

Normativa europea

Educazione, gioco e attività culturali

Misure di protezione dei minorenni

promozione di un sistema europeo di videogiochi e sport elettronici

UE. Parlamento, risoluzione
10 novembre 2022, P9 TA(2022)0388,
su sport elettronici e videogiochi

Con questa risoluzione, il Parlamento europeo invita la Commissione e il Consiglio a riconoscere il valore dell'intero sistema dei videogiochi in quanto fondamentale industria culturale e creativa, e sottolinea che per realizzare la nuova strategia per i videogiochi la Commissione dovrebbe basarsi sugli obiettivi della sua comunicazione relativa alla Bussola per il digitale 2030 con lo scopo di migliorare l'accesso ai talenti e ai finanziamenti; sottolinea che le norme dell'UE in materia di aiuti di Stato dovrebbero agevolare gli incentivi nazionali e il sostegno allo sviluppo locale dei videogiochi; sottolinea l'importanza di promuovere e sostenere il commercio e la commercializzazione internazionali dei videogiochi creati in Europa; invita la Commissione, in tale contesto, a mappare e definire l'industria europea dei videogiochi e a valutare la possibilità di creare un marchio di "Videogioco europeo"; sottolinea la necessità di avere dati industriali armonizzati e affidabili sui settori europei dei videogiochi e degli sport elettronici, essenziale per fornire valutazioni e raccomandazioni basate su dati concreti, anche in materia di diversità e inclusione; accoglie con un certo entusiasmo il progetto pilota avviato dal Parlamento europeo dal titolo *Comprendere il valore di una società dei videogiochi europea*, che ha lo scopo di realizzare una migliore comprensione del valore del settore dei videogiochi e del suo impatto su diversi settori strategici e sulla società nel suo insieme; invita la Commissione a esplorare le sinergie tra il settore dei videogiochi e la sua strategia di innovazione, in particolare nel contesto della ricerca sul metaverso e tenendo conto della protezione dei dati personali.

Conclude sottolineando che i videogiochi possono essere un'attività sociale che consente agli utenti di socializzare e trascorrere del tempo insieme e contestualmente rimarca l'importante ruolo di regioni e città nel fornire accesso alle varie infrastrutture.