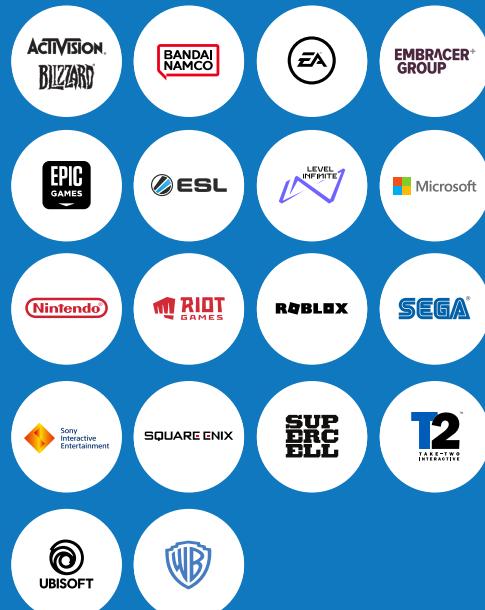


Videojogos  
Empresas



Comércio Nacional  
Associações



VIDEO+  
GAMES  
EUROPE

- 🌐 [videogameurope.eu](http://videogameurope.eu)
- ✉️ [info@videogameurope.eu](mailto:info@videogameurope.eu)
- 📍 Rue Guimard 15, 1040 Brussels
- 𝕏 @videogames\_EU
- LinkedIn Video Games Europe
- 🌐 ID do Registo de Transparência da UE:  
20586492362-11

Ilustração da capa: BlackCoffee Design

Manifesto  
2024–2029



# Prefácio

**No decurso do mandato de 2019-2024, a UE centrou-se numa importante revisão da política digital com a ambição de tornar a Europa apta para a era digital, a fim de impulsionar a inovação e promover o crescimento económico.**

Nesse período de cinco anos, o setor europeu dos videojogos cresceu 16%. Em termos da nossa contribuição económica, a indústria europeia de videojogos vale 24 mil milhões de euros e emprega 110 000 trabalhadores qualificados em todo o continente. Em termos do papel que o nosso setor desempenha na sociedade, 53% dos europeus jogam os nossos jogos, 46,7% dos jogadores são mulheres e raparigas e a idade média de um jogador é de 32 anos. Os nossos jogos proporcionam horas de entretenimento, mas também fornecem aos jovens competências digitais importantes. Sabemos que as raparigas que jogam videojogos têm três vezes mais probabilidades de seguir áreas de estudo STEM<sup>1</sup>.

A Europa pode não ser o berço das principais plataformas de videojogos, mas é um território próspero para a criação de conteúdos. Muitos videojogos de renome foram desenvolvidos na Europa, por exemplo: Série Anno (Ubisoft, Alemanha), Assassin's Creed (Ubisoft, França), Baldur's Gate III (Larian Studios, Bélgica), Cities:

Skyline (Paradox Interactive, Suécia), Cyberpunk 2077 (CD Projekt, Polónia), The Horizon Series (Guerrilla Games, Países Baixos), Just Dance (Ubisoft, França), Microsoft Flight Simulator (Asobo, França), Minecraft (Mojang Studios, Suécia), Ori and the Blind Forest (Moon Studios, Áustria), Stray (BlueTwelve Studios, França) ou The Witcher 3 (CD Projekt, Polónia), para citar apenas alguns.

O sucesso e a popularidade trazem consigo a responsabilidade. As nossas ferramentas de correção e autorregulação para um jogo responsável e características de proteção de menores são as melhores da sua classe. O Sistema Pan-Europeu de Informação sobre Jogos (PEGI), que celebrou 20 anos em 2023, é o rótulo de confiança europeu para pais e tutores de crianças que jogam jogos. Mas o PEGI é mais do que um rótulo, é também um dos exemplos europeus mais bem sucedidos de autorregulação e correção do setor com um Código de Conduta aplicável. Para complementar o sistema PEGI, a indústria está a liderar a inovação em ferramentas de fácil utilização para pais e jogadores, para gerir o tempo de jogo, o acesso a conteúdos adequados à idade, as compras e a privacidade.

**Para o mandato de 2024-2029, o nosso setor apela aos decisores políticos europeus que reconheçam os videojogos como um setor com méritos próprios, com necessidades e requisitos específicos. Isto é importante para desbloquear o potencial de futuro crescimento, que será crucial para ajudar a Europa a alcançar um crescimento mais sustentável e apoiar a transição tecnológica e digital.**

reconhecimento crescente das oportunidades culturais, sociais e económicas que estes trazem para a UE, como ilustram as recentes conclusões do Conselho sobre os videojogos e a resolução do Parlamento Europeu sobre desportos eletrónicos e videojogos. As perspetivas económicas da UE para além de 2030, publicado em março pela Comissão, destaca a digitalização como um dos seus principais impulsionadores e a Web 4.0 como uma importante transição tecnológica que trará um mundo interconectado, inteligente e imersivo. O setor dos videojogos tem uma experiência sem precedentes na criação e gestão de mundos virtuais responsáveis, e a tecnologia dos videojogos já está a beneficiar muitos setores nos seus projetos e percursos de inovação.



## Anossa visão

**Durante o próximo mandato, acreditamos que o nosso setor continuará a ter um peso de destaque em toda a Europa se tivermos as políticas e o apoio certos para inspirar a criatividade, criar empregos qualificados e crescimento, proporcionar entretenimento a milhões de europeus e contribuir para os objetivos climáticos da Europa.**

Esperamos contar a nossa história e promover uma compreensão do nosso setor único e extraordinário, que inspira a sociedade e nos permite continuar a desempenhar um papel crucial na economia digital e criativa

da Europa. A nossa visão para a transição digital em curso na Europa centra-se em três grupos-chave: os nossos membros, as empresas de videojogos, as 110 000 pessoas que trabalham no setor na Europa e metade da população europeia que joga jogos.

# O que pedimos à UE

**Tornar a Europa no melhor lugar para criar e investir em jogos**

**01**

**Proteger o estatuto dos videojogos** como uma combinação única de tecnologia e trabalho criativo. Não façam da UE um caso isolado a nível mundial, direcionando os videojogos para setores a que não pertencem.

**02**

**Manter um mercado aberto e competitivo:** qualquer forma de imposição, imposto ou taxa suplementar ou comunitária sobre a distribuição de videojogos desincentivaria o investimento, refrearia a inovação e distorceria o

Mercado Único.

**03**

**Adaptar o programa Europa Criativa** e alargar o Regulamento Geral de Isenção por Categoria (RGIC) aos videojogos. Adaptar ambos ao setor dos videojogos e às suas necessidades específicas.

**Continuar a história de sucesso da autorregulação e da corregulação**

**04**

**Reconhecer o valor do sistema PEGI** e da autorregulação e corregulação para dar resposta às preocupações dos consumidores e das empresas de uma

forma rápida e eficiente, acompanhando a constante evolução do panorama digital. A autorregulação e a corregulação são um complemento importante da regulamentação existente.

**05**

**Adotar as nossas propostas** para garantir aquisições transparentes e justas de conteúdos de jogos, proporcionando clareza e segurança aos jogadores, consumidores e pais. Trabalhar connosco em programas educativos ambiciosos para acompanhar os pais na sua sensibilização e utilização de ferramentas parentais para gerir os videojogos.

**06**

**Dar às empresas uma oportunidade justa** de avaliarem a forma como poderão satisfazer o número sem precedentes de novos regulamentos. Avaliar se esses regulamentos são adequados

ao seu objetivo e não produzem consequências indesejadas. Os responsáveis políticos da UE devem acompanhar e evitar qualquer fragmentação do mercado único da UE.

**Criar, atrair e investir em competências e talentos**

**07**

**Investir na educação** a nível da UE e dos Estados-Membros para colmatar o défice de competências digitais. Construir redes de excelência, promover a aprendizagem ao longo da vida, incentivar as raparigas a aderir aos programas STEAM e melhorar as competências dos professores.

**08**

**Adotar estratégias** a nível da UE e dos Estados-Membros para atrair e reter os melhores talentos globais e diversificados.

**09**

**Utilizar o financiamento do programa Horizonte** para um projeto de levantamento da mão de obra no setor dos videojogos, da disponibilidade de programas de ensino relevantes e das lacunas de competências que ainda existem, a fim de contribuir para o êxito e o crescimento do setor.

**Apoiar a inovação – Também pode tornar a PI divertida**

**10**

**Manter um quadro sólido** para

a aplicação da legislação em matéria de propriedade intelectual, a fim de apoiar a inovação.

**11**

**Adaptar os códigos NACE** para dar à UE os instrumentos necessários para ter uma visão completa do valor económico da nossa indústria fortemente apoiada na propriedade intelectual.

**12**

**Proteger o acervo comunitário** através de uma coordenação cuidadosa das atividades de normalização das TIC nas instâncias internacionais.



# Tornar a Europa no melhor lugar para criar e investir em jogos



01 +

**Proteger o estatuto dos videojogos como uma combinação única de tecnologia e trabalho criativo. Não façam da UE um caso isolado a nível mundial, direcionando os videojogos para setores a que não pertencem.**

A Video Games Europe apela aos decisores políticos da UE para que acolham a força criativa e inovadora dos jogos e reconheçam a singularidade do setor.

Congratulamo-nos com as recentes conclusões da Presidência espanhola sobre os videojogos e com o relatório do Parlamento Europeu sobre os desportos eletrónicos e os videojogos, que reconhecem que os videojogos são obras complexas e únicas, que contêm elementos de software e não software (gravações de som, gravações de vídeo, guiões e imagens), tal como estabelecido pelo TJUE no seu processo histórico de 2014<sup>2</sup>. Isto implica a aplicação de dois regimes jurídicos distintos em matéria de direitos de autor.

Com demasiada frequência, os videojogos têm sido vistos



como uma subcategoria do setor audiovisual, ou através de tentativas de impor ao setor uma regulamentação semelhante à do audiovisual, através de declarações de que o setor é "não regulamentado", ou ainda que os esports (videojogos competitivos) se tornem numa subcategoria do setor do desporto. Estas posições desajustadas são motivo de preocupação para as empresas europeias de videojogos: se se concretizarem, em vez de libertarem o potencial e a capacidade inovadora dos jogos, prenderão o setor a modelos que não estão adaptados à forma como os jogos são desenvolvidos, publicados, distribuídos e licenciados. Seria um sinal para o resto do mundo de que a UE não é o sítio certo para o desenvolvimento e investimento em jogos.

## 02

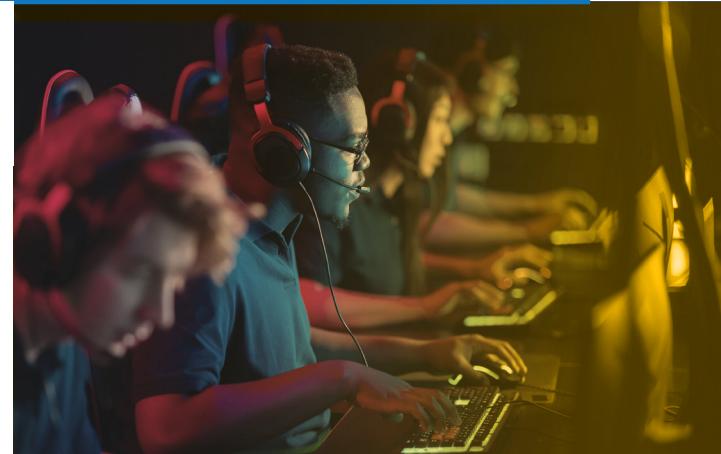
**Manter um mercado competitivo aberto: qualquer forma de imposição, imposto ou taxa sobre o setor dos videojogos desincentivaria o investimento e distorceria o mercado único.**

O apoio à Internet aberta e à conetividade é crucial para a inovação e é um dos princípios fundamentais que permitiu o florescimento do mercado único digital europeu dos videojogos ao longo da última década.

Dado que a importância da conetividade continuará a aumentar, a Video Games Europe considera que deve haver uma maior coordenação a nível da UE no domínio da atribuição do espelho. As redes 5G e 6G serão importantes para que os cidadãos da UE possam aceder a uma série de serviços e para apoiar serviços como os jogos em nuvem.

A introdução de impostos, quer sob a forma de taxas de rede, quer sob a forma de outras taxas, não seria benéfica para os consumidores ou para o ecossistema online em geral.

As taxas de rede seriam incompatíveis com o princípio de neutralidade da rede adotado no regulamento de Internet aberta. Imporiam também um encargo aos editores de videojogos para



cumprirem uma obrigação legal, como os previstos na diretiva relativa aos conteúdos digitais, que exige que as atualizações de segurança dos fornecedores de conteúdos sejam distribuídas através da Internet. Além disso, impediria as empresas de melhorarem a experiência do jogador.

As novas tecnologias, como a nuvem, têm potencial para reduzir significativamente a pegada de carbono gerada pelo acesso/entrega de conteúdos como os videojogos. A imposição de contribuições pecuniárias aos

produtores de conteúdos com base na quantidade de dados transferidos aquando da utilização dos seus serviços poderá ter como consequência não intencional incentivar esses produtores a privilegiarem as entregas físicas dos seus produtos. Isto teria um impacto negativo não só em termos de consumo de energia, mas também em termos de sustentabilidade global e de iniciativas climáticas.

## 03



**Adaptar o programa Europa Criativa e alargar o Regulamento Geral de Isenção por Categoria (RGIC) aos videojogos. Adaptar ambos ao setor dos videojogos e às suas necessidades específicas.**

**Apesar de ser um dos setores criativos mais bem sucedidos e resilientes da Europa, os incentivos ao financiamento público podem ser importantes, tanto para os estúdios mais pequenos como para o ecossistema, uma vez que ajudam a apoiar o crescimento contínuo do setor, centrando-se na inovação e no empreendedorismo.**

Os Estados-Membros podem ter abordagens diferentes quanto à forma como apoiam o setor local e nem todos se concentram no financiamento público, mas noutras medidas que promovem a competitividade, como missões comerciais centradas nas exportações ou programas de inovação ou investigação.

**No que diz respeito aos instrumentos de financiamento da UE, o setor dos videojogos necessita de:**

**Uma melhor visibilidade das oportunidades de financiamento existentes,** começando por um diálogo sobre a forma de garantir que o financiamento público

da UE corresponda às necessidades e prioridades do setor. Convidamos a Comissão a trabalhar com a indústria antes de definir os novos objetivos do programa e propostas de financiamento, com o objetivo de aumentar a qualidade dos candidatos e de garantir que os projetos financiados com fundos públicos correspondam às necessidades da indústria. Apelamos ao programa Horizonte para que melhore a comunicação com um setor onde os orçamentos são substanciais.

**Uma abordagem adaptada** em vez de uma abordagem do subsetor audiovisual no programa MEDIA. A vertente MEDIA do programa Europa Criativa centra-se nos desafios do setor audiovisual, que não são adaptados ou relevantes para o setor dos videojogos. Em vez disso, a inovação, o espírito empresarial e o acesso ao financiamento devem ser a tônica, em sintonia com a forte capacidade criativa e inovadora no desenvolvimento de jogos.

- A capacidade inovadora de um jogo deve ser mais proeminente nos critérios de financiamento: os jogos são obras complexas e únicas em que o elemento artístico interativo e a tecnologia desempenham um papel importante no sucesso do jogo.

- O foco deve ser colocado nas competências, no desenvolvimento de talentos, no marketing, na localização e na criação de um público para financiamento futuro.

**Um diálogo com o setor** deverá ter lugar antes do próximo ciclo do programa Europa Criativa.

Uma revisão do Regulamento Geral de Isenção por Categoria, incluindo os videojogos como uma categoria própria, proporcionaria flexibilidade aos Estados-Membros para apoiarem a sua indústria local. O atual sistema de crédito fiscal revelou-se bem sucedido na promoção do crescimento em vários países, como o Canadá, o Reino Unido, a França, a Irlanda e a Itália.



# Continuar a história de sucesso de autorregulação e corregulação

04 + +

**Reconhecer o valor do sistema PEGI e da autorregulação e corregulação para dar resposta às preocupações dos consumidores e das empresas de uma forma rápida e eficiente, acompanhando a constante evolução do panorama digital. A autorregulação e a corregulação são um complemento importante da regulamentação existente.**

→ O nosso setor tem um dos exemplos mais bem sucedidos de autorregulação e corregulação da Europa: o sistema Informação Pan-Europeia de Jogos (PEGI). Criado a pedido das instituições da UE em 2002 para proteger os consumidores, em especial os jovens, através da rotulagem dos videojogos por grupo etário, este sistema deu origem aos conhecidos rótulos PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16 e PEGI 18. Estes rótulos informam os consumidores, no ponto de venda, sobre os jogos adequados a cada grupo etário. Até à data, 40 000 jogos foram rotulados pelo PEGI.

→ 20 anos depois, o sistema PEGI é utilizado em 40 países e é um exemplo incrível de autorregulação bem sucedida. Ao longo dos anos, alguns países consagraram o sistema na

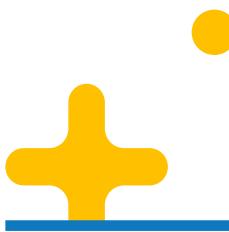
sua legislação nacional<sup>3</sup>. → O sistema de classificação etária é apoiado por um Código de Conduta, ao qual os signatários do PEGI (os criadores ou editores dos jogos que recebem um rótulo etário do PEGI) estão contratualmente vinculados. O código inclui importantes disposições de proteção dos menores e dos consumidores, nomeadamente em matéria de segurança online e de regras relativas à aquisição de conteúdos de jogos. Em caso de incumprimento do Código de Conduta, o Comité de Execução do PEGI pode impor medidas corretivas e sanções. Leia mais sobre o PEGI aqui: <https://pegi.info>

→ O Acordo Voluntário para as Consolas de Jogos (GCVA) é outro exemplo da capacidade do setor para desenvolver instrumentos de corregulação eficazes. O GCVA foi implementado

em 2015 em colaboração com a Comissão Europeia e é revisto de dois em dois anos. Introduz requisitos obrigatórios de eficiência energética e de recursos para as consolas de videojogos. O GCVA provou ser uma medida de autorregulação eficaz, cumprindo os seus objetivos e beneficiando o ambiente, salvaguardando simultaneamente o desempenho da consola e uma experiência de jogo óptima para os utilizadores. A título de exemplo, registou-se uma redução de até 50% no consumo de energia devido aos requisitos do GCVA. Este facto demonstra a sua capacidade de ser suficientemente flexível para se adaptar a novas inovações rapidamente e de forma economicamente eficiente.

# 05

**Adotar as nossas propostas para garantir aquisições transparentes e justas de conteúdos de jogos, proporcionando clareza e segurança aos jogadores, consumidores e pais. Trabalhar connosco em programas educativos ambiciosos para acompanhar os pais na sensibilização e utilização de ferramentas parentais para gerir os videojogos. A melhoria da capacidade de aplicação do quadro jurídico comunitário existente por parte das ARN é preferível à adoção de novas leis ou regulamentos.**



A justiça digital é fundamental para os consumidores e para os jogadores de videojogos. Os membros da Video Games Europe e da EGDF adotaram medidas claras para apoiar os jogadores, os pais, os tutores e os consumidores. As nossas propostas podem ser consultadas [aqui](#).

Os membros da Video Games Europe que aderem ao sistema PEGI levam muito a sério a sua responsabilidade para com os jogadores e os consumidores. Desde o outono de 2023, o Código de Conduta do PEGI inclui novas regras sobre conteúdos compráveis no jogo, como loot boxes e moeda do jogo. Os legisladores

devem reconhecer a aplicação específica a cada setor do Código de Conduta do PEGI, que inclui sanções, como um complemento importante da regulamentação existente e da nova regulamentação, especialmente porque se considera que a aplicação insuficiente da legislação da UE em matéria de proteção dos consumidores compromete a eficácia do quadro existente<sup>3</sup>.

Consideramos que fornecer orientações oferece mais flexibilidade às autoridades do que leis vinculativas para abordar as novas práticas digitais. Pode ajudar as empresas a determinar ex ante se as práticas que estão a

considerar são conformes. De forma a apoiar as autoridades nacionais nas suas funções de controlo, o setor dos videojogos está disponível para fornecer pormenores sobre os nossos produtos e serviços, a fim de garantir que as autoridades estejam atualizadas e informadas sobre os novos desenvolvimentos tecnológicos no setor.

3 O estudo comportamental sobre as práticas comerciais desleais no ambiente digital (Behavioural Study on Unfair Commercial Practices in the Digital Environment) da Comissão adotou como uma das suas conclusões que "a eficácia do actual quadro jurídico da UE pode ser prejudicada por uma aplicação insuficiente do direito público e privado" e que "esta situação deve ser remediada através da melhoria dos recursos e dos poderes das autoridades responsáveis pela aplicação da lei e do recurso a meios coletivos de recurso..."

# 06



**Dar às empresas uma oportunidade justa para avaliarem a forma como devem cumprir a recente série de regulamentos. Avaliar se esses regulamentos são adequados ao objetivo a que se destinam ou se originaram consequências indesejadas.**



Entre 2017 e 2022, os legisladores europeus impuseram um total de 850 novas obrigações às empresas, o que representa mais de 5 000 páginas de legislação e representa um ónus adicional para as empresas<sup>4</sup>. Embora nem todas estas se apliquem ao setor dos videojogos, esta inflação regulamentar impõe às empresas grandes custos de informação e de conformidade, incluindo as 5 500 empresas de videojogos da Europa, muitas das quais pertencem à categoria de PME.

A avalanche de novos regulamentos teve consequências indesejadas para o setor europeu dos videojogos e gerou insegurança jurídica. Os videojogos estão presentes nos setores digital, tecnológico e criativo. Por conseguinte, é importante que os decisores políticos compreendam a

complexidade dos videojogos para evitar introduzir insegurança jurídica através de legislação que se sobreponha a propostas existentes ou em curso, regras potencialmente contraditórias ou propostas que não sejam adequadas ao seu objetivo. Isto inclui, por exemplo, requisitos tecnológicos ou de produtos formatados para

outros setores ou serviços. Esta questão sublinha o valor dos sistemas de autorregulação e corregulação, como o PEGI para as empresas europeias de videojogos, uma vez que continua a provar ser uma base progressiva e adaptável, adaptada ao setor.

4 Mensagem da Business Europe aos partidos políticos europeus antes das eleições de 2024 para o PE



# Criar, atrair e investir em competências e talentos

07 + +

**Desenvolver estratégias de educação a nível da UE e dos Estados-Membros para colmatar o défice de competências digitais. Construir redes de excelência, promover a aprendizagem ao longo da vida, incentivar a aderência das raparigas aos programas STEAM e melhorar as competências dos professores.**

Apelamos a um projeto da UE para criar uma rede de excelência de instituições de ensino público da UE, com uma oferta dinâmica de cursos concebidos com o contributo do setor para responder às futuras necessidades de recrutamento e para incentivar a diversidade da mão de obra.

Apelamos a programas da UE que promovam a educação não formal para apoiar o ecossistema de talentos: financiamento de cursos de formação profissional para a população ativa já empregada. O desenvolvimento de jogos está sujeito a constantes

inovações e avanços tecnológicos. É por isso que a mão de obra existente necessita de formação regular para acompanhar as novas tecnologias.

Precisamos destas medidas para colmatar o défice de competências digitais, e priorizar o fornecimento de equipamento digital e conectividade ao ensino e à aprendizagem.

Apelamos à UE para que facilite a partilha das melhores práticas entre os Estados-Membros e outras organizações, focando-se em

- promover a inscrição de raparigas em programas STEAM, e
- promover a melhoria

das competências dos professores, que é necessária uma vez que a escassez de professores é particularmente grave nos domínios da ciência, tecnologia, engenharia e matemática (STEM<sup>15</sup>), o que afeta a capacidade de ensinar competências digitais.

A Video Games Europe está pronta a partilhar a sua experiência e os seus recursos sobre como utilizar os jogos na sala de aula para orientar os alunos para programas STEAM e para criar uma avaliação do impacto das competências para os professores. Saiba mais [aqui](#).

# 08

**Adotar estratégias a nível da UE e dos Estados-Membros para atrair e reter os melhores talentos globais e diversificados, com o foco nas pessoas e nas políticas.**



A UE deve facilitar o trabalho à distância para os trabalhadores da UE e de fora da UE: embora o pacote de mobilidade de talentos proposto e a sua plataforma de reserva de talentos permitam fazer corresponder os candidatos a emprego às ofertas de emprego e sirvam de balcão único para obter informações sobre os procedimentos de imigração e a obtenção de vistos, a UE precisa de políticas de migração eficientes para atrair talentos para a UE. Por exemplo, deve reforçar o

mecanismo de parceria de talentos com mais países e permitir uma rápida adoção da Diretiva "Autorização Única" atualizada. Também devem ser adotadas políticas favoráveis à família para apoiar a deslocalização dos trabalhadores. Mais Estados-Membros deveriam considerar o seguinte:

- O exemplo da Suécia na atração e retenção de talentos internacionais através de uma nova autorização de residência para nacionais de países terceiros altamente

qualificados e de medidas de controlo reforçadas para combater a utilização abusiva das rotas migratórias.

- Os regimes de visto eletrónico/residência da Estónia<sup>6</sup>.

**Os Estados-Membros devem continuar a reduzir as disparidades entre homens e mulheres no emprego**, introduzindo políticas de apoio à conciliação da vida profissional e familiar, licenças parentais alargadas e sistemas de acolhimento de crianças.

# 09

**Utilizar o financiamento do programa Horizonte para um projeto de levantamento da mão de obra no setor dos videojogos, da disponibilidade de programas de ensino relevantes e das lacunas de competências que ainda existem.**



Os estúdios europeus de videojogos estão

**dependentes do acesso a talentos locais**, e muitos deles debatem-se com dificuldades de recrutamento a todos os níveis, mas sobretudo nos cargos superiores.

**Se a Europa quiser continuar a liderar o desenvolvimento de videojogos**, é necessário adotar uma estratégia

a longo prazo para a formação de talentos. Essa estratégia deve começar com um levantamento da mão de obra no setor dos videojogos e da disponibilidade de programas de ensino relevantes, e a identificação das lacunas de competências.

**O apoio a uma reserva substancial e qualitativa de talentos para o nosso setor**

é também estratégico para as necessidades europeias de competências digitais e de uma mão de obra digital: o elevado nível de competências digitais e de especialização da mão de obra no setor dos videojogos é atrativo para outros setores (setores tecnológicos, mas também setores em transformação digital).



# Apoiar a inovação

## Também pode tornar a PI divertida

10

**Implementar um quadro sólido para a aplicação do direito de propriedade intelectual em todas as propostas legislativas.**

É da maior importância dispor de um quadro sólido em matéria de propriedade intelectual e de uma aplicação efetiva dessa propriedade, uma vez que a PI é a própria essência da criação de videojogos. Um jogo pode levar muitos anos a desenvolver, e pode envolver vários milhares de colaboradores. A PI e a sua proteção constituem a base para o investimento nesse processo de desenvolvimento, bem como para o retorno do investimento.

Modelos de licenciamento inovadores conduzem a novas atividades económicas, como os desportos eletrónicos, que se apoiam na propriedade intelectual dos videojogos para promover, acolher, transmitir e criar conteúdos



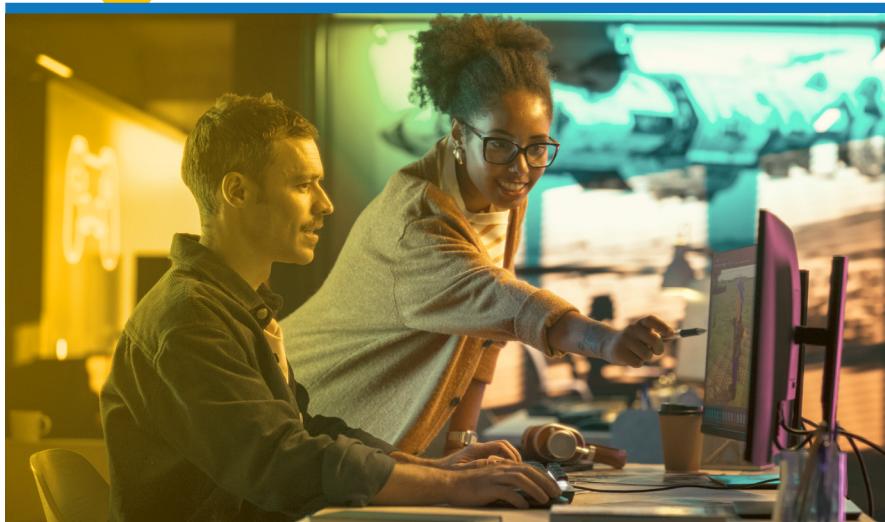
em torno das competições. A propriedade intelectual e a tecnologia dos videojogos atravessam fronteiras, e não apenas para outros setores de conteúdos criativos. Estendem-se a muitos outros setores, com oportunidades de licenciamento adicional e casos de utilização de ambientes virtuais em setores como a educação, o planeamento urbano e

de transportes, a conceção de automóveis e até a formação de astronautas na Agência Espacial Europeia.

É importante que o acervo e os princípios da UE e internacionais em matéria de PI sejam respeitados em todas as propostas legislativas, quer se trate do Direito de Reparação, da Lei dos Dados, da Lei da IA ou da Lei dos Serviços Digitais.

11

**Adaptar os códigos NACE para dotar a UE das ferramentas necessárias para uma visão completa do valor económico da nossa indústria fortemente apoiada na PI.**



Os códigos NACE<sup>7</sup> estão atualmente em avaliação. Existem várias categorias de códigos NACE nas quais os criadores e editores de videojogos se podem registar, o que resulta numa base fragmentada e imprecisa para a recolha de dados.

Apelamos a categorias claras para as empresas de videojogos, incluindo os esports.

A importância dos códigos NACE é evidente: os

códigos NACE constituem o principal elemento da metodologia do EUIPO para avaliar a forma como as indústrias fortemente dependentes dos DPI contribuem para o desempenho económico da UE.

Para obter dados harmonizados sobre o número de empresas, trabalhadores, receitas e registos de novas empresas, para medir a saúde económica,

o crescimento e a capacidade de inovação, são necessários códigos NACE coerentes e claros. Estes apoiarão uma melhor compreensão da contribuição do setor para a economia europeia.

<sup>7</sup> Os códigos NACE são os códigos de registo de empresas utilizados para fins estatísticos na UE.

12

**Proteger o acervo comunitário através de uma coordenação cuidadosa das atividades de normalização nas instâncias internacionais.**

A normalização é uma questão de importância estratégica para a UE e para a sua competitividade futura.

O setor dos videojogos assinala que outras regiões do mundo adotaram estratégias específicas no que respeita à normalização nas TIC e noutras áreas de organizações internacionais de normalização, como a ISO, IEEE, ITU e outras organizações.

As atividades de definição de normas e as especificações das TIC podem ter um impacto na capacidade das empresas europeias para inovar e criar novas PI. As propostas de normalização das TIC podem ter impacto nos direitos de autor, na expressão criativa, na gestão das licenças e na escolha das tecnologias.





# As nossas ações



**O nosso compromisso para com a segurança online e a proteção dos direitos das crianças**



**O nosso compromisso climático**



**Diversidade, Igualdade e Inclusão**



## O nosso compromisso para com a segurança online e a proteção dos direitos das crianças

**Todas as crianças têm o direito de ser respeitadas, protegidas e capacitadas online e offline. As crianças têm o direito de brincar, de criar e de participar ativamente na comunidade através da inclusão digital. É importante salientar que as crianças têm direito à proteção e à privacidade.**

Com mais de 53% da população europeia a jogar videojogos em todos os grupos etários, e sendo os

videojogos um passatempo popular para as crianças, o setor comprometeu-se desde o início da sua história a proporcionar uma experiência de jogo segura que funcione tanto para os pais como para os filhos.

Desenvolvido ao longo de mais de vinte anos, o setor dos videojogos dispõe de um quadro sólido para dar prioridade à segurança dos jogos online, com base no seu compromisso de manter

a interação dos jogos online livre de conteúdos ilegais e de conteúdos que possam ser inadequados para as crianças.

Várias ações e ferramentas estão em vigor há muitos anos, constituindo exemplos de boas práticas para outros setores. Em conjunto, estas ferramentas constituem uma abordagem de segurança desde a conceção:

Conteúdo adequado à idade, de acordo com os critérios da



**Temos um PEGI com caráter vinculativo**  
**Código de Conduta:** o Código estipula que os ambientes de jogo online devem estar isentos de conteúdos e comportamentos inadequados, e que devem existir ferramentas

Estão em vigor **Diretrizes da comunidade** para cada jogo

**Campanhas de informação e comunicação** pan-europeias e nacionais são realizadas anualmente e estão disponíveis nas línguas locais

**Leia mais sobre o nosso compromisso com a diversão e o jogo responsável aqui:** [videogameseurope.eu/responsible-gameplay](http://videogameseurope.eu/responsible-gameplay)



## O nosso compromisso climático

A indústria dos videojogos partilha a convicção da União Europeia de que a resolução do problema das alterações climáticas é um dos desafios mais prementes do século XXI. Consequentemente, tomou numerosas iniciativas ambientais e está a trabalhar para melhorar a eficiência energética dos seus dispositivos e serviços.

Os videojogos são criações de valor intangível que contribuem para a eficiência energética, reduzem os resíduos e são menos intensivos em carbono que muitos outros setores.

A Video Games Europe colabora com o Programa das Nações Unidas para o Ambiente em projetos como o Jogar pelo Planeta e o Green Game Jam. Os videojogos têm um alcance global único e representam uma oportunidade para educar, inspirar e levantar questões estimulantes através da jogabilidade e de uma narrativa inovadora. Cada vez mais jogos incluem conteúdos relacionados com as alterações climáticas, e isso é algo que é bem recebido pelos jogadores.



As inovações, a tecnologia, os métodos de trabalho interdisciplinares e criativos, a narração de histórias interativas e as abordagens pedagógicas que são desenvolvidas na indústria dos jogos têm um efeito de arrastamento positivo para outras indústrias e para a sociedade em geral e contribuem para construir um futuro mais sustentável numa vasta gama de setores.

As novas tecnologias, como a nuvem, incentivam o desenvolvimento de modelos de negócio inovadores na indústria dos videojogos (ou seja, serviços em nuvem como o PlayStation Now ou o Xbox Game Pass) e são benéficas para a otimização a longo prazo do consumo de energia. A tecnologia de computação em nuvem permite que os jogadores experimentem os videojogos sem terem de os descarregar, limitando assim a quantidade de dados transferidos em vez de aumentar. Um bom exemplo é o Microsoft Flight Simulator (Asobo Studio, Microsoft, 2020), que inclui 37 000 aeroportos, 2 milhões de cidades, 1,5 mil milhões de edifícios, 2 biliões de árvores e 117 milhões de lagos, provenientes de imagens de satélite que no seu conjunto, representam mais de 2,5 petabytes de dados.

[Leia mais sobre o nosso compromisso climático aqui:](http://videogameurope.eu/games-in-society/climate/)  
[videogameurope.eu/games-in-society/climate-](http://videogameurope.eu/games-in-society/climate-)



## Diversidade, Igualdade e Inclusão



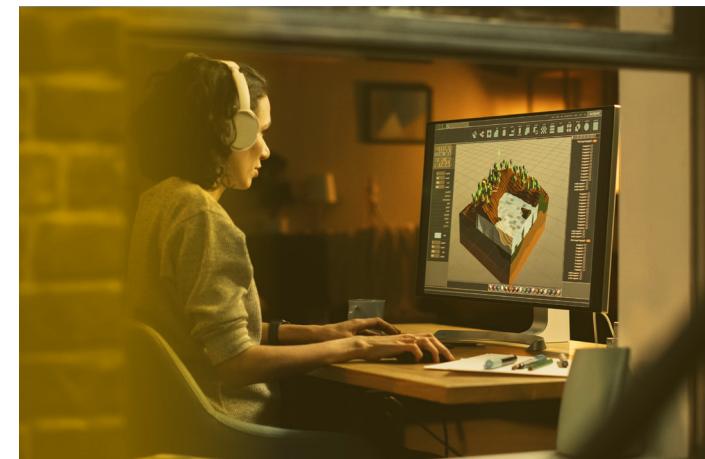
A indústria dos videojogos está empenhada em partilhar as melhores práticas e mostrar como estas podem promover mais igualdade, diversidade e inclusão em toda a força de trabalho e no ecossistema. Os nossos membros, em toda a Europa e a nível mundial, participam numa série de projetos que impulsionam as iniciativas DEI.

É essencial que a indústria se esforce por refletir a igualdade de género na sua força de trabalho e nos próprios videojogos. De acordo com inquéritos nacionais, 23,7% dos trabalhadores do setor dos videojogos são mulheres, e este número tem vindo a aumentar de ano para ano. Os dados recentes de alguns países que revelam um aumento significativo

do número de mulheres nas novas contratações da força de trabalho encorajam-nos. Em 2022, 44% dos novos recrutados na Suécia eram mulheres. A título de comparação, no setor das TIC, as mulheres representam atualmente 17% da força de trabalho.

Através da nossa colaboração com a [Women in Games](#), apoiamos o seu Guia "A Level Playing Field", que inclui boas práticas e é um guia prático para os estúdios sobre como criar um local de trabalho igualitário e inclusivo.

A acessibilidade é extremamente importante para o nosso setor. Os nossos membros investem significativamente em comandos adaptáveis para consolas que permitem aos jogadores com deficiência jogar como qualquer outro jogador. Outros abriram os seus conjuntos de patentes, permitindo que outros programadores os utilizem para receber e/ou fornecer orientação.



[Leia mais sobre o que fazemos aqui:](http://videogameurope.eu/games-in-society/our-diversity-)  
[videogameurope.eu/games-in-society/our-diversity-](http://videogameurope.eu/games-in-society/our-diversity-)