videojuegos adquiridos ya ha sido señalizada como una práctica anticompetitiva y de limitación a la libertad de los consumidores en un mercado digital libre, accesible y unificado promovido por la Unión Europea.

- (11) El presente Reglamento respeta los derechos y libertades fundamentales y observa los principios reconocidos, en particular, por la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea, enfatizando los artículos 13, 16, 17, 38 y 47, los cuales son respectivamente: Libertad de las artes y las ciencias, Libertad de empresa, Derecho de propiedad, Protección de los consumidores y Derecho a la tutela judicial efectiva y a un juez imparcial.

HAN ADOPTADO EL PRESENTE REGLAMENTO:

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1

Objeto

El presente Reglamento tiene la finalidad de construir un marco legal que contribuya al correcto funcionamiento del mercado interior, y establezca una mayor protección a los derechos de los consumidores, a través del establecimiento de normas comunes sobre la adquisición de la titularidad plena de los videojuegos por parte de los consumidores en la Unión Europea, así como el deber de las empresas de garantizar la futura jugabilidad de los videojuegos cuando éstas decidan dejar de dar soporte a sus videojuegos o cualquier otra situación, prohibiendo la eliminación del juego.

A su vez, el presente reglamento regula la comercialización, venta y distribución de los videojuegos, a través de un servicio de biblioteca digital basada en la tecnología blockchain, con el fin de evitar la piratería y garantizar los derechos del consumidor de la garantía de la interoperabilidad de los videojuegos en todas las plataformas donde estén disponibles, así como el derecho de reventa y devolución

Asimismo, este Reglamento reconoce el valor cultural y artístico de los videojuegos, otorgándoles un estatus equivalente al de las obras de arte y el patrimonio digital, proporcionando una protección especial para salvaguardar su contenido como parte del patrimonio de la humanidad.

Artículo 2

Ámbito de aplicación

1. El presente Reglamento establece normas para garantizar:
 - a) La clasificación de los videojuegos como productos con elementos digitales susceptibles de propiedad por parte del consumidor.
 - b) El derecho a la interoperabilidad de los videojuegos en la Unión Europea.
 - c) El mantenimiento de la operabilidad de los videojuegos en el tiempo, evitando su eliminación, destrucción o bloqueo por la finalización del soporte del videojuego por parte de los editores y distribuidores.
2. Se aplica a:
 - a) Videojuegos vendidos en formato digital en el territorio de la Unión Europea.
 - b) Plataformas, servicios y dispositivos que permitan el acceso o uso de videojuegos.

Artículo 3

Definiciones

A efectos de este Reglamento, se entenderá por:

1. **Videojuegos:** Los videojuegos se clasifican como bienes con elementos digitales, conforme a lo dispuesto en la Directiva (UE) 2019/77² es decir, bienes digitales que integran software interactivo, gráficos y audio, destinados a ser ejecutados en dispositivos compatibles. Además, los videojuegos se reconocen como obras artísticas y culturales, cuya preservación es fundamental para el patrimonio histórico y cultural de la Unión Europea.
2. **Interoperabilidad:** La capacidad de los videojuegos para funcionar correctamente en diferentes plataformas, dispositivos y ecosistemas.
3. **Bloqueo artificial:** Cualquier limitación técnica, contractual o comercial destinada a impedir la interoperabilidad de un videojuego.
4. **Contenido descargable:** Se entiende por contenido descargable o en sus siglas DLC a todo contenido agregado a un videojuego que expande su experiencia de juego o que añade más contenido o accesorios al mismo.

² Directiva (UE) 2019/771 Del Parlamento Europeo y del Consejo de 20 de mayo de 2019, relativa a determinados aspectos de los contratos de compraventa de bienes, por la que se modifican el Reglamento (CE) n.º 2017/2394 y la Directiva 2009/22/CE y se deroga la Directiva 1999/44/CE

5. **Publishers:** Empresa privada que se encarga de financiar, crear y distribuir el videojuego.
6. **Distribuidores:** Empresa privada que se encarga de distribuir el videojuego subcontratado por un publisher o creador.
7. **Plataformas:** Empresa privada de videojuegos que se dedica a la venta de videojuegos de forma digital.
8. **Biblioteca digital:** Empresa privada de videojuegos que se dedica a almacenar los videojuegos comprados en terceras empresas por medio de la tecnología blockchain, permitiendo la interoperabilidad en las distintas personas.
9. **Bots:** Personaje no jugable que es controlado por la Inteligencia artificial del videojuego.
10. **Blockchain:** Tecnología de registro distribuido (DLT, por sus siglas en inglés) que permite la creación de una base de datos descentralizada, inmutable y segura mediante el uso de criptografía y consenso entre nodos de la red.

CAPÍTULO II

Obligaciones de las plataformas, distribuidoras y publishers

Artículo 4

Vinculación y Gestión de la Biblioteca de Videojuegos

1. Se establece la obligación de que las plataformas privadas, que ofrezcan el servicio de biblioteca digital, utilicen la tecnología blockchain para registrar todas las compras de videojuegos.
2. Las plataformas de distribución deberán integrar dichos servicios privados que cumplan con los mismos estándares.
3. Para que el consumidor pueda acceder a un videojuego en una plataforma determinada, esta deberá permitir vincular la cuenta de la biblioteca digital del consumidor a su plataforma.
4. Solo se podrá vincular un videojuego en un solo dispositivo o plataforma de lanzamiento de videojuegos a la vez, para cambiar de dispositivo o plataforma de lanzamiento el usuario deberá de desvincular el videojuego del dispositivo o plataforma en el que esté vinculado
5. La biblioteca de videojuegos también garantizará la sincronización del progreso, ítems, skins y cualquier otro elemento adquirido dentro del juego, de modo que el usuario pueda continuar su experiencia en cualquier plataforma sin pérdida de datos.

Artículo 5

Protección contra Fraude y Piratería

1. La tecnología blockchain, utilizada por las plataformas de biblioteca digital garantizará la autenticidad de las transacciones y evitará la duplicación ilegal de juegos.
2. Cualquier intento de manipulación del sistema o de acceso no autorizado será sancionado conforme a la legislación de protección digital de la UE y este reglamento.

Artículo 6

Obligaciones de las Plataformas de Distribución

1. Todas las plataformas de distribución de videojuegos que operen en la UE deberán integrarse con plataformas privadas de biblioteca digital certificadas.
2. Las plataformas deberán garantizar la interoperabilidad de los videojuegos según las condiciones establecidas en el presente reglamento.
3. Se prohíbe la imposición de bloqueos digitales que limiten la transferencia de un videojuego a otra plataforma compatible.

Artículo 7

Contenido Descargable

1. La adquisición por parte del consumidor del contenido descargable de un videojuego será completamente gratuito, quedando así completamente prohibido la venta y comercialización del contenido descargable.

CAPÍTULO III

Derechos del consumidor

Artículo 8

Adquisición de la Titularidad de Videojuegos

1. Todo videojuego adquirido por un consumidor dentro de la UE otorga la plena titularidad del mismo, en términos equivalentes a la compra de un juego en formato físico, sin que ello implique la adquisición de derechos de propiedad intelectual sobre la obra.

2. La titularidad implica el derecho a utilizar el videojuego en cualquier plataforma en la que esté disponible sin necesidad de comprarlo nuevamente.
3. Los videojuegos exclusivos de una única plataforma solo podrán ser utilizados en dicha plataforma.
4. La titularidad del videojuego también se extiende a los contenidos adicionales adquiridos (DLCs, expansiones, skins, ítems, etc.), garantizando su disponibilidad en todas las plataformas compatibles.

Artículo 9

Reventa de Videojuegos

1. Los videojuegos adquiridos podrán ser revendidos exclusivamente a través de plataformas certificadas que implementen la misma tecnología de registro en blockchain.
2. Una vez revendido un videojuego, el acceso a dicho juego en cualquier plataforma quedará bloqueado para el vendedor y transferido al comprador.
3. Los precios de reventa deberán seguir regulaciones de mercado para evitar abusos y prácticas desleales.

Artículo 10

Acceso a los Videojuegos en Dispositivos sin Conexión

1. Para permitir el acceso a videojuegos en dispositivos sin conexión a internet, se implementará un sistema de códigos de validación temporales que no podrá ser mayor a 1 semana.
2. Al adquirir un videojuego, el usuario podrá generar un código único que permitirá jugar sin conexión por un periodo determinado.
3. Una vez vencido el plazo del código, será necesario conectar el dispositivo a la red para renovar la autenticación del juego.
4. Este sistema garantizará el acceso legítimo sin comprometer la seguridad del sistema de biblioteca digital ni la trazabilidad de la titularidad del juego.

Artículo 11

Derecho de Devolución

1. Se establece un período de devolución de 14 días desde la compra, siempre que el videojuego no haya sido vinculado a ninguna plataforma o no haya sido utilizado durante más de 2 horas.

2. En caso de devolución, se generará una nueva transacción en la blockchain que marcará el videojuego como "devuelto".
3. La devolución bloqueará el acceso al videojuego en todas las plataformas vinculadas al usuario que lo devuelva.
4. El sistema de pago de la plataforma de distribución original procederá el reembolso al usuario conforme a las políticas establecidas.
5. El videojuego volverá a estar disponible para la venta dentro de la plataforma de distribución, garantizando la trazabilidad de la transacción.
6. La blockchain mantendrá un registro inmutable de la compra original y de la posterior devolución, evitando cualquier intento de fraude o abuso del derecho de devolución.

Artículo 12

Derecho de reclamación

1. Los consumidores tienen derecho a presentar reclamaciones ante las empresas creadoras de videojuegos, distribuidoras, publishers, plataformas y bibliotecas digitales en caso de vulneración de sus derechos establecidos en este reglamento.
2. Asimismo, los consumidores podrán presentar reclamaciones ante la Organización para la Conservación del Videojuego, que evaluará los casos y, en su caso, propondrá medidas correctivas o sanciones.

Artículo 13

Transparencia contractual

1. Los contratos de adquisición de videojuegos deberán especificar:
 - a) Las plataformas y dispositivos compatibles.
 - b) Los derechos de transferencia, reventa y conservación del videojuego y sus DLCs.
 - c) Las condiciones para el acceso continuo al videojuego y sus DLCs en caso de cierre de plataformas o servicios.
2. El periodo de tiempo para poder realizar el derecho de devolución, como es mencionado en el artículo 10 del presente capítulo.
3. Cualquier cláusula que limite los derechos del consumidor sobre la interoperabilidad del videojuego y sus DLCs será considerada nula y sin efecto.
4. Cualquier cláusula que limite los derechos del consumidor sobre la titularidad del videojuego y sus DLCs será considerada nula y sin efecto.

Artículo 14

Preservación del Videojuego y su contenido

1. Los editores y distribuidores del videojuego, cuando decidan dejar de dar soporte al videojuego, deberán:
 - a. Informar sobre la situación con una antelación de 3 meses antes de la suspensión del soporte.
 - b. Realizar una modificación (parche) al juego que permita a los consumidores seguir disfrutando de la esencia y experiencia del videojuego en los distintos modos de juego, dificultades y niveles, sin necesidad de estar conectados a terceras plataformas u otros medios que impidan su jugabilidad.
2. Los editores y distribuidores deberán también:
 - a. Permitir a los consumidores, siempre y cuando mantengan su derecho de propiedad, seguir descargando y ejecutando el videojuego en cualquier momento.
 - b. Mantener todos los artículos, ítems, skins, accesorios, habilidades, nombre de usuario y el progreso que el jugador haya adquirido hasta ese momento.
 - c. Mantener la jugabilidad y compatibilidad de todo el contenido descargable y, en el caso de los contenidos que amplían la experiencia del juego, mantener la venta del DLC al igual que con el juego al que se le añade el contenido.
 - d. Mantener la venta del videojuego especificando su situación de falta de soporte y las modificaciones (parches) que se realizaron al software.
3. En caso de que una empresa decida suspender el soporte de un videojuego por razones económicas o técnicas, deberá proporcionar un parche que permita el acceso continuo al contenido en modo individual.
4. Para los juegos con opciones multijugador, se deberá garantizar la funcionalidad mediante la implementación de bots u otros mecanismos alternativos que permitan seguir disfrutando del contenido.
5. La falta de cumplimiento de esta obligación podrá derivar en sanciones conforme a las normativas de protección del consumidor y el presente reglamento.

CAPÍTULO IV

Protección Cultural del Videojuego

Artículo 15

Protección Cultural del Videojuego

1. La Organización para la conservación del Videojuegos, podrá designar ciertos videojuegos como parte del patrimonio cultural de la humanidad, garantizando su conservación y accesibilidad a futuras generaciones.
2. Se promoverá la preservación de videojuegos históricos y que hayan tenido un gran impacto en la sociedad a través de colaboraciones con museos, archivos digitales y bibliotecas.

CAPÍTULO V

Organización para la conservación del Videojuego

Artículo 16

Organización para la conservación del Videojuego

Se crea la Organización para la Conservación del Videojuego como una entidad oficial dentro de la Unión Europea, bajo la supervisión de la Comisión Europea, con el objetivo de proteger a los consumidores y preservar la vida útil e integridad del contenido de los videojuegos.

Artículo 17

Funciones de la Organización para la conservación del Videojuego

1. Realizar informes anuales para la Comisión y el Parlamento sobre prácticas anti consumidor o violaciones del presente reglamento.
2. Determinar qué videojuegos pueden ser considerados como obras de arte, conforme a los criterios establecidos en el reglamento interno de la organización.
3. Elaborar informes y recomendaciones sobre posibles modificaciones legislativas y políticas públicas que puedan mejorar el sector sin perjudicar los derechos de los consumidores.
4. Promover videojuegos desarrollados en los Estados miembros de la UE.
5. Colaborar con empresas, museos y otras entidades para la conservación de los videojuegos.

6. Recibir y gestionar quejas de los consumidores relacionadas con el sector de los videojuegos.
7. Supervisar el cumplimiento de este reglamento y coordinar con las autoridades nacionales la implementación de medidas correctivas cuando sea necesario.

Artículo 18

Sede de la Organización

La sede central de la Organización para la Conservación de los Videojuegos estará localizada en Luxemburgo, además de la sede central, se establecerán diferentes delegaciones de esta organización en las capitales de cada uno de los Estados miembros.

CAPÍTULO VI

Incentivos y Sanciones

Artículo 19

Incentivos

Se otorgarán incentivos a las empresas que:

1. Innoven y Adapten:

- a) Las empresas que desarrollen tecnologías innovadoras en el campo de los videojuegos y que fomenten la interoperabilidad y accesibilidad serán elegibles para recibir subvenciones de innovación de la UE. Estas subvenciones se asignan de manera competitiva, basándose en el impacto potencial y la viabilidad de las tecnologías propuestas.
- b) Se otorgarán créditos fiscales a las empresas que adapten videojuegos antiguos para que sean jugables en múltiples plataformas. Estos créditos estarán sujetos a un límite anual y se otorgarán basándose en la evaluación de la Organización para la Conservación de los Videojuegos basado en el impacto cultural y tecnológico del proyecto.

2. Difundan la cultura europea:

- a) Las empresas que desarrollen videojuegos que promuevan y difundan la cultura europea serán elegibles para recibir fondos culturales. Estos fondos se asignan mediante

concursos y se evaluarán basándose en la autenticidad y el impacto cultural del contenido del videojuego.

b) Se crearán premios y reconocimientos especiales para videojuegos que mejor representen la diversidad cultural y la historia de Europa. Los ganadores recibirán apoyo financiero adicional para la promoción y distribución de sus juegos.

3. Colaboren con la Organización para la Conservación de los Videojuegos:

a) Las empresas que colaboren con la Organización para la Conservación de los Videojuegos en proyectos de preservación y archivo recibirán beneficios fiscales adicionales y reconocimiento oficial. La colaboración incluirá la donación de juegos históricos, el apoyo a la digitalización y la participación en iniciativas de preservación.

b) Se incentivará la creación de archivos digitales y museos virtuales en colaboración con la Organización para la Conservación de los Videojuegos. Las empresas que participen en estos proyectos recibirán subsidios para la implementación de tecnologías avanzadas.

Artículo 20

Sanciones

Se consideran infracciones a este Reglamento las siguientes conductas:

- a) La imposición de restricciones técnicas, contractuales o comerciales que impidan la interoperabilidad de los videojuegos.
- b) La eliminación, sustracción, bloqueo, destrucción o la eliminación del todo el contenido del juego o que elimine la esencia del videojuego, sin ofrecer una alternativa a los consumidores para que puedan seguir jugando al videojuego.
- c) La falta de información clara y accesible sobre los requisitos técnicos para la interoperabilidad del videojuego.
- d) No informar a los consumidores de manera clara y visible sobre la cancelación del soporte del videojuego en un plazo no inferior a 3 meses.
- e) El incumplimiento de las medidas de preservación del videojuego y su contenido establecidas en el Artículo 13 del presente Reglamento.
- f) La imposición de cláusulas contractuales que limiten los derechos de devolución y reventa de los videojuegos.
- g) La imposición de cláusulas contractuales que limiten la conservación de los videojuegos y sus DLCs.
- h) El incumplimiento de los derechos de devolución, reventa, reclamación, titularidad plena del videojuego, transparencia contractual.

- i) La venta del contenido descargable de un videojuego.
- j) No permitir la vinculación de las bibliotecas digitales basadas en tecnología blockchain a las plataformas de ejecución de videojuegos o dispositivos.
- k) No permitir la vinculación de las bibliotecas digitales basadas en tecnología blockchain a las plataformas que se dedican a la venta de videojuegos o que ofrecen este servicio.

A estas infracciones se responderá con las siguientes medidas:

1. Advertencia oficial por parte de la Organización para la conservación de los videojuegos.
2. Multas administrativas que se impondrán, en función de las circunstancias de cada caso individual, para la imposición de las multas administrativas y su cuantía se tendrá en cuenta:
 - a. la naturaleza, gravedad y duración de la infracción, teniendo en cuenta la naturaleza, alcance o propósito de la misma;
 - b. la intencionalidad o negligencia en la infracción;
 - c. cualquier medida tomada por la empresa responsable o encargada de la infracción para paliar los daños y perjuicios sufridos por los consumidores;
 - d. toda infracción anterior cometida por la empresa;
 - e. el grado de cooperación con la autoridad de control con el fin de poner remedio a la infracción y mitigar los posibles efectos adversos de la infracción;
 - f. cualquier otro factor agravante o atenuante aplicable a las circunstancias del caso, como los beneficios financieros obtenidos o las pérdidas evitadas, directa o indirectamente, a través de la infracción.
3. Las infracciones de las disposiciones siguientes se sancionarán, de acuerdo con el apartado 2, con multas administrativas del cuádruple del precio sin descuentos de cada una de las copias vendidas:
 - a. El incumplimiento de las medidas de preservación del videojuego y su contenido establecidas en el Artículo 13 del presente Reglamento.
 - b. No informar a los consumidores de manera clara y visible sobre la cancelación del soporte del videojuego en un plazo no inferior a 3 meses.
 - c. La imposición de cláusulas contractuales que limiten la conservación de los videojuegos y sus DLCs.
 - d. La eliminación, sustracción, bloqueo, destrucción o la eliminación del todo el contenido del juego o que elimine la esencia del videojuego, sin ofrecer una alternativa a los consumidores para que puedan seguir jugando al videojuego.
4. Las infracciones de las disposiciones siguientes se sancionarán, de acuerdo con el apartado 2, con multas administrativas del triple del beneficio obtenido:
 - a) La venta de contenido descargable de un videojuego.
5. Las infracciones de las disposiciones siguientes se sancionarán, de acuerdo con el apartado 2, con multas administrativas de 50 000 000 EUR o, tratándose de una empresa,

de una cuantía equivalente al 2 % como máximo del volumen de negocio total anual global del ejercicio financiero anterior, adaptándose por la de mayor cuantía:

- a. La imposición de restricciones técnicas, contractuales o comerciales que impidan la interoperabilidad de los videojuegos.
 - b. La falta de información clara y accesible sobre los requisitos técnicos para la interoperabilidad del videojuego.
 - c. No permitir la vinculación de las bibliotecas digitales basadas en tecnología blockchain a las plataformas de ejecución de videojuegos o dispositivos.
 - d. No permitir la vinculación de las bibliotecas digitales basadas en tecnología blockchain a las plataformas que se dedican a la venta de videojuegos o que ofrecen este servicio.
6. Las infracciones de las disposiciones siguientes se sancionarán, de acuerdo con el apartado 2, con multas administrativas de 5 000 000 EUR o, tratándose de una empresa, de una cuantía equivalente al 2 % como máximo del volumen de negocio total anual global del ejercicio financiero anterior, adaptándose por la de mayor cuantía:
- a) La imposición de cláusulas contractuales que limiten los derechos de devolución y reventa de los videojuegos.
 - b) El incumplimiento de los derechos de devolución, reventa, reclamación, titularidad plena del videojuego, transparencia contractual.
7. Prohibición temporal o definitiva de comercializar videojuegos dentro de la Unión Europea.
8. Obligación de restablecer el acceso a los videojuegos y contenido adquirido por los consumidores.

CAPÍTULO VII

Disposiciones Finales

Artículo 21

Supervisión y cumplimiento

1. Las autoridades nacionales competentes velarán por el cumplimiento de este Reglamento y podrán imponer sanciones proporcionales a las infracciones.
2. La Comisión Europea establecerá un grupo de trabajo formado por un representante de cada Estado miembro y un equipo de la Organización para la Conservación de los Videojuegos, para evaluar la implementación de este Reglamento y proponer mejoras técnicas y legislativas.

Artículo 22

Informes de la Comisión

1. A más tardar el 23 de octubre de 2030 y posteriormente cada cuatro años, la Comisión presentará al Parlamento Europeo y al Consejo un informe sobre la evaluación y revisión del presente Reglamento. Los informes se harán públicos.
2. En el marco de las evaluaciones y revisiones a que se refiere el apartado 1, la Comisión examinará en particular la aplicación y el funcionamiento de:
 - a. el capítulo II sobre la Obligaciones de las plataformas, distribuidoras y publishers, en especial con el funcionamiento de las bibliotecas digitales basadas en la tecnología blockchain.
3. A los efectos del apartado 1, la Comisión podrá solicitar información a los Estados miembros y a las autoridades de control.
4. Al llevar a cabo las evaluaciones y revisiones indicadas en los apartados 1 y 2, la Comisión tendrá en cuenta las posiciones y conclusiones del Parlamento Europeo, el Consejo y los demás órganos o fuentes pertinentes.
5. La Comisión presentará, en caso necesario, las propuestas oportunas para modificar el presente Reglamento, en particular teniendo en cuenta la evolución de las tecnologías de la información y a la vista de los progresos en la sociedad de la información.

Artículo 23

Entrada en vigor y aplicación

1. El presente Reglamento entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el *Diario Oficial de la Unión Europea*.
2. Será aplicable a partir del 1 de enero de 2026.

El presente Reglamento será obligatorio en todos sus elementos y directamente aplicable en cada Estado miembro.

Hecho en Bruselas, el 14 de marzo de 2025.