

Quinta-feira, 10 de novembro de 2022

I

(Resoluções, recomendações e pareceres)

RESOLUÇÕES

PARLAMENTO EUROPEU

P9\_TA(2022)0388

**Desporto eletrónico e videojogos**

**Resolução do Parlamento Europeu, de 10 de novembro de 2022, sobre o desporto eletrónico e os videojogos (2022/2027(INI))**

(2023/C 161/01)

O Parlamento Europeu,

- Tendo em conta os artigos 6.º e 165.º do Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia, que especificam as competências e ações da União no domínio do desporto,
- Tendo em conta o Regulamento (UE) 2021/818 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 20 de maio de 2021, que cria o Programa Europa Criativa (2021-2027) e revoga o Regulamento (UE) n.º 1295/2013 <sup>(1)</sup>, e em particular a sua vertente MEDIA,
- Tendo em conta o Regulamento (UE) 2021/817 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 20 de maio de 2021, que cria o Erasmus+: o Programa da União para a educação e formação, a juventude e o desporto, e que revoga o Regulamento (UE) n.º 1288/2013 <sup>(2)</sup>, nomeadamente o seu capítulo sobre o desporto,
- Tendo em conta a Diretiva (UE) 2018/1808 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 14 de novembro de 2018, que altera a Diretiva 2010/13/UE relativa à coordenação de certas disposições legislativas, regulamentares e administrativas dos Estados-Membros respeitantes à oferta de serviços de comunicação social audiovisual (Diretiva Serviços de Comunicação Social Audiovisual), para a adaptar à evolução das realidades do mercado <sup>(3)</sup>,
- Tendo em conta a proposta da Comissão, de 15 de dezembro de 2020, de um regulamento do Parlamento Europeu e do Conselho relativo a um mercado único de serviços digitais (Regulamento Serviços Digitais) e que altera a Diretiva 2000/31/CE (COM(2020)0825),
- Tendo em conta a proposta da Comissão, de 15 de dezembro de 2020, de um regulamento do Parlamento Europeu e do Conselho relativo à disputabilidade e equidade dos mercados no setor digital (Regulamento Mercados Digitais) (COM(2020)0842),
- Tendo em conta a comunicação da Comissão, de 3 de dezembro de 2020, intitulada «Os meios de comunicação social da Europa na Década Digital: plano de ação para apoiar a recuperação e a transformação» (COM(2020)0784),
- Tendo em conta a sua Resolução, de 17 de setembro de 2020, sobre a recuperação cultural da Europa <sup>(4)</sup>,
- Tendo em conta a sua Resolução, de 25 de março de 2021, sobre a definição da política para a educação digital <sup>(5)</sup>,

<sup>(1)</sup> JO L 189 de 28.5.2021, p. 34.

<sup>(2)</sup> JO L 189 de 28.5.2021, p. 1.

<sup>(3)</sup> JO L 303 de 28.11.2018, p. 69.

<sup>(4)</sup> JO C 385 de 22.9.2021, p. 152.

<sup>(5)</sup> JO C 494 de 8.12.2021, p. 2.

Quinta-feira, 10 de novembro de 2022

- Tendo em conta a sua Resolução, de 20 de outubro de 2021, sobre os meios de comunicação social da Europa na Década Digital: plano de ação para apoiar a recuperação e a transformação <sup>(6)</sup>,
- Tendo em conta a sua Resolução, de 23 de novembro de 2021, sobre a política desportiva da UE: avaliação e eventual rumo futuro <sup>(7)</sup> e, em particular, o seu apelo no sentido de as instituições da UE lançarem um debate sobre o futuro e sobre as possibilidades dos desportos eletrónicos e recolherem dados que permitam avaliar este setor e apresentar um estudo sobre o seu impacto social e económico,
- Tendo em conta a Resolução do Conselho, de 1 de março de 2002, sobre a proteção dos consumidores, nomeadamente dos jovens, mediante a rotulagem por escalões etários de determinados videojogos e jogos de computador <sup>(8)</sup>,
- Tendo em conta as conclusões do Conselho, de 4 de abril de 2022, sobre construir uma estratégia europeia para o ecossistema das indústrias culturais e criativas <sup>(9)</sup>,
- Tendo em conta a recomendação da Comissão, de 27 de outubro de 2011, sobre a digitalização e a acessibilidade em linha de material cultural e a preservação digital <sup>(10)</sup>,
- Tendo em conta a Comunicação da Comissão, de 11 de maio de 2022, intitulada «Uma Década Digital para as crianças e os jovens: a nova Estratégia europeia para uma Internet melhor para as crianças (BIK+)» (COM(2022)0212),
- Tendo em conta a sua Resolução, de 20 de outubro de 2021, sobre a situação dos artistas e a recuperação cultural na UE <sup>(11)</sup>,
- Tendo em conta a decisão da Organização Mundial da Saúde de incluir a perturbação associada aos jogos na 11.ª revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID-11),
- Tendo em conta a decisão do Comité Olímpico Internacional de lançar a Série Olímpica Virtual (OVS),
- Tendo em conta as conclusões do Conselho, de 21 de maio de 2014, sobre o património cultural como recurso estratégico para uma Europa sustentável <sup>(12)</sup>,
- Tendo em conta o seu estudo intitulado «Esports» (Desporto eletrónico) <sup>(13)</sup>,
- Tendo em conta o artigo 54.º do seu Regimento,
- Tendo em conta o relatório da Comissão da Cultura e da Educação (A9-0244/2022),

A. Considerando que o ecossistema de videojogos se tornou uma indústria cultural e criativa (ICC) de primeiro plano em todo o mundo, com um mercado europeu estimado em 23,3 mil milhões de EUR em 2021 <sup>(14)</sup>, que inclui mais de 4 900 estúdios de jogos e 200 editores de jogos <sup>(15)</sup>, e apresenta um grande potencial de crescimento, inovação e criatividade e suscita mudanças positivas em todo o setor; considerando que esta indústria é uma das poucas ICC que registou um crescimento do volume de negócios durante a crise da COVID-19 <sup>(16)</sup>;

<sup>(6)</sup> JO C 184 de 5.5.2022, p. 71.

<sup>(7)</sup> JO C 224 de 8.6.2022, p. 2.

<sup>(8)</sup> JO C 65 de 14.3.2002, p. 2.

<sup>(9)</sup> JO C 160 de 13.4.2022, p. 13.

<sup>(10)</sup> JO L 283 de 29.10.2011, p. 39.

<sup>(11)</sup> JO C 184 de 5.5.2022, p. 88.

<sup>(12)</sup> JO C 183 de 14.6.2014, p. 36.

<sup>(13)</sup> Scholz, T. M. e Nothelfer, N. (2022), estudo encomendado pela Comissão CULT — *Esports* (Desporto eletrónico), Parlamento Europeu, Departamento Temático das Políticas Estruturais e de Coesão, Bruxelas.

<sup>(14)</sup> ISFE, Europe's Video Games Industry (Indústria europeia dos videojogos), ISFE-EGDF Key Facts, 2021.

<sup>(15)</sup> EY, «Rebuilding Europe: the cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis» (Reconstruir a Europa: a economia cultural e criativa antes e depois da crise da COVID-19), janeiro de 2021.

<sup>(16)</sup> EY, «Rebuilding Europe: the cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis» (Reconstruir a Europa: a economia cultural e criativa antes e depois da crise da COVID-19), janeiro de 2021.

**Quinta-feira, 10 de novembro de 2022**

- B. Considerando que o ecossistema dos videojogos faz parte integrante das ICC, inspirando e tirando partido de muitas outras indústrias criativas e culturais, como as dos filmes e dos livros;
- C. Considerando que os videojogos demonstraram ser um poderoso meio transetorial, que faz uso das experiências de várias técnicas artísticas e combina-as com tecnologias inovadoras;
- D. Considerando que o Tribunal de Justiça da União Europeia reconheceu que os videojogos são obras criativas complexas com um valor único e criativo, que são protegidas tanto pela Diretiva 2009/24/CE<sup>(17)</sup> relativa à proteção jurídica dos programas de computador como pela Diretiva 2001/29/CE<sup>(18)</sup> relativa aos direitos de autor;
- E. Considerando que o êxito dos *streamers* de videojogos e dos clubes e torneios de desportos eletrónicos europeus mostra que as gerações mais jovens de cidadãos europeus procuram ativamente participar na nova economia criadora impulsionada pelos videojogos; considerando que os torneios de desportos eletrónicos nacionais, regionais e mundiais podem ser vistos como um meio de promover os intercâmbios culturais e a cultura e os valores europeus;
- F. Considerando que, em 2020, a indústria dos videojogos empregava cerca de 98 000 pessoas na Europa<sup>(19)</sup>, das quais apenas cerca de 20 % eram mulheres<sup>(20)</sup>; considerando que existe um forte desequilíbrio de género nos desportos eletrónicos; considerando que o aumento da participação de mulheres nos videojogos e nos desportos eletrónicos deve ser tratado como uma prioridade estratégica;
- G. Considerando que metade dos europeus se consideram jogadores de videojogos, dos quais quase metade são mulheres, e que a idade média de um jogador de videojogos na Europa é de 31,3 anos; considerando que, na UE, mais de 70 % dos jovens com idades compreendidas entre os 6 e os 24 anos jogam videojogos, embora a maioria dos jogadores tenha mais de 18 anos<sup>(21)</sup>;
- H. Considerando que a indústria dos videojogos reúne uma vasta gama de competências e conhecimentos em termos de escrita, *design*, criação artística, desenvolvimento digital, edição, distribuição e localização; considerando que um jogo de vídeo é, acima de tudo, um trabalho de propriedade intelectual, no qual se baseia a cadeia de valor; considerando que a questão da propriedade intelectual e do seu controlo tem impacto na complexidade da estrutura jurídica do ecossistema e cria novos desafios jurídicos para os *streamers*, criadores, editores e terceiros detentores de conteúdos;
- I. Considerando que a indústria europeia de videojogos é constituída, principalmente, por pequenas e médias empresas (PME) de importância vital para a economia europeia e, em particular, para a ICC;
- J. Considerando que os ecossistemas dos videojogos e do desporto eletrónico são fortemente influenciados pela investigação e pela inovação tecnológica e criativa e devem ser constantemente reinventados; considerando que também deve ser reconhecido o valor inovador do setor, bem como o seu valor acrescentado cultural;
- K. Considerando que estes ecossistemas ainda não dispõem dos dados, das definições e dos regimes jurídicos harmonizados necessários para que possam explorar todo o seu potencial;
- L. Considerando que o ecossistema dos videojogos é principalmente detido pelo setor privado, mas beneficia de medidas e de incentivos a nível nacional e da UE; considerando que este apoio é, por vezes, direto, como no caso do programa Europa Criativa, ou insere-se no apoio global à investigação e inovação através do Horizonte Europa; considerando que as políticas públicas a favor dos videojogos são frequentemente integradas no domínio do audiovisual;
- M. Considerando que o setor dos videojogos e dos desportos eletrónicos assenta, acima de tudo, num mercado altamente internacionalizado, com poucos obstáculos à circulação de bens e serviços; considerando que o acesso ao *hardware* e ao *software* mais recentes é fundamental para a natureza dinâmica e para a competitividade dos ecossistemas europeus dos videojogos e dos desportos eletrónicos;

<sup>(17)</sup> Diretiva 2009/24/CE do Parlamento Europeu e do Conselho, de 23 de abril de 2009, relativa à proteção jurídica dos programas de computador (JO L 111 de 5.5.2009, p. 16).

<sup>(18)</sup> Diretiva 2001/29/CE do Parlamento Europeu e do Conselho, de 22 de maio de 2001, relativa à harmonização de certos aspetos do direito de autor e dos direitos conexos na sociedade da informação (JO L 167 de 22.6.2001, p. 10).

<sup>(19)</sup> ISFE, Europe's Video Games Industry (Indústria europeia dos videojogos), ISFE-EGDF Key Facts, 2021.

<sup>(20)</sup> Ibidem.

<sup>(21)</sup> Ibidem.

Quinta-feira, 10 de novembro de 2022

- N. Considerando que, embora a UE seja um interveniente importante no ecossistema dos videojogos, a indústria é, em grande medida, dominada por intervenientes de países terceiros; considerando que o mercado é composto por muitos intervenientes diferentes ao longo da cadeia de valor, que são geridos principalmente através de plataformas de países terceiros que também atuam como intermediários na distribuição de jogos europeus em todo o mundo;
- O. Considerando que os videojogos e os desportos eletrónicos utilizam tecnologias avançadas, como a Inteligência Artificial e a realidade virtual, e deram início à criação de espaços virtuais alternativos, como metaversos;
- P. Considerando que os desportos eletrónicos consistem em competições em que indivíduos ou equipas jogam videojogos — normalmente à frente de espetadores — presencialmente ou em linha, por divertimento ou para a obtenção de prémios ou dinheiro; considerando que a definição comporta um elemento humano (os jogadores), um elemento digital (os próprios jogos) e um elemento competitivo; considerando que os desportos eletrónicos podem ser considerados não apenas parte do setor dos videojogos, mas também parte dos setores da cultura e dos meios de comunicação social;
- Q. Considerando que os desportos eletrónicos ainda são um fenómeno novo com um enorme potencial para evoluir e transformar outros setores a nível da UE e a nível nacional e está a desenvolver-se de forma diferente nos vários Estados-Membros;
- R. Considerando que os desportos eletrónicos diferem dos desportos, na medida em que são, por definição, digitais; considerando que os desportos eletrónicos são um fenómeno essencialmente impulsionado por entidades privadas e que os direitos de propriedade intelectual pertencem ao editor dos jogos e os direitos em matéria de concorrência pertencem ao editor dos jogos ou são fixados contrato a contrato;
- S. Considerando que os desportos eletrónicos são uma atividade de entretenimento cada vez mais popular, caracterizada por uma ampla base de jogadores de videojogos e por um número reduzido de jogadores e equipas profissionais; considerando que os desportos eletrónicos começam a um nível amador, mas também podem ser praticados a nível semiprofissional ou profissional por equipas e jogadores;
- T. Considerando que os videojogos e os desportos eletrónicos têm um grande potencial de utilização nas políticas educativas da UE e na aprendizagem ao longo da vida; considerando que, muitas vezes, a utilização de videojogos na sala de aula incentiva os alunos a prosseguirem carreiras nos domínios da ciência, da tecnologia, da engenharia, das artes e da matemática (STEAM), e que os desportos eletrónicos podem ajudar a desenvolver várias competências essenciais numa sociedade digital; considerando que os videojogos e os desportos eletrónicos são amplamente acessíveis e podem ser utilizados para aumentar a inclusividade e a diversidade em ambientes de aprendizagem, como na sala de aula e ao longo da vida;
- U. Considerando que os videojogos têm a capacidade de aproximar o ambiente escolar da realidade quotidiana dos alunos, em que os videojogos ocupam frequentemente um lugar de destaque; considerando que há sinais de que os professores do ensino primário que utilizaram videojogos na sala de aula observaram, em alguns casos, uma melhoria significativa de várias competências essenciais, como a resolução de problemas e as competências analíticas, sociais e intelectuais, a coordenação espacial e o trabalho de equipa, bem como níveis mais elevados de concentração; considerando que os desportos eletrónicos podem também ser integrados na educação e contribuir para a aquisição de competências e aptidões digitais;
- V. Considerando que muitos jogadores de videojogos são jovens que se encontram a meio do seu desenvolvimento intelectual, mental, social e físico; considerando que os problemas colocados pela pandemia de COVID-19, como a diminuição da atividade física, o aumento da ansiedade ou outros tipos de problemas de saúde mental, têm afetado estes jovens; considerando que, no entanto, os videojogos e os desportos eletrónicos podem proporcionar benefícios significativos para a saúde mental de muitos jogadores e podem difundir valores positivos, que devem ser inculcados, em particular, no público mais jovem;
- W. Considerando que o setor dos videojogos oferece um número crescente de oportunidades de emprego a muitos criadores culturais; considerando que, tal como acontece em muitos setores criativos, os trabalhadores do setor dos videojogos estão particularmente sujeitos a uma carga de trabalho muito elevada no período que antecede o lançamento de um jogo, também conhecido como «crunch», incluindo horas extraordinárias muitas vezes não remuneradas; considerando que estas condições podem ser prejudiciais para os trabalhadores;
- X. Considerando que os desportos eletrónicos e os videojogos também colocam desafios à sociedade europeia no domínio digital; considerando que entre estes desafios se inclui a batota, os impactos negativos na sustentabilidade ambiental, as funcionalidades em linha que podem ser utilizadas de forma abusiva para efeitos de violência ou assédio em linha, especialmente em relação às jogadoras, e a desinformação;

Quinta-feira, 10 de novembro de 2022

- Y. Considerando que, em alguns videojogos, é comum a monetização dos jogos através de microtransações, moedas do jogo e caixas de recompensa com conteúdos aleatórios; considerando que, por vezes, as caixas de recompensa também podem ser pagas com dinheiro real; considerando que a conceção agressiva dos jogos pode ter consequências financeiras nefastas para os jogadores, especialmente para os menores ou os mais vulneráveis, devido a gastos não desejadas ou descontrolados; considerando que, em alguns casos, as caixas de recompensa podem ser consideradas um mecanismo «pay-to-win» (pagar para ganhar); considerando que é necessária uma abordagem uniforme da UE para garantir uma proteção sólida dos consumidores;

### ***Videojogos e desportos eletrónicos: desafios, oportunidades e uma estratégia europeia***

1. Insta a Comissão e o Conselho a reconhecerem o valor do ecossistema dos videojogos enquanto ICC importante e com forte potencial de crescimento e inovação; solicita o desenvolvimento de uma estratégia europeia de videojogos coerente e a longo prazo, que beneficie todos os intervenientes de forma justa e adequada, tendo simultaneamente em conta os desportos eletrónicos e a atual dependência das importações e baseando-se nas estratégias nacionais existentes, a fim de apoiar os intervenientes e as empresas em fase de arranque da UE nestes setores;
2. Sublinha que o trabalho da Comissão sobre a nova estratégia para os videojogos deve basear-se nos objetivos da sua comunicação sobre as Orientações para a Digitalização até 2030, a fim de melhorar o acesso aos talentos e ao financiamento, dar resposta à escassez de competências digitais e garantir infraestruturas e conectividade fiáveis, bem como assegurar a participação das partes interessadas pertinentes no processo; salienta que a estratégia deve ter em conta os futuros desafios e as rápidas mudanças no setor;
3. Considera que a criação de um setor europeu dos videojogos verdadeiramente integrado requererá o aumento do número de produções e coproduções de videojogos por parte de intervenientes europeus; congratula-se com o facto de os programas Europa Criativa e Horizonte Europa preverem fundos para o setor europeu dos videojogos, incluindo para a investigação e a inovação, através de concursos específicos com valor acrescentado europeu; lamenta, no entanto, o baixo montante dos fundos autorizados até à data e o facto de os critérios de elegibilidade nem sempre serem adequados às necessidades do setor, especialmente às das PME; solicita, neste contexto, mais apoio e investimento na investigação e desenvolvimento (I&D) e na formação, a fim de maximizar as oportunidades de criação de jogos em todos os Estados-Membros e incentivar o desenvolvimento e a conservação de talentos europeus; insta a Comissão a apoiar iniciativas públicas e privadas que contribuam para o desenvolvimento de um panorama europeu de videojogos mais competitivo;
4. Sublinha que os incentivos nacionais e o apoio ao desenvolvimento de videojogos a nível local, incluindo por parte de PME, devem ser encorajados e facilitados através das regras da UE em matéria de auxílios estatais, como o Regulamento Geral de Isenção por Categoria;
5. Sublinha a importância de promover e apoiar o comércio e a comercialização a nível internacional dos videojogos criados na Europa; exorta a Comissão, neste contexto, a proceder ao levantamento e à definição da indústria europeia dos videojogos e a avaliar a possibilidade de criar um rótulo «Videojogo Europeu», bem como a promover outras iniciativas a nível nacional e europeu para facilitar a descoberta de videojogos e incentivar a divulgação e o reconhecimento dos videojogos criados na Europa, inclusivamente a nível mundial;
6. Salienta a importância do processo de localização para o êxito da implantação de um jogo num mercado multilingue, como a União Europeia, e para a promoção da diversidade linguística; considera que seria desejável um forte apoio da União Europeia nesta matéria;
7. Destaca que é essencial dispor de dados harmonizados e fiáveis sobre os setores europeus dos videojogos e dos desportos eletrónicos, a fim de realizar avaliações e formular recomendações com base em dados concretos, nomeadamente em matéria de diversidade e inclusão; insta a Comissão a criar um observatório europeu dos jogos vídeo, a fim de apoiar os decisores políticos e as partes interessadas, fornecendo-lhes dados harmonizados, avaliações e recomendações concretas, com vista ao desenvolvimento do setor; considera que esse observatório europeu dos jogos vídeo também poderia ser utilizado como rede de conhecimentos para apoiar o diálogo com vista a um setor mais integrado;
8. Convida a Comissão a propor uma revisão dos códigos pertinentes da Nomenclatura Estatística das Atividades Económicas na Comunidade Europeia (NACE), a fim de assegurar que a atividade dos criadores e editores de videojogos e os desportos eletrónicos sejam revistos, clarificados e racionalizados, dando assim resposta aos desafios que o setor enfrenta e melhorando a inadequação da atual nomenclatura estatística;

Quinta-feira, 10 de novembro de 2022

9. Sublinha que a propriedade intelectual é fundamental para os videojogos e um fator essencial para o crescimento e o investimento; destaca a necessidade de desenvolver uma estratégia europeia para a propriedade intelectual dos videojogos, recorrendo tanto à criação de propriedade intelectual nova e original como à promoção das criações e da propriedade intelectual europeias existentes; salienta que a aplicação transfronteiras dos direitos de propriedade intelectual dos criadores de jogos e dos artistas deve ser adequadamente protegida e que deve ser assegurada uma remuneração justa;

10. Congratula-se com a posição do Conselho sobre uma estratégia europeia para o ecossistema das indústrias culturais e criativas, em particular no que diz respeito à definição, proteção e promoção dos nossos bens culturais estratégicos; declara a sua disponibilidade para avançar nesta matéria, nomeadamente no que diz respeito aos estúdios e catálogos de videojogos europeus; considera que deve ser canalizado para o setor um maior investimento europeu e que o programa InvestEU e a plataforma Media Invest podem ajudar a assegurar que as suas necessidades de financiamento sejam satisfeitas;

11. Congratula-se com o projeto-piloto iniciado pelo Parlamento Europeu intitulado «Compreender o valor de uma sociedade europeia dos videojogos», que visa a obtenção de uma melhor compreensão do valor do setor dos videojogos e do seu impacto numa série de domínios políticos e na sociedade em geral; insta a Comissão a dar continuidade a este processo, promovendo a investigação interdisciplinar sobre videojogos e desportos eletrónicos, a publicar uma comunicação sobre esta questão e, se necessário, a propor medidas adequadas, tendo em conta a necessidade de proteger os jovens jogadores, especialmente os menores;

12. Reconhece que é necessário proteger os desportos eletrónicos de problemas relacionados com a viciação de resultados, o jogo ilícito e a melhoria do desempenho, incluindo a dopagem; sublinha a necessidade de prevenir a dopagem e a viciação de resultados nos jogos profissionais e de sensibilizar os jogadores para estas questões, bem como de proteger a integridade das competições;

13. Exorta a Comissão a explorar sinergias entre o setor dos videojogos e a sua estratégia de inovação, em particular no contexto da investigação sobre o metaverso e tendo em conta a proteção da privacidade dos dados e os problemas de cibersegurança, sem perder de vista o fenómeno dos desportos eletrónicos;

14. Salienta que, devido ao seu vasto público e à sua componente digital, os videojogos e os desportos eletrónicos têm um potencial social e cultural significativo para ligar os europeus de todas as idades, géneros e origens, incluindo os idosos e as pessoas com deficiência; reconhece os esforços envidados pelo setor dos videojogos para melhorar a acessibilidade dos seus produtos, em conformidade com os princípios da igualdade e da não discriminação; considera, no entanto, que estes progressos devem prosseguir;

15. Destaca os benefícios dos jogos em linha multiplataformas tanta para a experiência dos utilizadores, dado que permitem que os jogadores interajam facilmente através das diferentes plataformas, como para os criadores de jogos, e solicita ao setor dos videojogos que envide todos os esforços para fazer pleno uso desta possibilidade;

16. Salienta que os videojogos e os desportos eletrónicos têm grande potencial para promover a história, a identidade, o património, os valores e a diversidade europeus através de experiências imersivas; considera que também podem contribuir para o poder de influência da UE;

17. Insta a Comissão a lançar iniciativas para promover os videojogos europeus que realcem os valores, a história e a diversidade europeus, mas também as competências da indústria, informando ao mesmo tempo as pessoas e sensibilizando-as para os benefícios dos videojogos para o desenvolvimento de competências e conhecimentos gerais; considera que estas iniciativas podem conduzir à criação de uma Academia Europeia de Videojogos;

18. Salienta que os videojogos fazem parte integrante do património cultural da Europa e devem, por conseguinte, ser preservados e promovidos; sugere que, em cooperação com a indústria, seja prestado apoio à criação de um arquivo para preservar os videojogos europeus mais importantes do ponto de vista cultural e garantir que possam ser jogados no futuro; salienta, a este respeito, a necessidade de tirar partido de projetos existentes, como a coleção internacional de jogos informáticos e os numerosos museus de videojogos em toda a UE;

19. Insiste em que os videojogos e as desportos eletrónicos podem ser ferramentas didáticas valiosas para o envolvimento ativo dos alunos nos programas escolares e para o desenvolvimento da literacia digital, de competências sociais e do pensamento criativo; considera que o recurso a videojogos nas escolas deve ser feito em paralelo com a sensibilização dos professores para a melhor forma de utilizar os videojogos nas suas atividades de ensino; salienta que os professores devem ser estreitamente associados às decisões sobre a utilização de videojogos para fins didáticos; sublinha que tal exigirá melhor equipamento e conectividade nas escolas;

**Quinta-feira, 10 de novembro de 2022**

20. Destaca a importância da aprendizagem ao longo da vida e salienta que os professores devem ser devidamente formados para ensinar TIC e competências informáticas; salienta que, para assegurar a integração bem-sucedida das TIC e dos jogos no ensino, é essencial melhorar as competências dos professores durante o horário de trabalho;

21. Recorda a importância dos programas de formação europeus destinados a profissões relacionadas com os videojogos, incluindo os seus aspetos criativos, técnicos, jurídicos e económicos; salienta a importância de desenvolver programas educativos de vanguarda na Europa, incluindo em instituições públicas e universidades, de forma a colmatar o fosso entre os programas escolares europeus existentes e os conhecimentos e competências necessários nas profissões relacionadas com os videojogos, bem como de conduzir uma política proativa de promoção da igualdade de género e da inclusividade no setor;

22. Congratula-se com o trabalho realizado por organizações como a Pan European Game Information (PEGI) para informar os jogadores de videojogos e os pais sobre o conteúdo destes jogos e proteger os menores de conteúdos potencialmente inadequados; incentiva a indústria, as agências de classificação e as associações de consumidores a prosseguirem as campanhas de sensibilização para esses sistemas; recorda que o papel dos pais é fundamental para garantir que as crianças joguem em segurança os videojogos, graças aos instrumentos à sua disposição, como as funções de controlo parental; sublinha o importante papel das campanhas de sensibilização, realizadas em particular através de parcerias público-privadas, para educar e informar os pais e as escolas, nomeadamente sobre a forma de utilizar adequadamente os videojogos;

23. Insta a Comissão e os Estados-Membros a reconhecerem que o setor dos videojogos é uma indústria importante para descobrir e desenvolver novos talentos criativos, bem como para contribuir para a melhoria de competências e a requalificação de todos os criadores culturais e outros profissionais, em particular no contexto da transição digital, uma vez que o setor europeu dos jogos enfrenta atualmente uma escassez crónica de talentos;

24. Exorta a Comissão e os Estados-Membros a colaborarem com os parceiros sociais para melhorar as condições de trabalho de todos os que participam no desenvolvimento de videojogos e para garantir contratos justos e o cumprimento da legislação nacional e da UE em matéria de direitos dos trabalhadores, remuneração justa e equitativa, saúde física e mental e segurança no trabalho; lamenta os repetidos relatos sobre horários de trabalho prolongados, denominados «crunch», e sobre horas extraordinárias não remuneradas, e salienta que os criadores e editores de videojogos têm a responsabilidade de garantir aos seus trabalhadores condições de trabalho saudáveis e justas;

25. Considera que, apesar dos esforços envidados para assegurar uma representação adequada, equitativa e não estereotipada das mulheres nos videojogos, é necessário continuar a efetuar progressos e garantir às mulheres maior igualdade em todos os cargos da cadeia de valor, bem como prosseguir a luta contra a violência sexual e a discriminação;

26. Congratula-se com as orientações da Comissão sobre as práticas comerciais desleais das empresas face aos consumidores; destaca a necessidade de maior transparência em torno das caixas de recompensa, nomeadamente no que diz respeito às possibilidades de ganhar, e de uma abordagem europeia harmonizada; salienta que, quando são utilizadas caixas de recompensa, o seu conteúdo deve ser totalmente claro e transparente para todos os intervenientes, em particular os menores e os seus pais, a fim de evitar comportamentos de risco; insta a Comissão e os Estados-Membros a avaliarem a possibilidade de adotar medidas legislativas, se for caso disso, para abordar questões relacionadas com o fenómeno da monetização dos jogos, como os elementos do jogo baseados na sorte e os sistemas «pay-to-win», tendo em conta todos os meios possíveis para proteger os jogadores mais vulneráveis, como os menores, de uma conceção agressiva;

27. Salienta que a aplicação plena e atempada de toda a legislação da UE relativa às ICC é da maior importância;

***Desportos eletrónicos: videojogos equitativos e competitivos num quadro europeu***

28. Considera que o desporto eletrónico e o desporto são setores diferentes, nomeadamente porque os videojogos utilizados em competições ou os desportos eletrónicos são jogados num ambiente digital e pertencem a entidades privadas que detêm total controlo jurídico e todos os direitos exclusivos e ilimitados sobre os próprios videojogos; entende, no entanto, que os dois setores se podem completar e podem aprender um com o outro e promover valores e competências positivas semelhantes, como o desportivismo, a não discriminação, o trabalho de equipa, a liderança, a solidariedade, a integridade, a oposição ao racismo, a inclusão social e a igualdade de género;

29. Considera que, devido à natureza sem fronteiras da disciplina, a União Europeia é o nível adequado para fazer face aos desafios do desporto eletrónico; incentiva a realização de um levantamento europeu dos intervenientes nos desportos eletrónicos a nível local, regional e nacional, que permita aos europeus entrar em contacto com estruturas nas suas proximidades, facilite a organização de competições e encoraje o desporto eletrónico amador; salienta que este levantamento pode contribuir para sensibilizar para os desportos eletrónicos e para os promover;

Quinta-feira, 10 de novembro de 2022

30. Insta a Comissão a elaborar uma carta para promover os valores europeus nas competições de desportos eletrónicos, em parceria com editores, equipas, clubes e organizadores de torneios; acolhe com agrado, neste contexto, a utilização de instrumentos como os princípios orientadores da indústria em matéria de participação em desportos eletrónicos e os códigos de conduta nacionais para os desportos eletrónicos, a fim de promover desportos eletrónicos que sejam divertidos, justos e apreciados pelos jogadores e organizadores de todo o mundo, num ambiente aberto e inclusivo;
31. Solicita à Comissão que estude a possibilidade de criar linhas diretrizes coerentes e completas relativas ao estatuto dos praticantes profissionais de desportos eletrónicos;
32. Insta os Estados-Membros e a Comissão a estudarem a possibilidade de criar um visto para o pessoal associado aos desportos eletrónicos, inspirado nos vistos culturais e desportivos Schengen, que seja aplicável a todas as pessoas associadas à realização de competições de desportos eletrónicos e que nelas participem, e a avaliarem a adoção de medidas para facilitar os procedimentos de emissão de vistos, a fim de permitir que os trabalhadores do setor dos videojogos entrem na UE;
33. Adverte para o facto de as pessoas que jogam de forma intensiva videojogos poderem, em casos raros, desenvolver dependência e comportamentos tóxicos, tal como reconhecido pela Organização Mundial da Saúde; salienta que os participantes em desportos eletrónicos podem não praticar exercício físico suficiente e estar expostos a elevados níveis de stress devido à falta de separação entre vida profissional e vida familiar e que as carreiras dos participantes profissionais em desportos eletrónicos são frequentemente curtas, o que cria problemas na transição para outra carreira; considera que a UE deve adotar uma abordagem responsável em relação aos videojogos e aos desportos eletrónicos, promovendo-os como parte de um estilo de vida saudável, que inclua atividades físicas, interações sociais presenciais e envolvimento cultural;
34. Reconhece o potencial dos videojogos desportivos e dos desportos virtuais para estudar novas formas de participação dos adeptos e aumentar a participação dos jovens em atividades físicas; incentiva a criação de parcerias entre todas as partes interessadas pertinentes dos setores dos videojogos e do desporto, a fim de criar novos projetos que proporcionem valor acrescentado aos jogadores e ao público;
35. Sublinha que os videojogos e os desportos eletrónicos têm um duplo papel a desempenhar na transição ecológica, tanto enquanto indústria que tem de envidar esforços para se tornar mais respeitadora do ambiente, como enquanto meio para sensibilizar os jogadores de videojogos para as questões climáticas e ambientais; congratula-se com as iniciativas tomadas pela indústria dos videojogos para proteger o ambiente e melhorar a eficiência energética do equipamento utilizado e dos serviços prestados; solicita, neste contexto, que sejam redobrados os esforços para melhorar a eficiência energética e reduzir o impacto ambiental dos serviços prestados no domínio dos desportos eletrónicos;
36. Salienta que os videojogos podem ser uma atividade social que permite aos utilizadores socializar e passar tempo juntos; sublinha que o estigma em torno dos desportos eletrónicos e dos videojogos ainda está generalizado em toda a sociedade e deve ser combatido;
37. Destaca o importante papel que os municípios e as regiões podem desempenhar na disponibilização de acesso a infraestruturas capazes de acolher eventos relacionados com desportos eletrónicos ou na facilitação do acesso de todos a videojogos; sublinha, a este respeito, que os espaços públicos, como as bibliotecas, podem desempenhar um papel importante na promoção da cultura dos videojogos e no acesso de todos a videojogos e equipamento, independentemente da situação socioeconómica, em conformidade com a legislação da UE em matéria de direitos de autor; insta, por conseguinte, a Comissão e os Estados-Membros a assegurarem fundos suficientes para os espaços públicos, como as bibliotecas, a fim de apoiar esse papel;

o

o o

38. Encarrega a sua Presidente de transmitir a presente resolução ao Conselho e à Comissão.
-