



APVP - ASSOCIAÇÃO DE PRODUTORES DE VIDEOJOGOS
PORTUGUESES (516261622)

Avenida da República, N° 18,
Piso 4, 1050-191 Lisboa
www.apvp.pt



AEPDV - ASSOCIAÇÃO DE EMPRESAS PRODUTORAS E
DISTRIBUIDORAS DE VIDEOJOGOS (510450393)

Rua Mouzinho da Silveira, N° 32,
1250-167 Lisboa
www.aepdv.pt

Lisboa, 19 de fevereiro, 2026

Assunto: Posição Pública do Sector de Videojogos sobre Projecto de Lei nº 398/XVII/1ª

O setor português dos videojogos manifestou sérias preocupações relativamente ao Projeto de Lei n.º 398/XVII/1ª, que propõe novas medidas de proteção de crianças em ambientes digitais, alertando que a proposta poderá confundir serviços digitais muito distintos e comprometer os atuais enquadramentos jurídicos europeus.

Numa posição pública conjunta, a Associação de Produtores de Videojogos Portugueses (APVP) e a Associação de Empresas Produtoras e Distribuidoras de Videojogos (AEPDV) sublinham o seu compromisso de longa data com a proteção de menores, defendendo simultaneamente uma abordagem mais proporcional e baseada em evidência.

Enquanto indústria socialmente responsável, o setor dos videojogos tem historicamente demonstrado um compromisso contínuo com a proteção dos consumidores mais jovens. A criação do sistema europeu de classificação etária PEGI, bem como o desenvolvimento permanente de ferramentas robustas de controlo parental, constituem exemplos concretos desse compromisso.

A APVP e AEPDV acompanham naturalmente os desenvolvimentos regulatórios nacionais e europeus no domínio dos serviços digitais, reconhecendo a importância de medidas eficazes de proteção de menores. Em particular, o Projeto de Lei nº 398/XVII/1ª que estabelece medidas de proteção de crianças em ambientes digitais suscita, contudo, algumas preocupações relevantes que, no nosso entendimento, devem ser cuidadosamente ponderadas em sede de especialidade.

A proposta trata de forma indistinta realidades digitais substancialmente diferentes (como redes sociais, jogos de sorte e videojogos em linha) aplicando-lhes um regime uniforme de restrições baseadas na idade. Esta abordagem legislativa merece reflexão adicional, tendo em conta que os videojogos apresentam características funcionais e enquadramentos jurídicos distintos, já regulados por instrumentos europeus específicos e por mecanismos de autorregulação do próprio setor.

A APVP e a AEPDV consideram ainda que a proposta levanta preocupações quanto à sua compatibilidade com o direito da União Europeia, em particular com o Digital Services Act (DSA), a Diretiva dos Serviços de Comunicação Social Audiovisual (AVMSD) e o Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados (RGPD). A ausência de diferenciação entre tipos de serviços digitais e a eventual

uniformização da idade de consentimento digital podem gerar insegurança jurídica e conflito com o princípio do país de origem que sustenta o mercado interno europeu.

Na perspetiva dos direitos fundamentais, a APVP e a AEPDV salientam que quaisquer mecanismos obrigatórios de verificação etária devem respeitar os princípios de proteção de dados desde a conceção (*data protection by design*) e assegurar um equilíbrio justo entre a proteção de menores e os direitos à privacidade, à liberdade de expressão e ao acesso à informação. No caso dos videojogos em linha, não existe evidência clara ou diferenciada que demonstre um risco grave que justifique medidas tão intrusivas.

O setor aponta igualmente para orientações recentes a nível europeu. A Resolução do Parlamento Europeu de 26 de novembro de 2025 não recomenda restrições etárias para videojogos em linha, limitando tais medidas às redes sociais. Do mesmo modo, a estratégia “Better Internet for Kids” (BIK+) da Comissão Europeia reconhece que videojogos adequados à idade podem contribuir positivamente para a educação, o desenvolvimento de competências digitais e a participação cultural.

A imposição de mecanismos de verificação etária poderá gerar custos significativos para pequenos e médios estúdios, afetando a viabilidade dos projetos e favorecendo operadores de maior dimensão. Importa também assegurar que as obrigações legais estejam alinhadas com os pontos efetivos de controlo técnico, frequentemente localizados ao nível das plataformas, evitando duplicação de encargos e insegurança jurídica.

Os videojogos são um meio cultural relevante e amplamente utilizado também em contexto educativo. Restrições indiretas ao acesso a plataformas podem limitar oportunidades culturais e criativas, além de gerar efeitos contraproducentes, incentivando a migração para ambientes digitais menos regulados e potencialmente menos seguros.

À luz do direito da União Europeia, a equiparação entre videojogos e redes sociais levanta questões de qualificação jurídica e proporcionalidade, tanto mais que os videojogos constituem uma parte significativa das atividades em linha de crianças entre os 6 e os 16 anos. Trata-se de matéria que exige análise aprofundada, num contexto já marcado por esforços de harmonização europeia, podendo iniciativas nacionais descoordenadas revelar-se desnecessárias, juridicamente problemáticas e potencialmente desproporcionais.

A APVP e AEPDV consideram a proteção de crianças e jovens em ambientes digitais um objetivo legítimo e prioritário. Contudo, esse objetivo deve ser prosseguido de forma equilibrada e tecnicamente rigorosa, alinhada com o processo de harmonização europeia em curso, evitando sobreposição regulatória, insegurança jurídica e fragmentação. Nesse espírito construtivo, a APVP e AEPDV contribuirão, em sede de especialidade, para o aperfeiçoamento das medidas propostas, procurando assegurar que a proteção de menores seja reforçada sem comprometer a coerência jurídica, a inovação e o desenvolvimento de um setor cultural e económico altamente competitivo a nível europeu e global.



Em nome da APVP,
Diogo Rato – Director Executivo
diogo.rato@apvp.pt | www.apvp.pt



Em nome da AEPDV,
Tiago Sousa – Director Geral
tiago.sousa@aepdvpt | www.aepdvpt