



APVP - ASSOCIAÇÃO DE PRODUTORES DE VIDEOJOGOS
PORTUGUESES (516261622)
Avenida da República, Nº 18,
Piso 4, 1050-191 Lisboa
www.apvp.pt



AEPDV - ASSOCIAÇÃO DE EMPRESAS PRODUTORAS E
DISTRIBUIDORAS DE VIDEOJOGOS (510450393)
Rua Mouzinho da Silveira, Nº 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 - Medidas de Proteção de Crianças em Ambientes Digitais

Nota Introdutória

A Associação de Produtores de Videojogos Portugueses (APVP), em conjunto com a Associação de Empresas Produtoras e Distribuidoras de Videojogos (AEPDV), reafirma o seu compromisso com um ecossistema digital seguro e equilibrado. A proteção de menores e consumidores vulneráveis é de grande importância e constitui uma das prioridades do sector. A indústria dos videojogos tem adotado mecanismos eficazes de autorregulação, incluindo classificação etária, controlos parentais robustos e adequados e códigos de conduta, assumindo ativamente esta responsabilidade. Uma das problemáticas centrais do presente projeto de lei reside na equiparação de áreas que, embora digitais, apresentam dinâmicas, finalidades e modelos de operação distintos. Plataformas, redes sociais, videojogos e jogos de sorte não são realidades equivalentes. A ausência dessa diferenciação pode conduzir a soluções desproporcionais ou tecnicamente desajustadas.

É essencial que a regulação reconheça as especificidades próprias de cada setor. Generalizações normativas podem comprometer a eficácia das medidas e gerar impactos indevidos sobre atividades com natureza e enquadramento jurídico distintos. Em matérias de elevada complexidade técnica, como verificação de idade ou arquitetura digital, é crucial que o legislador escute os representantes dos setores envolvidos. O diálogo estruturado permite soluções equilibradas, exequíveis e sustentadas em conhecimento técnico especializado. Sendo o ambiente digital transfronteiriço, a fragmentação de mecanismos de autenticação e verificação etária demonstra que respostas nacionais isoladas são insuficientes. A harmonização no espaço europeu é determinante para assegurar proteção efetiva, coerência regulatória e previsibilidade jurídica.

Sobre a Associação de Produtores de Videojogos Portugueses,

1. A missão da APVP é promover, organizar, defender e representar a indústria portuguesa de desenvolvimento e produção de videojogos. A associação estabelece-se como um catalisador para o setor em Portugal, unindo diversos intervenientes, desde pequenos produtores e startups a grandes estúdios, com o objetivo de fortalecer o ecossistema nacional. Além disso, a APVP está ativamente

comprometida na formulação e implementação de políticas culturais, económicas e sociais que fomentem a criatividade, a inovação e a produção de videojogos.

2. São membros da APVP: Aptoide; AstralShift; BattleSheep; Camel 101; Didimo; Digitality Games; Fortis; FRVR; Funcom; Studio Ellipsis; Ground Control Studios; Infinity Games; Joyglitch; Lockwood Publishing; Massive Galaxy Studios; Mindera Gaming; Miniclip; Moolu; NeoRonin Interactive; One Way Eleven; ONTOP; Phat Fingers; Side Portugal; Redcatpig; Saber Interactive Porto; Teknamic Software; Testwaves; The Gang; Tiago Interactive; Volt Games; e Wordfoxes.
3. No âmbito da sua atuação nacional e internacional, a APVP é membro da European Game Developers Federation (EGDF), que representa os interesses da indústria europeia junto da Comissão Europeia e do Conselho Europeu, reunindo 27 associações nacionais representativas de 24 países europeus. A APVP atua igualmente em estreita articulação com a AEPDV, que representa em Portugal a Video Games Europe (VGE), assegurando uma representação conjunta do setor dos videojogos em Portugal, tanto ao nível do desenvolvimento como da publicação e distribuição. A APVP colabora ainda com a Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos (SPCV), promovendo a articulação entre produtores, distribuidores e o meio académico, com vista ao fortalecimento integrado do ecossistema nacional.

Sobre a proteção de menores e consumidores vulneráveis,

1. Antes de mais, importa sublinhar de forma inequívoca que a proteção de menores e consumidores vulneráveis no ambiente digital é uma prioridade e um princípio essencial que deve orientar qualquer iniciativa regulatória, tecnológica ou comercial neste domínio. Trata-se de um compromisso estruturante, que deve anteceder e enquadrar todas as restantes considerações relativas à inovação, competitividade e desenvolvimento do mercado digital.
2. A proteção de menores no ambiente digital deve ser entendida como uma responsabilidade partilhada por todos os intervenientes da cadeia de valor, incluindo produtores, plataformas, distribuidores, pais, educadores e decisores públicos. Nenhum agente isolado consegue assegurar, por si só, um ecossistema totalmente seguro. A responsabilidade principal cabe aos pais e educadores, pelo que qualquer medida intentada pelo sector falhará caso os pais não actuem em conformidade. É essencial promover cooperação, alinhamento regulatório e boas práticas comuns, garantindo que cada parte assuma o seu papel de forma proporcional às suas competências e capacidades técnicas. Esta abordagem colaborativa reforça a eficácia das medidas de proteção, evitando soluções fragmentadas ou excessivamente concentradas num único elo da cadeia digital.
3. A promoção de um ambiente seguro implica apoiar um quadro regulatório que assegure transparência, previsibilidade e segurança para todos os utilizadores, especialmente menores e consumidores vulneráveis. É fundamental combater práticas como “padrões obscuros”, desenho aditivo ou mecanismos de personalização opacos que possam influenciar decisões de forma desleal. A confiança no ambiente digital depende de regras claras e de uma experiência de utilização compreensível. Um mercado digital justo deve equilibrar inovação e proteção, garantindo que os utilizadores compreendam as escolhas que fazem e não sejam induzidos em erro.
4. A proteção das crianças contra práticas inadequadas de tratamento de dados pessoais deve ser uma prioridade, assegurando o pleno cumprimento do Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados

(RGPD). Tal implica aplicar rigorosamente os princípios de *Data Protection by Design e by Default*, integrando salvaguardas desde a conceção dos produtos e serviços digitais. A recolha e utilização de dados devem ser limitadas ao estritamente necessário, com informação clara e acessível. A transparência e o controlo parental são elementos centrais, garantindo que o ambiente digital respeite os direitos fundamentais das crianças à privacidade e à proteção de dados. Caso o enquadramento proposto conduza à adoção de mecanismos de verificação etária baseados na identificação individual, poderá verificar-se um aumento significativo do tratamento de dados pessoais de menores, incluindo mais categorias de dados e mais sistemas de armazenamento, com riscos acrescidos de cibersegurança. Assim, medidas destinadas a proteger menores não devem aumentar inadvertidamente a sua exposição a riscos associados ao tratamento de dados.

5. É importante promover mecânicas que atribuam aos consumidores, especialmente aos mais vulneráveis e às suas famílias, um controlo efetivo sobre as funcionalidades dos serviços digitais. Isto inclui transparência na utilização de moedas virtuais, clareza nas condições de subscrição e existência de mecanismos de cancelamento simples e acessíveis. O utilizador deve poder gerir despesas, definir limites e compreender claramente os compromissos assumidos, ferramentas que já estão amplamente distribuídas nas distribuidoras e plataformas. Ao reforçar o controlo individual, promove-se um consumo mais consciente e equilibrado, reduzindo riscos de práticas abusivas e fortalecendo a confiança no setor dos videojogos e no mercado digital em geral.

Sobre o Impacto nos Produtores de Videojogos,

1. A imposição de mecanismos de verificação etária (*age gating*), quando a distribuição é feita diretamente pelo produtor, implica custos técnicos, jurídicos e operacionais adicionais. Pequenos e médios estúdios poderão ter de integrar soluções externas de autenticação, adaptar infraestruturas digitais e assegurar conformidade contínua com regras de proteção de dados. Para estruturas de menor dimensão, estes encargos podem representar uma percentagem significativa do orçamento do projeto, afetando a viabilidade económica, atrasando lançamentos e desviando recursos da criação e inovação para exigências administrativas.
2. A introdução de restrições adicionais de acesso pode reduzir a conversão de utilizadores e dificultar aos consumidores a descoberta de novos videojogos. Processos complexos de autenticação tendem a aumentar a fricção no acesso, levando potenciais utilizadores a abandonar a experiência antes da instalação ou compra. Mesmo quando dirigidas à proteção de menores, estas medidas podem afetar o público adulto, criando barreiras desnecessárias e impactando negativamente as receitas, a retenção de jogadores e a competitividade internacional dos produtores nacionais.
3. A fragmentação regulatória tenderá a criar um bloqueio à distribuição em múltiplas geografias dos videojogos de pequenos produtores. Se cada Estado-Membro adotar mecanismos distintos de verificação etária, pequenos produtores poderão ser obrigados a implementar soluções técnicas diferentes para cada mercado. Esta fragmentação regulatória gera custos cumulativos, complexidade jurídica e dificuldades desproporcionais. Na prática, favorece grandes operadores com capacidade financeira e equipas dedicadas à conformidade regulatória, criando uma barreira de entrada para estúdios independentes (que representam a grande maioria do tecido nacional). Tal cenário pode comprometer a diversidade do setor, dificultar a internacionalização e reduzir a capacidade de crescimento sustentável dos produtores nacionais.

Sobre o Impacto no Sector de Videojogos,

1. A restrição do acesso a videojogos por via legislativa pode gerar uma perceção pública negativa do setor, associando-o indevidamente a riscos generalizados. Medidas excessivamente restritivas tendem a produzir efeitos contraproducentes, incentivando o recurso a canais alternativos, como downloads ilícitos, VPNs ou mercados paralelos não regulados. Acresce que plataformas de grande dimensão dispõem, em regra, de sistemas estruturados de moderação, controlos parentais, mecanismos de denúncia e equipas dedicadas à segurança. Caso exigências nacionais específicas conduzam à limitação ou retirada destes serviços no mercado português, o efeito não intencional poderá ser a redução do acesso de menores a ambientes digitais regulados e supervisionados (precisamente aqueles que oferecem salvaguardas robustas). Barreiras excessivas podem, assim, incentivar a migração para espaços menos regulados, onde os mecanismos de proteção são mais frágeis. Tal desvio reduz a eficácia das políticas de proteção, enfraquece a supervisão institucional e cria, paradoxalmente, um ambiente menos seguro para os próprios utilizadores.
2. Equiparar videojogos online a redes sociais ignora diferenças estruturais e funcionais fundamentais. Os videojogos são, antes de tudo, obras criativas interativas com objetivos lúdicos, narrativos ou educativos, enquanto as redes sociais são plataformas centradas na partilha aberta e contínua de conteúdos gerados por utilizadores. Embora alguns videojogos incluam funcionalidades sociais, estas são geralmente acessórias à experiência principal e frequentemente integradas em ambientes fechados, com regras comunitárias e sistemas de moderação específicos. A aplicação de regimes jurídicos concebidos para redes sociais pode resultar em enquadramentos desproporcionais e tecnicamente desajustados à natureza própria dos videojogos, comprometendo a coerência regulatória e potencialmente enfraquecendo modelos de segurança já implementados no setor.

Sobre o acesso à Cultura e Lazer,

1. A Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança reconhece como fundamentais o direito ao brincar e à liberdade de expressão, incluindo a participação na vida cultural e artística através dos videojogos. Estudos recentes confirmam esta relevância: uma investigação do UK National Literacy Trust demonstra que jogar videojogos pode promover a literacia, a criatividade e a empatia.¹ Num inquérito a 4.626 jovens entre os 11 e os 16 anos, 79% afirmaram ler conteúdos relacionados com videojogos, como comunicações dentro do jogo, críticas, blogs, livros ou *fan fiction*, e 35% consideram que jogar os torna melhores leitores; além disso, 63% escrevem conteúdos associados a videojogos. Por exemplo, durante o confinamento, mais de metade dos pais entrevistados no estudo indicou que os videojogos facilitaram a comunicação com familiares e amigos, contribuindo positivamente para o bem-estar mental das crianças.
2. O direito de jogar videojogos integra o direito ao lazer e à participação plena na vida cultural e artística do século XXI. Diversos países como Alemanha, Espanha, França e os países nórdicos reconhecem os videojogos como meio cultural relevante. A UNESCO incluiu os videojogos no seu quadro estatístico das indústrias culturais em 2005. Os dados de 2024 mostram que jogar é uma atividade comum entre crianças europeias: 69% entre os 6 e os 10 anos, 85% entre os 11 e os 14 anos e 83% dos 15 aos 24 anos.²

¹<https://literacytrust.org.uk/research-services/research-reports/video-game-playing-and-literacy-survey-young-people-aged-11-16/>

²https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2025/10/VGE-2024-Key-Facts-Report_102025.pdf

3. A restrição de acesso a algumas plataformas também introduz um bloqueio ao direito das crianças a criar videojogos, comprometendo a sua liberdade de expressão e o direito de participação cultural. As crianças não são apenas jogadoras, mas também criadoras. Contudo, alguns requisitos legais podem criar obstáculos desproporcionais à criação de videojogos. A redação atual do projeto de lei proposto impede menores de 13 anos de aceder a ferramentas de criação online. Assim, é essencial encontrar soluções equilibradas que permitam às crianças partilhar as suas criações de forma segura, protegendo a sua privacidade e incentivando a formação de cidadãos digitais conscientes.
4. No setor dos videojogos, o controlo de utilizadores, verificação etária e gestão de contas ocorrem, em regra, ao nível das plataformas e distribuidoras. Caso estas optem por não servir o mercado português devido a exigências regulatórias específicas ou custos de conformidade acrescidos, os produtores poderão ficar sem meios eficazes para disponibilizar os seus videojogos localmente. Tal cenário pode resultar na impossibilidade de consumidores portugueses acederem a obras desenvolvidas por estúdios nacionais.
5. Para além da produção nacional, a eventual retirada ou limitação de plataformas no mercado português poderá restringir o acesso a obras culturais internacionais. Num setor digital e globalizado, decisões comerciais motivadas por fragmentação regulatória podem reduzir a diversidade cultural disponível aos consumidores. Medidas nacionais isoladas podem, assim, comprometer o direito de acesso à cultura e ao lazer, limitando a circulação de conteúdos sem garantir proporcionalmente maior proteção efetiva.
6. Apesar do projeto de lei proposto não incluir na sua redação a limitação a videojogos por parte de menores de 13 anos, (apenas se encontra limitado o acesso a videojogos em linha) o facto de impedir o acesso a plataformas de distribuição (como por exemplo a Steam, Epic Games Store, Aptoide, Play Store, ou App Store) a crianças nesta faixa etária, impossibilita, de facto, o acesso a videojogos que se encontram exclusivamente disponíveis nestes canais. Assim, a introdução deste projecto de lei impede, por via indirecta, o acesso a artefatos culturais.

Sobre os mecanismos já em vigor e novas propostas,

1. A existência de estruturas europeias de Proteção de Menores, que tanto são exclusivas a videojogos como incluem videojogos já existentes, carece apenas de aplicação. A proteção de menores é uma prioridade fundamental para a indústria dos videojogos digitais. Na União Europeia, existe já um quadro regulatório robusto que combina legislação europeia, direito do consumidor e sistemas de autorregulação introduzidos pela indústria:
 - a. A proteção contra conteúdos inadequados à idade é assegurada através do sistema co-regulatório Pan European Game Information (PEGI), que estabelece classificações etárias (3, 7, 12, 16 e 18 anos) e um Código de Conduta vinculativo para as empresas aderentes. Para facilitar o acesso a conteúdos adequados, a indústria criou o sistema de classificação etária PEGI.
 - b. No que respeita à proteção de dados, aplica-se o RGPD, sendo que a idade de consentimento digital varia entre os 13 e os 16 anos, dependendo do Estado-Membro.
 - c. A proteção contra práticas comerciais inadequadas está enquadrada pelo Direito Europeu do Consumidor, que reconhece todos os menores de 18 anos como consumidores vulneráveis. Adicionalmente, existem normas específicas relativas à proteção contra todas as formas de violência e exploração, incluindo legislação sobre abuso sexual infantil e conteúdos terroristas.

- d. É essencial garantir a coerência entre normas nacionais para evitar fragmentação regulatória, insegurança jurídica e duplicação de estruturas. A harmonização internacional é igualmente importante, devendo os sistemas de proteção de menores servir exclusivamente para classificação etária e não para fins de censura.
2. Para além das medidas já previstas no enquadramento jurídico europeu, a própria indústria dos videojogos assume um papel ativo no apoio a jogadores, pais e cuidadores, promovendo práticas responsáveis e mecanismos que garantem uma utilização adequada e segura dos videojogos.
 - a. Disponibiliza ferramentas robustas de controlo parental nas plataformas e nos dispositivos, permitindo gerir conteúdos acessíveis, limitar comunicações online e controlar despesas, incluindo compras dentro do jogo. Por exemplo, ao iniciar uma consola Playstation 5 pela primeira vez, os utilizadores são convidados a fazer uso dos controlos parentais disponíveis.
 - b. Promove ativamente os controlos parentais através de informação clara nos *websites*, materiais promocionais e campanhas de sensibilização, bem como através da disponibilização de orientações sobre segurança digital.
 - c. Desenvolve e aplica códigos de conduta e sistemas independentes de classificação etária, assegurando transparência, mecanismos de reclamação acessíveis e possibilidade de aplicação de sanções em caso de incumprimento.
 - d. Investe na criação de ambientes digitais seguros, incluindo normas comunitárias, sistemas de denúncia e moderação de conteúdos, de forma a prevenir comportamentos inadequados.
3. O legislador deve adotar uma abordagem centrada nos direitos da criança, assegurando que o superior interesse da criança seja a consideração primordial em todas as decisões. Devem equilibrar o direito à proteção com o direito ao lazer, à participação cultural, à educação digital e à liberdade de expressão.
 - a. É fundamental respeitar o papel primário dos pais na educação e desenvolvimento dos filhos, garantindo que estes mantenham controlo sobre o acesso a conteúdos digitais e o tratamento de dados pessoais dos seus filhos.
 - b. Os governos devem ainda evitar restringir injustificadamente o acesso das crianças à cultura digital, incluindo os videojogos, reconhecendo-os como um meio cultural relevante no digital.
 - c. No domínio educativo, recomenda-se a integração da literacia digital e da educação para os videojogos nos currículos escolares, promovendo um equilíbrio saudável entre o jogo e outras atividades.³ O apoio à sociedade civil, bibliotecas e associações do setor é igualmente importante para reforçar práticas de utilização equilibrada e consciente dos videojogos.
4. No artigo 2.º, é apresentada a qualificação “*jogos em linha com carácter informativo ou pedagógico*” para descrever uma amostra de videojogos. Esta qualificação, para além de insuficiente na sua definição, parece-nos ir contra o espírito do projecto de lei. Considerando um hipotético jogo em linha que dissemina informação falsa com o único propósito de “*prejudicar o desenvolvimento (...) mental das crianças*” (art.º 2.º, n.º 1, al. c), segundo o art.º 2.º, n.º 3, al. b, uma vez que “*Excluem-se da aplicação da presente lei: (...) Aplicações e videojogos em linha com carácter informativo ou pedagógico especificamente desenhados para crianças;*”, tal significa que este estaria excluído da presente lei. Esta lacuna parece-nos comprometer o espírito da lei proposta. Assim, a dificuldade de qualificação revela

³ <https://aepdv.pt/wp-content/uploads/2024/10/Games-in-Schools-Utilizacao-de-Videojogos-na-Escola.pdf>.

um problema complexo mais sério: o que significa “*especificamente desenhados para crianças*” e “*jogos em linha com carácter informativo ou pedagógico*”. Não existem critérios conhecidos para esta caracterização, pelo que se sugere uma reflexão mais profunda sobre o problema, podendo, como está, este projecto de lei não conseguir alcançar de todo o seu propósito.

Posição do sector sobre o sentido de voto demonstrado,

1. O Sector de Videojogos reconhece a importância da proteção de menores no ambiente digital, objetivo que considera legítimo e prioritário. Contudo, entende que a solução proposta poderá revelar-se desproporcionada ou desajustada às características específicas do setor dos videojogos. Medidas que não distinguem adequadamente diferentes tipos de serviços digitais ou que impõem encargos técnicos significativos podem gerar efeitos económicos negativos, limitar o acesso à cultura e criar entraves à inovação. Defende-se, assim, uma abordagem equilibrada, baseada em evidência e construída em diálogo com os agentes do setor.
2. O Sector de Videojogos manifesta surpresa quanto à rapidez do processo legislativo, atendendo ao impacto direto que as medidas propostas poderão ter sobre o setor dos videojogos em Portugal. Considera particularmente relevante o facto de não ter existido uma auscultação específica dos produtores, distribuidores e restantes agentes da indústria nacional de videojogos. Tratando-se de uma área com especificidades técnicas, modelos de negócio próprios e forte integração internacional, o contributo do setor seria fundamental para assegurar que as soluções adotadas sejam exequíveis, proporcionais e alinhadas com as operações das empresas portuguesas.
3. Importa clarificar quem será efetivamente impactado pelas medidas propostas ao longo da cadeia de valor: plataformas digitais, distribuidoras, editoras, mas também produtores que optam por modelos de distribuição independentes. A aplicação prática das regras pode variar significativamente consoante o modelo de negócio adotado. Acresce a necessidade de considerar contextos específicos, como museus, escolas, bibliotecas ou espaços com equipamentos partilhados, onde o acesso a videojogos em linha ocorre em regime de localização. A ausência de clarificação pode gerar insegurança jurídica, instabilidade e imprevisibilidade para investidores externos, bem como dificuldades operacionais nestes ambientes.
4. Bloqueios por país são relativamente simples em *websites* tradicionais, mas tornam-se complexos em ecossistemas globais de videojogos com disseminação de conteúdos. Medidas nacionais isoladas podem levar produtores e distribuidoras a restringir mercados de menor dimensão para evitar riscos legais. Por isso, a regulação deve ser promovida a nível europeu, assegurando harmonização entre Estados-Membros, interoperabilidade de mecanismos europeus e, acima de tudo, evitando fragmentação prejudicial ao acesso dos consumidores.
5. No art.º 2.º, n.º 3, al. b e c, já citado, estão excluídos da presente lei as “*Aplicações e jogos em linha com carácter informativo ou pedagógico especificamente desenhados para crianças*”, e as “*Plataformas e aplicações em linha exclusivamente destinadas a difundir conteúdos de manifesto interesse público, em especial nas áreas da educação e saúde.*” Estes conteúdos, vulgarmente conhecidos como videojogos sérios, apresentam um recurso muitas vezes utilizado em sala de aula para formar alunos. Todavia, existem videojogos em linha não desenhados exclusivamente para crianças que são usados em

ambiente de sala de aula (como utilizados, por exemplo, em Portugal⁴ e na Polónia⁵). Com a proposta legislativa em vigor, estes mesmos videojogos deixariam de poder ser usados neste contexto, pelo que os docentes e formadores que têm vindo a utilizá-los em contexto curricular ficariam impossibilitados de o fazer, o que compromete esforços para tornar o ensino formal mais apelativo e ajustado à realidade atual.

6. É fundamental adotar uma terminologia clara, precisa e coerente que distinga adequadamente entre videojogos, incluindo videojogos em linha (frequentemente designados como gaming), e jogos de sorte (que não fazem parte da indústria de videojogos). A ausência dessa distinção pode gerar confusão conceptual e conduzir à aplicação de regimes jurídicos inadequados a realidades substancialmente distintas, com consequências desproporcionais para o setor dos videojogos.
7. Adicionalmente, face à relevância das matérias em causa, o sector considera essencial a realização de uma avaliação de impacto específica sobre a privacidade e os direitos fundamentais ao desenvolvimento pleno das crianças. Um projeto legislativo com potencial para alterar significativamente o acesso a ambientes digitais e o funcionamento de serviços amplamente utilizados no quotidiano deve ser sustentado por evidência robusta e por uma análise dos seus efeitos diretos e indiretos. Só uma abordagem baseada em evidência permitirá assegurar que as medidas reforcem efetivamente a proteção de menores, sem comprometer de forma desnecessária a sua inclusão e desenvolvimento no contexto digital.
8. Embora o objetivo da medida possa ser, em abstrato, meritório, as soluções apresentadas revelam um conhecimento limitado sobre o funcionamento específico do setor dos videojogos, que seria particularmente afetado. A generalização de restrições aplicáveis a todos os setores digitais parte da premissa de que operam segundo lógicas idênticas, o que não corresponde à realidade. A equiparação entre redes sociais e videojogos online é problemática, sobretudo devido às diferenças estruturais na cadeia de valor, nos modelos de negócio e na distribuição de conteúdos.

A APVP e a 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 a 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@aepdv.pt | www.aepdv.pt

⁴ <https://aepdv.pt/videojogos-na-sociedade/videojogos-nas-escolas/>

⁵ <https://www.gov.pl/web/grywedukacji/this-war-of-mine>