



TEXTOS APROBADOS

P9_TA(2022)0388

Deporte electrónico y videojuegos

Resolución del Parlamento Europeo, de 10 de noviembre de 2022, sobre el deporte electrónico y los videojuegos (2022/2027(INI))

El Parlamento Europeo,

- Vistos los artículos 6 y 165 del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea, que especifican las competencias y acciones de la Unión en el ámbito del deporte,
- Visto el Reglamento (UE) 2021/818 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de mayo de 2021, por el que se establece el Programa Europa Creativa (2021 a 2027) y por el que se deroga el Reglamento (UE) n.º 1295/2013¹ y, en particular, su capítulo MEDIA,
- Visto el Reglamento (UE) 2021/817 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de mayo de 2021, por el que se crea el programa Erasmus+, el Programa de la Unión para la educación y la formación, la juventud y el deporte, y se deroga el Reglamento (UE) n.º 1288/2013², y en particular, su capítulo sobre el deporte,
- Vista la Directiva (UE) 2018/1808 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 14 de noviembre de 2018, por la que se modifica la Directiva 2010/13/UE sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas a la prestación de servicios de comunicación audiovisual (Directiva de servicios de comunicación audiovisual), habida cuenta de la evolución de las realidades del mercado³,
- Vista la propuesta de la Comisión, de 15 de diciembre de 2020, de Reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo relativo a un mercado único de servicios digitales (Ley de servicios digitales) y por el que se modifica la Directiva 2000/31/CE (COM(2020)0825),
- Vista la propuesta de la Comisión, de 15 de diciembre de 2020, de Reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo sobre mercados disputables y equitativos en el sector digital (Ley de Mercados Digitales) (COM(2020)0842),

1 DO L 189 de 28.5.2021, p. 34.

2 DO L 189 de 28.5.2021, p. 1.

3 DO L 303 de 28.11.2018, p. 69.

- Vista la Comunicación de la Comisión, de 3 de diciembre de 2020, titulada «Los medios de comunicación europeos en la Década Digital: un plan de acción para apoyar la recuperación y la transformación» (COM(2020)0784),
- Vista su Resolución, de 17 de septiembre de 2020, sobre la recuperación cultural de Europa¹,
- Vista su Resolución, de 25 de marzo de 2021, sobre la formulación de la política de educación digital²,
- Vista su Resolución, de 20 de octubre de 2021, sobre los medios de comunicación europeos en la Década Digital: un plan de acción para apoyar la recuperación y la transformación³,
- Vista su Resolución, de 23 de noviembre de 2021, titulada «Política de deportes de la UE: evaluación y posibles vías de actuación»⁴, y en particular su petición a las instituciones de la UE para que inicien un debate sobre el futuro y las oportunidades de los deportes electrónicos y que recaben datos para evaluar el sector y presentar un estudio sobre su impacto social y económico,
- Vista la Resolución del Consejo, de 1 de marzo de 2002, sobre la protección de los consumidores, en especial los jóvenes, mediante el etiquetado de determinados juegos de vídeo y de ordenador, por grupos de edad⁵,
- Vistas las Conclusiones del Consejo de 4 de abril de 2022 sobre «crear una estrategia europea para el ecosistema de las industrias culturales y creativas»⁶,
- Vista la Recomendación de la Comisión, de 27 de octubre de 2011, sobre la digitalización y accesibilidad en línea del material cultural y la conservación digital⁷,
- Vista la Comunicación de la Comisión, de 11 de mayo de 2022, titulada «Una década digital para los niños y los jóvenes: la nueva estrategia europea para una internet mejor para los niños (BIK+)» (COM(2022)0212),
- Vista su Resolución, de 20 de octubre de 2021, sobre la situación de los artistas y la recuperación cultural en la UE⁸,
- Vista la decisión de la Organización Mundial de la Salud de incluir el trastorno por uso de videojuegos en la 11.ª revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11),

¹ DO C 385 de 22.9.2021, p. 152.

² DO C 494 de 8.12.2021, p. 2.

³ DO C 184 de 5.5.2022, p. 71.

⁴ DO C 224 de 8.6.2022, p. 2.

⁵ DO C 65 de 14.3.2002, p. 2.

⁶ DO C 160 de 13.4.2022, p. 13.

⁷ DO L 283 de 29.10.2011, p. 39.

⁸ DO C 184 de 5.5.2022, p. 88.

- Vista la decisión del Comité Olímpico Internacional de lanzar la «Olympic Virtual Series» (Serie Virtual Olímpica),
 - Vistas las Conclusiones del Consejo, de 21 de mayo de 2014, sobre el patrimonio cultural como recurso estratégico para una Europa sostenible¹,
 - Visto su estudio titulado «Deporte electrónico»² ,
 - Visto el artículo 54 de su Reglamento interno,
 - Visto el informe de la Comisión de Cultura y Educación (A9-0244/2022),
- A. Considerando que el ecosistema de los videojuegos se ha convertido en un sector cultural y creativo líder en todo el mundo, cuyo mercado europeo se estima en 23 300 000 000 EUR en 2021³ , incluidos más de 4 900 estudios de juegos y 200 distribuidores de juegos⁴, y que posee un gran potencial de crecimiento, innovación, creatividad e impulso de un cambio positivo en todo ese ámbito; que es el único sector cultural y creativo que ha experimentado un crecimiento del volumen de negocio durante la crisis de la COVID-19⁵;
 - B. Considerando que el ecosistema de los videojuegos es una parte integrante de las industrias culturales y creativas y que ha inspirado con éxito a muchos otros sectores culturales y creativos, como el cine y la literatura, al tiempo que se ha inspirado en estos;
 - C. Considerando que los videojuegos han demostrado ser un medio poderoso e intersectorial, que aprovecha las experiencias de diversas técnicas artísticas y las combina con tecnologías innovadoras;
 - D. Considerando que el Tribunal de Justicia de la Unión Europea ha reconocido que los videojuegos son obras creativas complejas con un valor único y creativo, protegidas tanto por la Directiva 2009/24/CE⁶ sobre la protección jurídica de programas de ordenador como por la Directiva 2001/29/CE⁷ sobre los derechos de autor;

¹ DO C 183 de 14.6.2014, p. 36.

² Scholz, T. M. y Nothelfer, N. (2022), Investigación para la Comisión CULT – «Deporte electrónico», Parlamento Europeo, Departamento Temático de Políticas Estructurales y de Cohesión, Bruselas.

³ ISFE, Europe's Video Games Industry (El sector europeo del videojuego), ISFE-EGDF Key Facts, 2021.

⁴ EY, Rebuilding Europe: the cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis (Reconstruir Europa: la economía cultural y creativa antes y después de la crisis de la COVID-19), enero de 2021.

⁵ EY, Rebuilding Europe: the cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis (Reconstruir Europa: la economía cultural y creativa antes y después de la crisis de la COVID-19), enero de 2021.

⁶ Directiva 2009/24/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 23 de abril de 2009, sobre la protección jurídica de programas de ordenador (DO L 111 de 5.5.2009, p. 16).

⁷ Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de mayo de 2001, relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos

- E. Considerando que el éxito de los realizadores de transmisiones en línea de videojuegos europeos y de los clubes y torneos de deporte electrónico demuestra que las generaciones más jóvenes de ciudadanos europeos buscan activamente participar en la nueva economía creativa impulsada por los videojuegos; que puede observarse que los torneos nacionales, regionales y mundiales de deporte electrónico fomentan los intercambios culturales y promueven la cultura y los valores europeos;
- F. Considerando que la industria de los videojuegos proporcionaba empleo a unas 98 000 personas en Europa en 2020¹, de las que se estima que solo un 20 % son mujeres²; que existe un fuerte desequilibrio de género en el deporte electrónico; que la participación de más mujeres en los videojuegos y el deporte electrónico debe tratarse como una prioridad estratégica;
- G. Considerando que la mitad de los europeos se consideran jugadores de videojuegos, de los que casi la mitad son mujeres, y que la edad media de un jugador de videojuegos en Europa es de 31,3 años; que más del 70 % de los jóvenes de la Unión de entre seis y veinticuatro años juegan a videojuegos, aunque la mayoría de los jugadores supera los dieciocho años³ ;
- H. Considerando que la industria de los videojuegos fusiona una amplia gama de capacidades y conocimientos especializados para su redacción, diseño, creación artística, desarrollo digital, edición, distribución y localización; que un videojuego es ante todo una obra de propiedad intelectual en la que se basa la cadena de valor; que la cuestión de la propiedad y el control de la propiedad intelectual repercute en la complejidad de la estructura jurídica del ecosistema y crea nuevos retos legales para los realizadores de transmisiones en línea, desarrolladores, distribuidores y titulares de contenidos de terceros;
- I. Considerando que la industria europea de los videojuegos está constituida fundamentalmente por pequeñas y medianas empresas (pymes) de vital importancia para la economía europea y, en particular, para los sectores cultural y creativo;
- J. Considerando que los ecosistemas de los videojuegos y el deporte electrónico se ven fuertemente afectados por la investigación y la innovación tecnológica y creativa y deben reinventarse de forma constante; que también debe reconocerse el valor innovador del sector, al igual que su valor añadido cultural;
- K. Considerando que estos ecosistemas carecen aún de los datos, las definiciones y los marcos jurídicos armonizados necesarios para que puedan aprovechar plenamente su potencial;
- L. Considerando que el ecosistema de los videojuegos es privado en su mayor parte, pero se beneficia de medidas e incentivos a escala nacional y de la Unión; que este apoyo a veces es directo, como el del Programa Europa Creativa, y a veces, parte del apoyo general a la investigación y la innovación a través de Horizonte Europa; que las

afines a los derechos de autor en la sociedad de la información (DO L 167 de 22.6.2001, p. 10).

¹ ISFE, Europe's Video Games Industry (El sector europeo del videojuego), ISFE-EGDF Key Facts, 2021.

² *Ibidem*.

³ *Ibidem*.

políticas públicas a favor de los videojuegos suelen estar incorporadas al ámbito audiovisual;

- M. Considerando que los videojuegos y el deporte electrónico se basan, sobre todo, en un mercado altamente internacionalizado con pocas barreras a la circulación de bienes y servicios; que el acceso a los equipos y programas informáticos más modernos es fundamental para el dinamismo y la competitividad de los ecosistemas de los videojuegos y el deporte electrónico europeos;
- N. Considerando que, aunque la Unión Europea es un agente muy importante en el ecosistema de los videojuegos, el sector está ampliamente dominado por agentes de fuera de la Unión; que el mercado engloba muchos agentes diferentes a lo largo de la cadena de valor, que son gestionados principalmente a través de plataformas de fuera de la Unión que también actúan como intermediarios en la distribución de juegos europeos en todo el mundo;
- O. Considerando que los videojuegos y el deporte electrónico utilizan tecnologías avanzadas como la inteligencia artificial y la realidad virtual, y que han iniciado la creación de espacios virtuales alternativos como los metaversos;
- P. Considerando que el deporte electrónico consiste en competiciones en las que individuos o equipos juegan a videojuegos, normalmente ante espectadores, ya sea de forma presencial o en línea, con fines de entretenimiento, obtención de premios o ganancia de dinero; que esta definición engloba un elemento humano (los jugadores), uno digital (los videojuegos) y un elemento competitivo; que el deporte electrónico podría considerarse no solo como un componente del sector de los videojuegos, sino también como parte de los sectores de la cultura y los medios de comunicación;
- Q. Considerando que el deporte electrónico sigue siendo un fenómeno joven con un potencial enorme para hacer evolucionar y transformar otros sectores a escala de la Unión y nacional y que se está desarrollando de un modo diferente en los distintos Estados miembros;
- R. Considerando que el deporte electrónico difiere de los deportes en que es digital por definición; que el deporte electrónico es un fenómeno impulsado esencialmente por entidades privadas, en el que los derechos de propiedad intelectual pertenecen al distribuidor de los juegos y los derechos de la competición pertenecen al distribuidor de los juegos o se organizan contrato a contrato;
- S. Considerando que el deporte electrónico es una actividad de entretenimiento cada vez más popular, caracterizada por una amplia base de jugadores de videojuegos y por un número reducido de equipos y jugadores profesionales; que el deporte electrónico comienza en un nivel aficionado, pero también puede ser practicado por equipos y jugadores a nivel semiprofesional o profesional;
- T. Considerando que los videojuegos y el deporte electrónico poseen un gran potencial de uso en las políticas educativas y de aprendizaje permanente de la Unión; que el uso de videojuegos en las aulas anima a menudo a los alumnos a emprender carreras profesionales en los ámbitos de la ciencia, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas (CTIAM), y que el deporte electrónico puede contribuir al desarrollo de diversas capacidades esenciales en una sociedad digital; que los videojuegos y el

deporte electrónico son muy accesibles y pueden utilizarse para aumentar la inclusividad y la diversidad en entornos de aprendizaje como las aulas y durante toda la vida;

- U. Considerando que los videojuegos tienen la capacidad de acercar el entorno escolar a la realidad cotidiana de los alumnos, en la que los videojuegos suelen ocupar un lugar destacado; que hay signos de que los profesores que han utilizado videojuegos en las aulas de educación primaria han observado en algunos casos una mejora considerable en varias capacidades clave, como la resolución de problemas y las capacidades analíticas, sociales e intelectuales, la coordinación espacial y el trabajo en equipo, así como niveles más elevados de concentración; que el deporte electrónico también puede incorporarse a la educación y contribuir a la adquisición de competencias y capacidades digitales;
- V. Considerando que muchos jugadores de videojuegos son personas jóvenes que se encuentran en pleno desarrollo intelectual, mental, social y físico; que los retos planteados por la pandemia de COVID-19, como el deterioro del nivel de actividad física, el aumento de la ansiedad u otros tipos de trastorno mental, han estado afectando a estos jóvenes; que, no obstante, los videojuegos y el deporte electrónico pueden aportar importantes beneficios para la salud mental a muchos jugadores y tener la capacidad de difundir valores positivos, lo que debe perseguirse, en particular, en el caso del público más joven;
- W. Considerando que el sector de los videojuegos ofrece un número cada vez mayor de oportunidades de empleo para muchos creadores culturales; que, al igual que ocurre con muchos sectores creativos, los trabajadores del sector de los videojuegos están especialmente sujetos a una carga de trabajo muy elevada en el período previo a la publicación de un juego, también conocido como «crunch», incluidas horas extraordinarias que a menudo no son remuneradas; que estas condiciones pueden ser perjudiciales para los trabajadores;
- X. Considerando que el deporte electrónico y los videojuegos también plantean retos para la sociedad europea en el ámbito digital; que algunos de estos retos incluyen el engaño, los efectos adversos en la sostenibilidad medioambiental, las características en línea que pueden utilizarse indebidamente para la violencia o el acoso en línea, en especial contra las mujeres, y la desinformación;
- Y. Considerando que la monetización de los videojuegos a través de microtransacciones, monedas en el juego y cajas de recompensas con contenidos aleatorios dentro del juego es habitual en algunos videojuegos; que, en ocasiones, las cajas de recompensas también pueden pagarse con dinero real; que un diseño agresivo podría tener consecuencias financieras perjudiciales para los jugadores, especialmente los menores o los jugadores más vulnerables, a través de un gasto no deseado o incontrolado; que, en algunos casos, las cajas de recompensas pueden considerarse un mecanismo de «pago por ganar»; que es necesario un enfoque uniforme de la Unión con el fin de garantizar una firme protección de los consumidores;

Videojuegos y deporte electrónico: retos, oportunidades y una estrategia europea

1. Pide a la Comisión y al Consejo que reconozcan el valor del ecosistema de videojuegos como una importante industria cultural y creativa con un fuerte potencial de mayor

crecimiento e innovación; pide el desarrollo de una estrategia europea de videojuegos coherente y a largo plazo que beneficie de manera justa y adecuada a todos los agentes implicados, que tenga en cuenta al mismo tiempo el deporte electrónico y la actual dependencia de las importaciones y se base en las estrategias nacionales existentes, con el fin de apoyar a los agentes de la Unión y a las empresas emergentes de la Unión en estos sectores;

2. Subraya que, de cara a su trabajo sobre la nueva estrategia de videojuegos, la Comisión debe basarse en los objetivos de su Comunicación sobre la Brújula Digital 2030 con miras a mejorar el acceso al talento y la financiación, abordar la escasez de capacidades digitales y proporcionar una infraestructura y una conectividad fiables, así como garantizar que las partes interesadas pertinentes participen en el proceso; señala que la estrategia debe tener en cuenta los retos futuros y los rápidos cambios en el sector;
3. Considera que la creación de un sector europeo de los videojuegos verdaderamente integrado requerirá un mayor número de producciones y coproducciones de agentes europeos; acoge con satisfacción que el Programa Europa Creativa y Horizonte Europa proporcionen financiación al sector europeo de los videojuegos, incluidas la investigación y la innovación, a través de licitaciones específicas con valor añadido europeo; lamenta, sin embargo, el escaso volumen de financiación comprometido hasta la fecha y que los criterios para su concesión no siempre estén adaptados a las necesidades del sector, sobre todo en el caso de las pymes; solicita, a este respecto, más apoyo y una mayor inversión en investigación y desarrollo y formación, con el fin de maximizar las oportunidades de creación de juegos en todos los Estados miembros y fomentar el desarrollo y la retención del talento europeo; pide a la Comisión que apoye las iniciativas públicas y privadas que contribuyan al desarrollo de un panorama europeo de los videojuegos más competitivo;
4. Subraya que deben fomentarse y facilitarse incentivos y apoyo nacionales al desarrollo local de videojuegos, también por parte de pymes, mediante una revisión de las normas europeas sobre ayudas estatales, como el Reglamento General de Exención por Categorías;
5. Destaca la importancia de promover y apoyar el comercio y la publicidad internacionales de los videojuegos creados en Europa; pide a la Comisión, en este contexto, que catalogue y defina la industria europea de los videojuegos y que sopesa la creación de una etiqueta «videojuego europeo», así como el impulso de otras iniciativas a escala de la Unión y nacional, con el fin de mejorar la descubribilidad de los videojuegos y fomentar la difusión y el reconocimiento de los videojuegos creados en Europa, también en todo el mundo;
6. Hace hincapié en la importancia del proceso de localización para el éxito de la circulación de un videojuego en un mercado multilingüe como la Unión Europea, así como para el fomento de la diversidad lingüística; considera que sería conveniente un apoyo firme de la Unión Europea a este respecto;
7. Destaca que unos datos de la industria armonizados y fiables sobre los sectores europeos de los videojuegos y el deporte electrónico son esenciales de cara a aportar evaluaciones y recomendaciones basadas en pruebas, también en materia de diversidad e inclusión; pide a la Comisión que cree un Observatorio Europeo del Videojuego para apoyar a los responsables de la toma de decisiones y a las partes interesadas y

facilitarles datos armonizados, evaluaciones y recomendaciones concretas con vistas al desarrollo del sector; considera que ese Observatorio Europeo del Videojuego podría también utilizarse como una red de conocimientos que facilite el diálogo en aras de un sector más integrado;

8. Pide a la Comisión que proponga una revisión de los códigos pertinentes de la nomenclatura estadística de actividades económicas de la Comunidad Europea (NACE), a fin de garantizar que los desarrolladores de videojuegos, los distribuidores y el deporte electrónico se revisen, clarifiquen y racionalicen y se aborden así los retos a los que se enfrenta el sector y se subsane la inadecuación de la actual nomenclatura estadística;
9. Resalta que la propiedad intelectual reviste una importancia capital para los videojuegos y constituye un factor clave en favor del crecimiento y las inversiones; destaca la necesidad de desarrollar una estrategia europea para la propiedad intelectual de los videojuegos, utilizando tanto la creación de propiedad intelectual nueva y original como la promoción de las creaciones y la propiedad intelectual europeas existentes; hace hincapié en que debe protegerse adecuadamente el cumplimiento transfronterizo de los derechos de propiedad intelectual de los desarrolladores de videojuegos y los artistas y en que debe garantizarse una remuneración justa;
10. Acoge con satisfacción la posición del Consejo sobre una estrategia europea para el ecosistema de las industrias culturales y creativas, en particular sobre la definición, la protección y la promoción de nuestros bienes culturales estratégicos; declara su disposición a avanzar en este tema, en particular en lo que respecta a los estudios y catálogos europeos de videojuegos; opina que deben canalizarse más inversiones europeas hacia el sector y que InvestEU y Media Invest podrían ayudar a garantizar que se satisfacen sus necesidades de financiación;
11. Acoge favorablemente el proyecto piloto «Understanding the value of a European Video Games Society» (Entender el valor de una sociedad europea de los videojuegos) iniciado por el Parlamento Europeo, cuyo objetivo es desarrollar una mejor comprensión del sector de los videojuegos y de su impacto en diferentes ámbitos políticos y en la sociedad en su conjunto; pide a la Comisión que prosiga este proceso fomentando la investigación interdisciplinar sobre los videojuegos y el deporte electrónico, que publique una comunicación dedicada a este tema y que, en caso necesario, proponga medidas adecuadas, teniendo en cuenta la necesidad de proteger a los jóvenes jugadores, especialmente a los menores;
12. Reconoce la necesidad de proteger el deporte electrónico de los problemas relacionados con el amaño de partidos, el juego ilegal y la mejora del rendimiento, incluido el dopaje; subraya la necesidad de evitar el dopaje y el amaño de partidos en el juego profesional y de educar a los jugadores sobre estos problemas, así como de proteger la integridad de las competiciones;
13. Pide a la Comisión que examine las sinergias entre el sector de los videojuegos y su estrategia de innovación, en particular en el contexto de la investigación sobre el metaverso y teniendo presente la protección de la seguridad de los datos y los desafíos en materia de ciberseguridad, sin perder de vista el fenómeno del deporte electrónico;
14. Destaca que, debido a su amplia audiencia y a su componente digital, los videojuegos y el deporte electrónico poseen un importante potencial social y cultural para conectar a

Europeos de todas las edades, géneros y procedencias, incluidas las personas de edad avanzada y las personas con discapacidad; reconoce los esfuerzos realizados por el sector de los videojuegos para mejorar la accesibilidad de sus productos en consonancia con los principios de igualdad y no discriminación; considera, no obstante, que estos avances deben continuar;

15. Destaca las ventajas de los juegos en línea multiplataforma tanto para la experiencia del usuario, permitiendo a los jugadores ponerse en contacto a través de distintas plataformas de forma sencilla, como para los desarrolladores de juegos, y pide a la industria de los videojuegos que haga todo lo posible para que esta posibilidad se utilice en la máxima medida;
16. Subraya que los videojuegos y el deporte electrónico cuentan con un enorme potencial para promover aún más la historia, la identidad, el patrimonio, los valores y la diversidad europeos mediante experiencias inmersivas; estima que también tienen el potencial de contribuir al poder no coactivo de la Unión;
17. Pide a la Comisión que ponga en marcha iniciativas para promover los videojuegos europeos que muestren los valores, la historia y la diversidad europeos, pero también los conocimientos especializados de la industria, educando al mismo tiempo a las personas y elevando la concienciación sobre los beneficios de los videojuegos para el desarrollo de las capacidades y los conocimientos generales; considera que estas iniciativas podrían conducir a la creación de una Academia Europea del Videojuego;
18. Subraya que los videojuegos son una parte integrante del patrimonio cultural europeo y deben, por tanto, preservarse y promoverse; propone que se apoye, en colaboración con el sector, la creación de un archivo que preserve los videojuegos europeos más significativos desde el punto de vista cultural y que garantice que puedan jugarse en el futuro; pone de relieve la necesidad, a este respecto, de basarse en los proyectos ya existentes, como la International Computer Game Collection (Colección internacional de juegos de ordenador) y los numerosos museos del videojuego en toda la Unión;
19. Insiste en que los videojuegos y el deporte electrónico pueden constituir una herramienta docente valiosa para procurar la participación activa de los alumnos en un plan de estudios y desarrollar su alfabetización digital, sus aptitudes interpersonales y su pensamiento creativo; cree que el uso de videojuegos en los centros escolares debe abordarse paralelamente a la sensibilización de los profesores respecto al mejor modo de emplear tales recursos en el ejercicio de la docencia; subraya que los profesores deben estar muy implicados en la toma de decisiones sobre el uso de videojuegos con fines educativos; destaca que esto requerirá mejores equipos y una mejor conectividad en las escuelas;
20. Subraya la importancia del aprendizaje permanente y resalta que los profesores deben recibir una formación adecuada para enseñar capacidades informáticas y de TIC; hace hincapié en que una mejora de las capacidades de los profesores es esencial de cara a garantizar el éxito de la integración de las TIC y de los videojuegos en la educación;
21. Recuerda la importancia de los cursos de formación europeos dedicados a las profesiones relacionadas con los videojuegos, incluidos los aspectos creativos, técnicos, jurídicos y económicos; destaca la necesidad de desarrollar programas educativos punteros en Europa, también en las instituciones públicas y las universidades,

reduciendo la brecha entre los planes de estudios europeos existentes y el conjunto de conocimientos y capacidades necesarios en las profesiones relacionadas con los videojuegos, y aplicando una política proactiva de fomento de la igualdad de género y la inclusión en el sector;

22. Acoge con satisfacción la labor llevada a cabo por organizaciones como Pan European Game Information (PEGI, Información paneuropea sobre juegos) para informar a los jugadores de videojuegos y a los padres sobre el contenido de los videojuegos y proteger a los menores de los contenidos potencialmente inapropiados; anima al sector, a las agencias de calificación y a las asociaciones de consumidores a proseguir las campañas de sensibilización sobre estos sistemas; recuerda que el papel de los padres es clave para garantizar que los niños utilicen los videojuegos con seguridad, mediante las herramientas a su disposición como los mecanismos de control parental; subraya el importante papel de las campañas de sensibilización, en particular a través de asociaciones público-privadas, para educar e informar a los padres y las escuelas, también sobre cómo utilizar los videojuegos de forma adecuada;
23. Pide a la Comisión y a los Estados miembros que reconozcan el sector de los videojuegos como un sector importante para el descubrimiento y el desarrollo de nuevos talentos creativos y para la contribución al perfeccionamiento y el reciclaje profesional de todos los creadores y otros profesionales culturales, particularmente en el contexto de la transición digital, ya que el sector europeo de los videojuegos hace frente a una falta de talento crónica;
24. Pide a la Comisión y a los Estados miembros que colaboren con los interlocutores sociales con el fin de mejorar las condiciones laborales de todos los participantes en el desarrollo de videojuegos y que garanticen unos contratos justos y el respeto de la legislación de la Unión y nacional en materia de derechos de los trabajadores, remuneración justa e igual y salud y seguridad física y mental en el trabajo; lamenta los reiterados informes sobre las denominadas horas de trabajo «crunch» y las horas extras no remuneradas e insiste en la responsabilidad de los desarrolladores y las distribuidoras de videojuegos a la hora de garantizar unas condiciones laborales saludables y justas a sus empleados;
25. Considera que, a pesar de los esfuerzos realizados en términos de una representación precisa, igualitaria y no estereotipada de las mujeres en los videojuegos, deben continuar los avances y venir acompañados de la consecución de una mayor igualdad de las mujeres en todos los puestos de la cadena de valor, así como de avances en la lucha contra los abusos sexuales y la discriminación;
26. Acoge con agrado las directrices de la Comisión sobre las prácticas comerciales desleales de las empresas en sus relaciones con los consumidores; destaca la necesidad de una mayor transparencia en torno a las cajas de recompensas, también en lo que respecta a las posibilidades de ganar, y de un enfoque europeo armonizado; insiste en que, cuando se utilicen, las cajas de recompensas deben ser totalmente claras y transparentes para todos los jugadores, en particular para los menores y sus padres, con el fin de evitar comportamientos de alto riesgo; pide a la Comisión y a los Estados miembros que estudien la posibilidad de adoptar medidas legislativas, cuando proceda, al objeto de abordar cuestiones relacionadas con los fenómenos de la monetización en el juego, como los elementos de juego basados en la suerte y los sistemas de «pago por

ganar», teniendo en cuenta todos los medios posibles con el fin de proteger a los jugadores más vulnerables, como los menores, frente a los diseños agresivos;

27. Subraya que la aplicación plena y oportuna de toda la legislación de la Unión relativa a los sectores cultural y creativo reviste la máxima importancia;

Deporte electrónico: videojuegos competitivos y justos en un marco europeo

28. Considera que el deporte electrónico y el deporte son sectores diferentes, en particular porque los videojuegos utilizados en competiciones o en el deporte electrónico se juegan en un entorno digital y pertenecen a entidades privadas que gozan de un control jurídico pleno y de todos los derechos exclusivos e ilimitados sobre los propios videojuegos; cree, sin embargo, que ambos sectores pueden complementarse y aprender el uno del otro y promover valores y destrezas similares, como el juego limpio, la no discriminación, el trabajo en equipo, el liderazgo, la solidaridad, la integridad, la lucha contra el racismo, la inclusión social y la igualdad de género;
29. Considera que, debido a la naturaleza sin fronteras de la disciplina, la Unión Europea constituye la escala adecuada en la que abordar los retos del deporte electrónico; alienta la introducción de un catálogo europeo de los agentes del deporte electrónico a escala local, regional y nacional, que permita a los europeos ponerse en contacto con las estructuras cercanas, facilite la organización de competiciones y fomente el deporte electrónico aficionado; subraya que el catálogo podría ayudar a elevar la sensibilización sobre el deporte electrónico y a promoverlo;
30. Pide a la Comisión que elabore una carta para promover los valores europeos en las competiciones de deporte electrónico, en colaboración con los distribuidores, las organizaciones de equipos, los clubes y los organizadores de torneos; acoge con satisfacción, en este contexto, el uso de herramientas como los principios rectores del sector sobre la participación en el deporte electrónico y los códigos de conducta nacionales para el deporte electrónico, con el fin de promover un deporte electrónico que sea divertido y justo y del que disfruten los jugadores y organizadores de todo el mundo en un entorno abierto e inclusivo;
31. Pide a la Comisión que estudie la posibilidad de crear unas orientaciones amplias y coherentes sobre el estatuto de los jugadores profesionales en el ámbito del deporte electrónico;
32. Pide a los Estados miembros y a la Comisión que consideren la posibilidad de crear un visado para el personal del deporte electrónico basado en los visados culturales y deportivos Schengen, aplicable a todas las personas involucradas en la organización de competiciones de deporte electrónico o que participen en ellas, y que estudie medidas para facilitar los procedimientos de visado que permitan a los trabajadores del sector de los videojuegos su entrada en la Unión;
33. Advierte de que, en casos excepcionales, la utilización intensiva de los videojuegos puede dar lugar a adicciones y comportamientos tóxicos, como reconoce la Organización Mundial de la Salud; hace hincapié en que los jugadores de deporte electrónico pueden padecer de una falta de ejercicio y niveles de estrés elevados debido a la falta de una separación entre la vida profesional y la vida privada, y que las carreras de los jugadores profesionales de deporte electrónico son, a menudo, cortas, lo que

genera problemas a la hora de pasar a otra carrera profesional; cree que la Unión debe adoptar un enfoque responsable respecto a los videojuegos y el deporte electrónico, promocionándolos como parte de un estilo de vida saludable en el que se incluyan la actividad física y la interacción social en la vida real y cultural;

34. Reconoce el potencial de los videojuegos deportivos y los deportes virtuales a la hora de explorar nuevas formas de participación de los aficionados y aumentar la participación de los jóvenes en actividades físicas; alienta la creación de asociaciones entre todas las partes interesadas pertinentes en los sectores de los videojuegos y el deporte con el fin de crear nuevos proyectos que aporten valor añadido a los jugadores y al público;
35. Pone de relieve que los videojuegos y el deporte electrónico desempeñan un doble papel en la transición verde, como industria que debe esforzarse en ser más ecológica y como medio para elevar la concienciación de los jugadores sobre los problemas climáticos y medioambientales; se felicita por las iniciativas emprendidas por el sector de los videojuegos para proteger el medio ambiente y mejorar la eficiencia energética de los dispositivos utilizados y de los servicios prestados; pide, en este contexto, que se redoblen los esfuerzos en favor de la mejora de la eficiencia energética y la reducción del impacto medioambiental de los servicios del deporte electrónico;
36. Destaca que los videojuegos pueden ser una actividad social que permita a los usuarios socializar y pasar tiempo juntos; subraya que el estigma que rodea al deporte electrónico y a los videojuegos sigue estando extendido en toda la sociedad y debe abordarse;
37. Pone de relieve el importante papel que pueden desempeñar las ciudades y regiones a la hora de proporcionar acceso a infraestructuras capaces de acoger eventos de deporte electrónico o de facilitar a todos el acceso a los videojuegos; subraya, a este respecto, que espacios públicos como las bibliotecas pueden desempeñar un papel importante a la hora de promover la cultura de los videojuegos y proporcionar a todos acceso a los videojuegos y los dispositivos, con independencia de las circunstancias socioeconómicas, de conformidad con la legislación de la Unión en materia de derechos de autor; pide, por tanto, a la Comisión y a los Estados miembros que garanticen una financiación suficiente para los espacios públicos, como las bibliotecas, con el fin de respaldar este papel;

o

o o

38. Encarga a su presidenta que transmita la presente Resolución al Consejo y a la Comisión.