



2022/2027(INI)

31.5.2022

ÄNDERUNGSANTRÄGE 1 - 229

Entwurf eines Berichts
Laurence Farreng
(PE731.488v01-00)

E-Sport und Videospiele
(2022/2027(INI))

Änderungsantrag 1
Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Heléne Fritzon

Entschließungsantrag
Bezugsvermerk 7 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

— *unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission vom 27. Oktober 2011 zur Digitalisierung und Online-Zugänglichkeit kulturellen Materials und dessen digitaler Bewahrung^{3a};*

^{3a} *OJ L 283, 29.10.2011, p. 39–45.*

Or. de

Änderungsantrag 2
Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Heléne Fritzon

Entschließungsantrag
Bezugsvermerk 7 b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

— *unter Hinweis auf die Mitteilung der Kommission vom 11. Mai 2022 mit dem Titel "Ein digitales Jahrzehnt für Kinder und Jugendliche: die neue europäische Strategie für ein besseres Internet für Kinder (BIK+)" (COM(2022)212),*

Or. de

Änderungsantrag 3
Alexis Georgoulis, Laurence Farreng, Tomasz Frankowski, Ibán García Del Blanco, Niklas Nienäß, Salima Yenbou, Irena Joveva

Entschließungsantrag
Bezugsvermerk 8 a (neu)

– **unter Hinweis auf seine Entschließung vom 20. Oktober 2021 zu der Situation von Künstlern und die kulturelle Erholung in der EU (2020/2261(INI)),**

Or. en

Änderungsantrag 4
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Bezugsvermerk 8 b (neu)

– **unter Hinweis auf den Beschluss der Weltgesundheitsorganisation über die Aufnahme von Spielstörungen in die Internationale Klassifikation der Krankheiten (ICD-11) auf der Grundlage der Überprüfung der verfügbaren Erkenntnisse und unter Berücksichtigung eines Konsenses von Sachverständigen verschiedener Fachgebiete und aus verschiedenen geografischen Regionen, die an den technischen Konsultationen der WHO im Rahmen der Ausarbeitung der ICD-11 beteiligt waren, erfolgt; unter Hinweis darauf, dass die Aufnahme von Spielstörungen in ICD-11 auf die Ausarbeitung von Behandlungsprogrammen für Menschen mit gesundheitlichen Problemen folgt, die in vielen Teilen der Welt charakteristisch für Spielstörungen sind, und dass dies dazu führen wird, dass die Angehörigen der Gesundheitsberufe verstärkt auf die Risiken einer Entwicklung dieser Störung und dementsprechend auf relevante Präventions- und Behandlungsmaßnahmen achten werden;^{1a}**

^{1a} WHO, <https://www.who.int/news->

Änderungsantrag 5
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Bezugsvermerk 8 c (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

– *unter Hinweis auf den Beschluss des Internationalen Olympischen Komitees, die Olympic Virtual Series (OVS), die erste olympisch lizenzierte Veranstaltung für physische und nicht physische virtuelle Sportarten, als neues, einzigartiges olympisches Digitalerlebnis zu starten, das darauf abzielt, im Einklang mit der Olympischen Agenda 2020+5 und der Digitalstrategie des IOC die direkte Einbindung neuer Publikumsschichten im Bereich des virtuellen Sports zu begünstigen, da dies die Beteiligung am Sport und die olympischen Werte fördert, wobei ein besonderer Schwerpunkt auf der Jugend liegt^{1a};*

^{1a} *Internationales Olympisches Komitee (IOC),
<https://olympics.com/ioc/news/international-olympic-committee-makes-landmark-move-into-virtual-sports-by-announcing-first-ever-olympic-virtual-series>.*

Änderungsantrag 6
Tomasz Piotr Poręba

Entschließungsantrag

Bezugsvermerk 11

Entschließungsantrag

— unter Hinweis auf seine Entschließung vom 23. November 2021 zur Sportpolitik der EU: Bewertung und mögliches weiteres Vorgehen⁷, insbesondere seine Forderung an die Organe der EU, eine Debatte über die Zukunft und die Möglichkeiten des E-Sports einzuleiten und Daten zu erheben, um diesen Sektor zu bewerten und eine Studie über seine sozialen und wirtschaftlichen Auswirkungen vorzulegen,

⁷ Angenommene Texte, P9_TA(2021)0463.

Geänderter Text

(Betrifft nicht die deutsche Fassung.)

Or. en

Änderungsantrag 7

Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Heléne Fritzon

Entschließungsantrag Bezugsvermerk 13 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

— *unter Hinweis auf
Schlussfolgerungen des Rates vom 21.
Mai 2014 zum Kulturerbe als strategische
Ressource für ein nachhaltiges Europa^{9a};*

^{9a} OJ C 183, 14.6.2014, p. 36–38.

Or. de

Änderungsantrag 8

Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag Erwägung A

Entschließungsantrag

A. in der Erwägung, dass die Videospiegelbranche **weltweit zu einer führenden Kultur- und Kreativbranche geworden ist, wobei die** Größe des europäischen Marktes **auf** 23,3 Mrd. EUR im Jahr 2020¹¹ **geschätzt wird** und ein **großes Wachstumspotenzial besteht**; in der Erwägung, dass **dies** die einzige Kultur- und Kreativbranche ist, in der während der COVID-19-Krise eine Umsatzsteigerung verzeichnet wurde¹²;

¹¹ ISFE, Europe's Video Games Industry (Europas Videospiegelbranche), ISFE-EGDF Key Facts, 2021.

¹² EY, „Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis“ (Zum Wiederaufbau in der EU – die Kultur- und Kreativwirtschaft vor und nach der COVID-19-Krise), Januar 2021.

Geänderter Text

A. in der Erwägung, dass die Videospiegelbranche **und ihr gesamtes Umfeld zu einem wichtigen Element der Kultur- und Kreativbranche in ganz Europa und weltweit mit einer geschätzten** Größe des europäischen Marktes **von** 23,3 Mrd. EUR im Jahr 2020¹¹ **geworden sind, ein enormes Potenzial mit Blick auf Wachstum, Innovation und Kreativität aufweisen und positive Veränderungen für die gesamte Kultur- und Kreativbranche auslösen, unter anderem in Bezug auf gleiche und faire Arbeitsbedingungen, Sozialversicherung und ein gesichertes standardmäßiges Mindesteinkommen**; in der Erwägung, dass **die Videospiegelbranche** die einzige Kultur- und Kreativbranche ist, in der während der COVID-19-Krise eine Umsatzsteigerung verzeichnet wurde¹²;

¹¹ ISFE, Europe's Video Games Industry (Europas Videospiegelbranche), ISFE-EGDF Key Facts, 2021.

¹² EY, „Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis“ (Zum Wiederaufbau in der EU – die Kultur- und Kreativwirtschaft vor und nach der COVID-19-Krise), Januar 2021.

Or. en

Änderungsantrag 9

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag

Erwägung A

Entschließungsantrag

A. in der Erwägung, dass die Videospiegelbranche **weltweit** zu einer führenden Kultur- und Kreativbranche

Geänderter Text

A. in der Erwägung, dass die **europäische** Videospiegelbranche zu einer führenden Kultur- und Kreativbranche

geworden ist, **wobei die Größe des europäischen Marktes auf 23,3 Mrd. EUR im Jahr 2020¹¹ geschätzt wird** und ein großes Wachstumspotenzial **besteht**; in der Erwägung, dass dies die einzige Kultur- und Kreativbranche ist, in der während der COVID-19-Krise eine Umsatzsteigerung verzeichnet wurde¹²;

¹¹ **ISFE, Europe's Video Games Industry (Europas Videospielebranche), ISFE-EGDF Key Facts, 2021.**

¹² EY, „Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis“ (Zum Wiederaufbau in der EU – die Kultur- und Kreativwirtschaft vor und nach der COVID-19-Krise), Januar 2021.

geworden ist, **die über 4 900 Spielstudios, 200 Spielherausgeber und 87 000 Beschäftigte zählt¹¹** und ein großes Wachstumspotenzial **aufweist**; in der Erwägung, dass dies die einzige Kultur- und Kreativbranche ist, in der während der COVID-19-Krise eine Umsatzsteigerung verzeichnet wurde¹²;

¹¹ **European Game Developers Federation (EGDF), 2019 European Video Game Industry – Insights Report (Europäische Videospieleindustrie 2019 – Erfahrungsbericht), 2019 (Internet).**

¹² EY, „Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis“ (Zum Wiederaufbau in der EU – die Kultur- und Kreativwirtschaft vor und nach der COVID-19-Krise), Januar 2021.

Or. en

Änderungsantrag 10

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag Erwägung A a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Aa. in der Erwägung, dass der große europäische Verbrauchermarkt, der im Jahr 2020 auf 23,3 Mrd. EUR^{1a} geschätzt wurde, zersplittert ist und hauptsächlich über nichteuropäische Plattformen betrieben wird, die auch bei der weltweiten Verbreitung und Verwertung europäischer Spiele als Mittler auftreten;

^{1a} **ISFE, Europe's Video Games Industry (Europas Videospielebranche), ISFE-EGDF Key Facts, 2021.**

Änderungsantrag 11

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag

Erwägung A b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Ab. in der Erwägung, dass der Erfolg europäischer Videospieldstreamer, E-Sportclubs und entsprechender Turniere zeigt, dass jüngere Generationen von europäischen Bürgern aktiv an der neuen, von Videospielen getragenen schöpferischen Wirtschaft mitwirken wollen; in der Erwägung, dass nationale, regionale und globale E-Sportturniere als Mittel zur Förderung des kulturellen Austauschs und der Kultur und Werte Europas angesehen werden könnten;

Or. en

Änderungsantrag 12

Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Heléne Fritzon

Entschließungsantrag

Erwägung A a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

A a. in der Erwägung, dass das Videospielekosystem ein integraler Bestandteil der Kultur- und Kreativindustrie ist, das viele andere Kreativ- und Kulturindustrien, wie z. B. Filme und Bücher, erfolgreich inspiriert hat;

Or. de

Änderungsantrag 13

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag Erwägung B

Entschließungsantrag

B. in der Erwägung, dass in der Videospiegelbranche **im Jahr 2019¹³ in Europa etwa 87 000 Menschen beschäftigt waren, wobei Frauen¹⁴ nur schätzungsweise 20 % ausmachen;**

¹³ ISFE, *Europe's Video Games Industry (Europas Videospiegelbranche)*, ISFE-EGDF Key Facts, 2021.

¹⁴ Ebenda.

Geänderter Text

B. in der Erwägung, dass **nur 20 % der Beschäftigten** in der Videospiegelbranche **in Europa Frauen sind¹⁴; in der Erwägung, dass sich der Anteil der Frauen, die im Bereich des E-Sports tätig sind oder bei Wettkämpfen antreten, auf nur etwa 5 % beläuft; in der Erwägung, dass es aus nationaler, internationaler und strategische Sicht eine Priorität sein sollte, mehr Frauen für Videospiele, auch für Führungspositionen in diesem Bereich, und für E-Sport zu gewinnen; in der Erwägung, dass es an verfügbaren Daten über Menschen mit Behinderungen und Minderheiten, die in der Videospiegelbranche beschäftigt sind, mangelt;**

¹⁴ Ebenda.

Or. en

Änderungsantrag 14

Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag Erwägung B

Entschließungsantrag

B. in der Erwägung, dass in der Videospiegelbranche im Jahr 2019¹³ **in Europa etwa 87 000 Menschen beschäftigt waren, wobei Frauen¹⁴ nur**

schätzungsweise 20 % ausmachen;

rund 87 000 Beschäftigten in Europa im Jahr 2019¹³ schätzungsweise nur 20 % Frauen¹⁴ und im selben Jahr nur 5 % der Protagonisten von Videospielen weiblich waren und damit weniger als 2015^{15a}, wo es noch 9 % waren, obgleich 47 % der Videospiele in Europa weiblich sind^{16a};

¹³ ISFE, Europe's Video Games Industry (Europas Videospielebranche), ISFE-EGDF Key Facts, 2021.

¹⁴ Ebenda.

¹³ ISFE, Europe's Video Games Industry (Europas Videospielebranche), ISFE-EGDF Key Facts, 2021.

¹⁴ Ebenda.

^{15a} <https://www.wired.com/story/e3-2019-female-representation-videogames>

^{16a} <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2021/10/2021-ISFE-EGDF-Key-Facts-European-video-games-sector-FINAL.pdf>

Or. en

Änderungsantrag 15 Chiara Gemma

Entschließungsantrag Erwägung B a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Ba. in der Erwägung, dass die E-Sport-Branche zwar ständig wächst, in fast allen Mitgliedstaaten jedoch entsprechende Ad-hoc-Vorschriften fehlen;

Or. it

Änderungsantrag 16 Chiara Gemma

Entschließungsantrag Erwägung B b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Bb. in der Erwägung, dass E-Sportler aufgrund der fehlenden formalen Anerkennung durch entsprechende Rechtsvorschriften erheblichen Risiken und Missbrauch ausgesetzt sind, insbesondere wenn es sich um Minderjährige handelt, die naturgemäß einen verstärkten Rechtsschutz benötigen;

Or. it

Änderungsantrag 17
Chiara Gemma

Entschließungsantrag
Erwägung B c (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Bc. in der Erwägung, dass die psychische und körperliche Gesundheit von E-Sportlern geschützt werden muss, die im Durchschnitt zwischen acht und zehn Stunden täglich vor dem Bildschirm verbringen, oft mit wenigen Pausen;

Or. it

Änderungsantrag 18
Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag
Erwägung C

Entschließungsantrag

Geänderter Text

C. in der Erwägung, dass sich die Hälfte aller Europäer als Spieler von Videospiele betrachtet, wobei fast die Hälfte Frauen sind und das Durchschnittsalter der Spieler von Videospiele in Europa 31,3 Jahre beträgt¹⁵;

C. in der Erwägung, dass sich die Hälfte aller Europäer als Spieler von Videospiele betrachtet, wobei fast die Hälfte Frauen sind und das Durchschnittsalter der Spieler von Videospiele in Europa 31,3 Jahre beträgt¹⁵; **in der Erwägung, dass die**

Videospielbranche, auch wenn noch viel zu tun ist, kontinuierlich Anstrengungen unternimmt, um die Zugänglichkeit ihres Angebots im Einklang mit den Grundsätzen der Gleichstellung und Nichtdiskriminierung zu verbessern^{15a};

¹⁵ Ebenda.

¹⁵ Ebenda.

^{15a} Aguado Delgado, J. u. a.; Accessibility in video games: a systematic review (Zugänglichkeit in Videospielen: eine systematische Übersicht) ; 2020, Internet.

Or. en

Änderungsantrag 19 **Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Heléne Fritzon**

Entschließungsantrag **Erwägung C**

Entschließungsantrag

C. in der Erwägung, dass sich die Hälfte aller Europäer als Spieler von Videospielen betrachtet, wobei fast die Hälfte Frauen sind und das Durchschnittsalter der Spieler von Videospielen in Europa 31,3 Jahre beträgt¹⁵ ;

¹⁵ Ebenda.

Geänderter Text

C. in der Erwägung, dass sich die Hälfte aller Europäer als Spieler von Videospielen betrachtet, wobei fast die Hälfte Frauen sind und das Durchschnittsalter der Spieler von Videospielen in Europa 31,3 Jahre beträgt¹⁵ ; *in der Erwägung, dass in der EU 73 % der Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren, 84 % der 11- bis 14-Jährigen und 74 % der Jugendlichen im Alter von 15 bis 24 Jahren Videospiele spielen^{15a};*

¹⁵ Ebenda.

^{15a} COM(2022)212.

Or. de

Änderungsantrag 20 **Niklas Nienäß**

**Entschließungsantrag
Erwägung C a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Ca. in der Erwägung, dass im Videospiegelmarkt enormer Wettbewerb herrscht und der Markt eine Sättigung mit hochwertigen Produkten aufweist; in der Erwägung, dass die europäischen Entwickler von Videospiele in die Lage versetzt werden sollten, auf dem Weltmarkt auf höchstem Niveau zu bestehen;

Or. en

**Änderungsantrag 21
Hannes Heide, Domènec Ruiz Devesa, Ibán García Del Blanco**

**Entschließungsantrag
Erwägung C a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Ca. in der Erwägung, dass es sich bei vielen Videospielelern um junge Menschen handelt, die sich mitten in ihrer intellektuellen, geistigen, sozialen und körperlichen Entwicklung befinden;

Or. en

**Änderungsantrag 22
Hannes Heide, Domènec Ruiz Devesa, Ibán García Del Blanco**

**Entschließungsantrag
Erwägung C b (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Cb. in der Erwägung, dass die COVID-19-Pandemie bereits zu einer Verschlechterung der körperlichen und geistigen Gesundheit junger Menschen geführt hat;

Änderungsantrag 23
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Erwägung D

Entschließungsantrag

D. in der Erwägung, dass die Videospiegelbranche über eine vollständige Wertschöpfungskette verfügt, die auf Innovation und Kreativität beruht und in der ein breites Spektrum an Fähigkeiten und Kenntnissen zusammengeführt werden; in der Erwägung, dass ein Videospiegel in erster Linie ein Werk des geistigen Eigentums **ist, auf dem** die Wertschöpfungskette beruht;

Geänderter Text

D. in der Erwägung, dass die Videospiegelbranche über eine vollständige Wertschöpfungskette verfügt, die auf Innovation und Kreativität beruht und in der ein breites Spektrum an Fähigkeiten und Kenntnissen zusammengeführt werden; in der Erwägung, dass ein Videospiegel in erster Linie ein Werk des geistigen Eigentums **seiner Urheber – Entwickler, Produzenten, Programmierer, Grafikdesigner, Komponisten, Musiker und eine Reihe anderer Arbeitnehmer in der Branche – ist, auf deren kreativer Arbeit und Beitrag** die Wertschöpfungskette beruht;

Änderungsantrag 24
Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag
Erwägung D

Entschließungsantrag

D. in der Erwägung, dass die Videospiegelbranche über eine vollständige Wertschöpfungskette verfügt, die auf Innovation und Kreativität beruht und in der ein breites Spektrum an Fähigkeiten und Kenntnissen zusammengeführt werden; in der Erwägung, dass ein Videospiegel in erster Linie ein Werk des geistigen Eigentums **ist, auf dem** die

Geänderter Text

D. in der Erwägung, dass die Videospiegelbranche über eine vollständige Wertschöpfungskette verfügt, die auf Innovation und Kreativität beruht und in der ein breites Spektrum an Fähigkeiten und Kenntnissen zusammengeführt werden; in der Erwägung, dass ein Videospiegel in erster Linie ein Werk des geistigen Eigentums **ist, auf dem** die

Wertschöpfungskette beruht;

Wertschöpfungskette beruht; *in der Erwägung, dass die Frage des Eigentums an geistigem Eigentum und der Kontrolle die Komplexität der rechtlichen Struktur des Gesamtsystems erhöht und neue rechtliche Herausforderungen für Streamer, Entwickler, Herausgeber und Rechteinhaber von Inhalten Dritter mit sich bringt;*

Or. en

Änderungsantrag 25

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

Entschließungsantrag Erwägung D

Entschließungsantrag

D. in der Erwägung, dass die Videospiegelbranche über eine vollständige Wertschöpfungskette verfügt, die auf Innovation und Kreativität beruht und in der ein breites Spektrum an Fähigkeiten und Kenntnissen zusammengeführt werden; in der Erwägung, dass ein Videospiegel in erster Linie ein Werk des geistigen Eigentums ist, auf dem die Wertschöpfungskette beruht;

Geänderter Text

D. in der Erwägung, dass die Videospiegelbranche über eine vollständige Wertschöpfungskette verfügt, die auf Innovation und Kreativität beruht und in der ein breites Spektrum an Fähigkeiten und Kenntnissen *in den Bereichen Scripterstellung, Design, digitale Entwicklung, Veröffentlichung, Vertrieb oder Lokalisierung* zusammengeführt werden; in der Erwägung, dass ein Videospiegel in erster Linie ein Werk des geistigen Eigentums ist, auf dem die Wertschöpfungskette beruht;

Or. en

Änderungsantrag 26

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Milan Zver, Michaela Šojdrová, Theodoros Zagorakis, Sabine Verheyen, Karolin Braunsberger-Reinhold, Loucas Fourlas

Entschließungsantrag Erwägung D a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Da. in der Erwägung, dass geistiges Eigentum für Videospiele von zentraler Bedeutung ist und ein wichtiger Faktor für Investitionen und Wachstum ist;

Or. en

Änderungsantrag 27
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Erwägung E

Entschließungsantrag

E. in der Erwägung, dass die europäische Videospielebranche hauptsächlich aus kleinen und mittleren Unternehmen (KMU) besteht;

Geänderter Text

E. in der Erwägung, dass die europäische Videospielebranche hauptsächlich aus kleinen und mittleren Unternehmen (KMU) besteht, **die für die europäische Wirtschaft und insbesondere für die Kultur- und Kreativbranche von entscheidender Bedeutung sind und daher besonders unterstützt werden sollten;**

Or. en

Änderungsantrag 28
Victor Negrescu

Entschließungsantrag
Erwägung E a (neu)

Entschließungsantrag

Ea. in der Erwägung, dass Videospiele komplexe schöpferische Werke sind, die sowohl durch die Richtlinie 2009/24/EG über Computerprogramme als auch durch die Urheberrechtsrichtlinie 2001/29/EG geschützt sind und einen einzigartigen und kreativen Wert haben, was auch der Gerichtshof der Europäischen Union[16] festgestellt hat;

[16] Urteil des EuGH in der Rechtssache C-355/12.

Geänderter Text

Änderungsantrag 29
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Erwägung E a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Ea. in der Erwägung, dass Videospiele komplexe schöpferische Werke sind, die sowohl durch die Richtlinie 2009/24/EG über Computerprogramme als auch durch die Urheberrechtsrichtlinie 2001/29/EG, geändert durch die Richtlinie (EU) 2019/790, geschützt sind und einen einzigartigen und kreativen Wert haben, was auch der Gerichtshof der Europäischen Union^{1a} festgestellt hat;

^{1a} Urteil des EuGH in der Rechtssache C-355/12.

Änderungsantrag 30
Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Milan Zver, Michaela Šojdrová, Theodoros Zagorakis, Sabine Verheyen, Karolin Braunsberger-Reinhold, Loucas Furlas

Entschließungsantrag
Erwägung E a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Ea. in der Erwägung, dass der Gerichtshof der Europäischen Union Videospiele als komplexe schöpferische Werke anerkannt hat, die sowohl durch die Richtlinie 2009/24/EG über Computerprogramme als auch durch die Urheberrechtsrichtlinie 2001/29/EG geschützt sind;

Änderungsantrag 31
Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Heléne Fritzon

Entschließungsantrag
Erwägung E a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

E a. in der Erwägung, dass so genannte Lootboxen, die zufällige Gegenstände enthalten, in Videospiele immer häufiger vorkommen und in der Regel durch das Spiel zugänglich sind oder optional mit echtem Geld bezahlt werden können; in der Erwägung, dass sie problematische Spielgestaltungen mit sich bringen können, die durch ungewollte oder unkontrollierte Käufe negative psychologische und finanzielle Folgen haben könnten, insbesondere für Kinder und Jugendliche; in der Erwägung, dass Lootboxen bisher in Belgien, den Niederlanden und der Slowakei als Glücksspiel eingestuft wurden und in Belgien und den Niederlanden verboten wurden^{15a};

^{15a} Cerulli-Harms, A et al. (2020), Research for IMCO Committee - Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers, European Parliament, Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies, Brussels.

Or. de

Änderungsantrag 32
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Erwägung E b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Eb. in der Erwägung, dass Videospiele komplexe Gegenstände sind, die nicht nur Computerprogramme, sondern auch grafische und klangliche Bestandteile umfassen, die, auch wenn sie in einer Computersprache kodiert sind, eigenen schöpferischen Wert besitzen, der nicht auf diese Kodierung beschränkt ist; in der Erwägung, dass die Teile eines Videospieles, im vorliegenden Fall die grafischen und klanglichen Bestandteile, an der Originalität des Werks teilhaben, und daher zusammen mit dem Gesamtwerk durch das Urheberrecht im Rahmen der mit der Richtlinie 2001/29/EG eingeführten Regelung geschützt sind, wie der Gerichtshof der Europäischen Union festgestellt hat;

Or. en

Änderungsantrag 33

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Milan Zver, Michaela Šojdrová, Theodoros Zagorakis, Sabine Verheyen, Karolin Braunsberger-Reinhold, Loucas Fourlas

Entschließungsantrag Erwägung F

Entschließungsantrag

F. in der Erwägung, dass ***das wettbewerbsorientierte Spielen von Videospiele, das auch als „E-Sport“ bezeichnet wird***, nicht nur als Teil der Videospielebranche, sondern auch als Teil der Kultur-, ***Medien- und Sportbranche*** betrachtet werden könnte und klare digitale und wettbewerbsorientierte Elemente aufweist;

Geänderter Text

F. in der Erwägung, dass ***es bei E-Sport Ligen, Wettkampfrunden, Turniere oder ähnliche Wettbewerbe gibt, bei denen Einzelpersonen oder Teams – vor Ort oder im Internet – in der Regel vor Zuschauern Videospiele spielen, die der Unterhaltung, dem Gewinn von Preisgeldern oder monetären Zwecken dienen; in der Erwägung, dass das E-Sport*** nicht nur als Teil der Videospielebranche, sondern auch als Teil der Kultur- ***und Medienbranche*** betrachtet werden könnte und klare digitale und wettbewerbsorientierte Elemente aufweist;

Or. en

Änderungsantrag 34

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag Erwägung F

Entschließungsantrag

F. in der Erwägung, dass *das wettbewerbsorientierte Spielen von Videospiele, das auch als „E-Sport“ bezeichnet wird, nicht nur als Teil der Videospielebranche, sondern auch als Teil der Kultur-, Medien- und Sportbranche betrachtet werden könnte und klare digitale und wettbewerbsorientierte Elemente aufweist,*

Geänderter Text

F. in der Erwägung, dass *es sich bei E-Sport um Wettbewerbsveranstaltungen handelt, bei denen Einzelpersonen oder Teams Videospiele vor Ort oder im Internet – im Allgemeinen vor Zuschauern – spielen; in der Erwägung, dass die Definition ein menschliches Element wie Spieler, ein digitales Element wie Videospiele und ein Wettbewerbselement umfasst,*

Or. en

Änderungsantrag 35

Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag Erwägung F

Entschließungsantrag

F. in der Erwägung, dass das wettbewerbsorientierte Spielen von Videospiele, das auch als „E-Sport“ bezeichnet wird, nicht nur als Teil der Videospielebranche, sondern auch als Teil der Kultur-, **Medien- und Sportbranche** betrachtet werden könnte und klare digitale und wettbewerbsorientierte Elemente aufweist;

Geänderter Text

F. in der Erwägung, dass das wettbewerbsorientierte Spielen von Videospiele, das auch als „E-Sport“ bezeichnet wird, nicht nur als Teil der Videospielebranche, sondern auch als Teil der Kultur- **und Medienbranche** betrachtet werden könnte und klare digitale und wettbewerbsorientierte Elemente aufweist;

Or. en

Änderungsantrag 36

Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag

Erwägung G

Entschließungsantrag

G. in der Erwägung, dass das Videospiel- und E-Sport-Umfeld stark von Innovationen **beeinflusst** wird und ständig neu erfunden werden muss;

Geänderter Text

G. in der Erwägung, dass das Videospiel- und E-Sport-Umfeld stark von Innovationen **in den Bereichen Technologie, Forschung und Kreativität** wird und ständig neu erfunden werden muss, **und zwar rasch, da es andernfalls nicht bestehen kann, und daher von den einschlägigen europäischen Politikmaßnahmen besonders unterstützt werden sollte**;

Or. en

Änderungsantrag 37

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag Erwägung G a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Ga. in der Erwägung, dass die europäische Spielebranche derzeit mit einem chronischen Mangel und somit unbesetzten Stellen zu kämpfen hat;

Or. en

Änderungsantrag 38

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

Entschließungsantrag Erwägung H

Entschließungsantrag

Geänderter Text

H. in der Erwägung, dass es diesen Bereichen nach wie vor an harmonisierten Daten, Definitionen und Rechtsrahmen fehlt, die erforderlich sind, um ihr

H. in der Erwägung, dass es diesen Bereichen nach wie vor an harmonisierten Daten, Definitionen und Rechtsrahmen fehlt, die erforderlich sind, um ihr

Potenzial voll auszuschöpfen;

Potenzial voll auszuschöpfen; ***in der Erwägung, dass diese Unterstützung manchmal direkt erfolgt, wie beim Programm Kreatives Europa, oder indirekt, z. B. über Horizont Europa; in der Erwägung, dass öffentliche Maßnahmen, die zugunsten von Videospielen gehen, häufig Teil des audiovisuellen Bereichs sind;***

Or. en

Änderungsantrag 39 **Alexis Georgoulis**

Entschließungsantrag **Erwägung I**

Entschließungsantrag

I. in der Erwägung, dass das Videospielemfeld zwar privater Art ist, aber Nutzen aus Maßnahmen und Anreizen auf nationaler Ebene und EU-Ebene zieht;

Geänderter Text

I. in der Erwägung, dass das Videospielemfeld zwar privater Art ist, aber Nutzen aus Maßnahmen und Anreizen auf nationaler Ebene und EU-Ebene zieht, ***die dann wiederum den europäischen Bürgern zum Vorteil gereichen sollten;***

Or. en

Änderungsantrag 40 **Niklas Nienäß**

Entschließungsantrag **Erwägung K**

Entschließungsantrag

K. in der Erwägung, dass Videospiele und E-Sport großes Potenzial für einen Einsatz in der Bildungspolitik der EU und im Bereich des lebenslangen Lernens bieten; in der Erwägung, dass der Einsatz von Videospielen im Klassenzimmer Schülerinnen und Schüler häufig ermutigt, eine Laufbahn in den Bereichen Mathematik, Informatik,

Geänderter Text

K. in der Erwägung, dass Videospiele und E-Sport großes Potenzial für einen Einsatz in der Bildungspolitik der EU und im Bereich des lebenslangen Lernens bieten; in der Erwägung, dass der Einsatz von Videospielen im Klassenzimmer Schülerinnen und Schüler häufig ermutigt, eine Laufbahn in den Bereichen Mathematik, Informatik,

Naturwissenschaft, Künste und Technik (MINKT) zu verfolgen, und dass E-Sport dazu beitragen kann, verschiedene Kompetenzen zu entwickeln, die in einer digitalen Gesellschaft von wesentlicher Bedeutung sind;

Naturwissenschaft, Künste und Technik (MINKT) zu verfolgen, und dass E-Sport dazu beitragen kann, verschiedene Kompetenzen zu entwickeln, die in einer digitalen Gesellschaft von wesentlicher Bedeutung sind; ***in der Erwägung, dass Videospiele und E-Sport weithin zugänglich sind und genutzt werden können, um Inklusivität und Vielfalt in Lernumgebungen wie im Klassenzimmer und während des gesamten Lebens zu erhöhen;***

Or. en

Änderungsantrag 41

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

**Entschließungsantrag
Erwägung K a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Ka. in der Erwägung, dass offenbar Lehrkräfte, die in der Grundschule Videospiele im Unterricht eingesetzt haben, in einigen Fällen eine signifikante Verbesserung bei verschiedenen Schlüsselkompetenzen wie Problemlösung und analytische, soziale und intellektuelle Fähigkeiten sowie eine Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit beobachtet haben;

Or. en

Änderungsantrag 42

Alexis Georgoulis, Laurence Farreng, Tomasz Frankowski, Ibán García Del Blanco, Niklas Nienäß, Salima Yenbou, Irena Joveva

**Entschließungsantrag
Erwägung K a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Ka. in der Erwägung, dass sich Videospiele als leistungsfähiges, bereichsübergreifendes Medium, das auf dem Zusammenspiel von Kunst und Technologien fußt, erwiesen haben und auf den Erfahrungen mit verschiedenen künstlerischen Techniken aufbauen und diese mit innovativen Technologien verbinden;

Or. en

Änderungsantrag 43

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

**Entschließungsantrag
Erwägung K a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Ka. in der Erwägung, dass Videospiele eine doppelte Aufgabe beim ökologischen Wandel zukommt, sowohl als Branche, die tätig werden muss, um umweltfreundlicher zu werden, als auch als Mittel zur Sensibilisierung der Spieler für Klima- und Umweltfragen;

Or. en

Änderungsantrag 44

Victor Negrescu

**Entschließungsantrag
Erwägung K a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Ka. in der Erwägung, dass im Rahmen des Pilotprojekts „Den Wert einer europäischen Gaming-Gesellschaft verstehen“ der Wert der europäischen Spielebranche hervorgehoben werden wird, indem die kulturelle und soziale Wirkung von Videospiele in der

Gesellschaft untersucht wird;

Or. en

Änderungsantrag 45

Hannes Heide, Domènec Ruiz Devesa, Ibán García Del Blanco

Entschließungsantrag

Erwägung K a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Ka. in der Erwägung, dass das Spielen von Videospiele und E-Sport auch eine soziale Aktivität ist, dank deren sich die Nutzern während der COVID-19-Pandemie vernetzen und gemeinsam Zeit verbringen konnten;

Or. en

Änderungsantrag 46

Tomasz Piotr Poręba

Entschließungsantrag

Erwägung K a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Ka. in der Erwägung, dass E-Sport eine interdisziplinäre Branche ist, die erfolgreich als Instrument für die Bildung von Schülerinnen und Schülern sowie von Studierenden eingesetzt werden kann;

Or. en

Änderungsantrag 47

Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag

Erwägung K b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Kb. in der Erwägung, dass es sich bei Videospielen um ein kulturelles Produkt handelt, dessen Erstellung auf umfangreichen Investitionen in Forschung und Innovation beruht; in der Erwägung, dass die Videospielebranche eine Vorreiterrolle in den Bereichen künstliche Intelligenz, virtuelle Realität und verbesserte Rechenkapazitäten gespielt hat, was sich auch auf andere Branchen auswirkt; in der Erwägung, dass der innovative Wert der Branche ebenso anerkannt werden sollte wie ihr kultureller Mehrwert;

Or. en

Änderungsantrag 48

Helène Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag

Erwägung K b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Kb. in der Erwägung, dass Videospiele in der Lage sind, das schulische Umfeld näher an das Alltagsleben der Schüler heranzuführen, in dem Videospiele oft eine herausragende Rolle einnehmen;

Or. en

Änderungsantrag 49

Hannes Heide, Domènec Ruiz Devesa

Entschließungsantrag

Erwägung K b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Kb. in der Erwägung, dass verschiedene Videospiele und E-

Sportarten Online-Funktionen enthalten können, die missbräuchlich für Online-Gewalt, Mobbing und Belästigung oder Falschmeldungen genutzt werden können;

Or. en

Änderungsantrag 50

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag

Erwägung L

Entschließungsantrag

L. in der Erwägung, dass der E-Sport auf EU-Ebene und auf nationaler Ebene ***noch eine junge Branche ist;***

Geänderter Text

L. in der Erwägung, dass der E-Sport ***nach wie vor ein junges Phänomen ist, das sich höchstwahrscheinlich entwickelt und andere audiovisuelle Formate auf EU-Ebene und auf nationaler Ebene verändert wird, wobei es in den einzelnen Mitgliedstaaten eine unterschiedliche Entwicklung erfährt;***

Or. en

Änderungsantrag 51

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag

Erwägung L a (neu)

Entschließungsantrag

La. in der Erwägung, dass der E-Sport Chancen und Herausforderungen für die europäische Gesellschaft mit sich bringt; in der Erwägung, dass zu den Herausforderungen die Stigmatisierung von Frauen, Vorkehrungen gegen Betrug, die Diskrepanz zwischen der Kontrolle durch den Herausgeber und der Verwendung seines Produkts als Beitrag

Geänderter Text

Änderungsantrag 52
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Erwägung M

Entschließungsantrag

M. in der Erwägung, dass sich der E-Sport von **traditionellem** Sport insofern unterscheidet, als er per definitionem digitaler Art ist; in der Erwägung, dass E-Sport überwiegend **im** privaten **Umfeld stattfindet**, wobei **der** Herausgeber des Spiels **die Rechte des geistigen Eigentums und die Wettbewerbsrechte besitzt**;

Geänderter Text

M. in der Erwägung, dass sich der E-Sport von Sport insofern unterscheidet, als er per definitionem digitaler Art ist; in der Erwägung, dass E-Sport überwiegend **von** privaten **Unternehmen organisiert wird**, wobei **die Rechte des geistigen Eigentums dem** Herausgeber des Spiels **und die Wettbewerbsrechte entweder dem Herausgeber des Spiels gehören oder auf einzelvertraglicher Basis organisiert werden, obwohl die Nutzer Bürger mit Grundrechten sind, die gemäß der Charta der Grundrechte der Europäischen Union in diesem komplexen Bereich gerecht und gleichermaßen geschützt werden sollten**;

Änderungsantrag 53
Victor Negrescu

Entschließungsantrag
Erwägung M

Entschließungsantrag

M. in der Erwägung, dass sich der E-Sport von **traditionellem** Sport insofern unterscheidet, als er per definitionem digitaler Art ist; in der Erwägung, dass E-Sport überwiegend **im** privaten **Umfeld stattfindet**, wobei der Herausgeber des Spiels die Rechte des geistigen Eigentums

Geänderter Text

M. in der Erwägung, dass sich der E-Sport von Sport insofern unterscheidet, als er per definitionem digitaler Art ist; in der Erwägung, dass E-Sport überwiegend **von** privaten **Unternehmen organisiert wird**, wobei der Herausgeber des Spiels die Rechte des geistigen Eigentums besitzt;

und die Wettbewerbsrechte besitzt;

Or. en

Änderungsantrag 54

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

**Entschließungsantrag
Erwägung M a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Ma. in der Erwägung, dass E-Sportarten im Vergleich zu herkömmlichen Sportarten einen enormen Vorteil aufweisen, da sie von Menschen aus ganz unterschiedlichen Verhältnissen und Lebensumständen ausgeübt werden können und daher ein erhebliches Potenzial haben, wenn es um Inklusivität geht;

Or. en

Änderungsantrag 55

Tomasz Piotr Poręba

**Entschließungsantrag
Erwägung M a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Ma. in der Erwägung, dass die mit Sport verbundenen Werte nicht mit den Werten einiger Spiele übereinstimmen, die als E-Sport betrieben werden, wie etwa Ego-Shooter;

Or. en

Änderungsantrag 56

Alexis Georgoulis, Martina Michels

**Entschließungsantrag
Erwägung N**

Entschließungsantrag

N. in der Erwägung, dass es sich bei E-Sport um eine **Tätigkeit der Massenunterhaltung** handelt, die durch einen großen **Spielerstamm** und eine **kleine Anzahl** professioneller Teams gekennzeichnet ist;

Geänderter Text

N. in der Erwägung, dass es sich bei E-Sport um eine **zunehmend populäre Unterhaltungsform** handelt, die durch einen großen **Stamm von Videospielern** und eine **geringe Zahl** professioneller **Spieler und** Teams gekennzeichnet ist; **in der Erwägung, dass E-Sport von Mannschaften und Spielern auf Amateurebene bzw. auf semiprofessioneller oder professioneller Ebene ausgeübt werden kann;**

Or. en

**Änderungsantrag 57
Niklas Nienäß**

**Entschließungsantrag
Erwägung N**

Entschließungsantrag

N. in der Erwägung, dass es sich bei E-Sport um eine **Tätigkeit der Massenunterhaltung** handelt, die durch einen großen **Spielerstamm** und eine **kleine Anzahl** professioneller Teams gekennzeichnet ist;

Geänderter Text

N. in der Erwägung, dass es sich bei E-Sport um eine **zunehmend populäre Massenunterhaltung** handelt, die durch einen großen **Stamm von Videospielern** und eine **geringe Zahl** professioneller **Spieler und** Teams gekennzeichnet ist; **in der Erwägung, dass E-Sport von Mannschaften und Spielern auf Amateurebene bzw. auf semiprofessioneller oder professioneller Ebene ausgeübt werden kann;**

Or. en

**Änderungsantrag 58
Victor Negrescu**

**Entschließungsantrag
Erwägung N**

Entschließungsantrag

N. in der Erwägung, dass es sich bei E-Sport um eine **Tätigkeit der Massenunterhaltung** handelt, die durch einen großen **Spielerstamm** und eine **kleine Anzahl** professioneller Teams gekennzeichnet ist;

Geänderter Text

N. in der Erwägung, dass es sich bei E-Sport um eine **zunehmend populäre Unterhaltungsform** handelt, die durch einen großen **Stamm von Videospielern** und eine **geringe Zahl** professioneller **Spieler und** Teams gekennzeichnet ist; **in der Erwägung, dass E-Sport von Mannschaften und Spielern auf Amateurebene bzw. auf semiprofessioneller oder professioneller Ebene ausgeübt werden kann;**

Or. en

Änderungsantrag 59

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Milan Zver, Michaela Šojdrová, Theodoros Zagorakis, Sabine Verheyen, Karolin Braunsberger-Reinhold, Loucas Fourlas

Entschließungsantrag

Erwägung N

Entschließungsantrag

N. in der Erwägung, dass es sich bei E-Sport um eine **Tätigkeit der Massenunterhaltung** handelt, die durch einen großen **Spielerstamm** und eine **kleine Anzahl** professioneller Teams gekennzeichnet ist;

Geänderter Text

N. in der Erwägung, dass es sich bei E-Sport um eine **zunehmend populäre Unterhaltungsform** handelt, die durch einen großen **Stamm von Videospielern** und eine **geringe Zahl** professioneller **Spieler und** Teams gekennzeichnet ist;

Or. en

Änderungsantrag 60

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

Entschließungsantrag

Erwägung N

Entschließungsantrag

N. in der Erwägung, dass es sich bei E-Sport um eine **Tätigkeit** der

Geänderter Text

N. in der Erwägung, dass es sich bei E-Sport um eine **Form** der

Massenunterhaltung handelt, die durch einen großen ***Spielerstamm*** und eine kleine Anzahl professioneller Teams gekennzeichnet ist;

Massenunterhaltung handelt, die durch einen großen ***Stamm von Videospielern*** und eine kleine Anzahl professioneller Teams gekennzeichnet ist;

Or. en

Änderungsantrag 61
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Erwägung N a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Na. in der Erwägung, dass der E-Sport mit Amateursport beginnt und zu vielen verschiedenen beruflichen Laufbahnen führen kann, von denen viele neu geschaffen werden und im Zusammenhang mit dem digitalen Wandel in Europa stehen und diesen erleichtern;

Or. en

Änderungsantrag 62
Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag
Erwägung N a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Na. in der Erwägung, dass viele Spieler, insbesondere weibliche Spieler, von anderen Spielern im Internet Schikanen und Hass erfahren haben;

Or. en

Änderungsantrag 63
Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten

Løkkegaard, Salima Yenbou

**Entschließungsantrag
Erwägung O**

Entschließungsantrag

O. in der Erwägung, dass die Videospiegel- und E-Sport-Branche in erster Linie auf einem stark internationalisierten Markt beruht, auf dem wenige Hindernisse für den Verkehr von Waren und Dienstleistungen bestehen;

Geänderter Text

O. in der Erwägung, dass die Videospiegel- und E-Sport-Branche in erster Linie auf einem stark internationalisierten Markt beruht, auf dem wenige Hindernisse für den Verkehr von Waren und Dienstleistungen bestehen; ***in der Erwägung, dass der Zugang zur neuesten Hardware und Software für die Dynamik und Wettbewerbsfähigkeit des europäischen Videospiegel- und E-Sportbranche unabdingbar ist;***

Or. en

Änderungsantrag 64

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

**Entschließungsantrag
Erwägung O**

Entschließungsantrag

O. in der Erwägung, dass die Videospiegel- und E-Sport-Branche in erster Linie auf einem stark internationalisierten Markt beruht, auf dem wenige Hindernisse für den Verkehr von Waren und Dienstleistungen bestehen;

Geänderter Text

O. in der Erwägung, dass die Videospiegel- und E-Sport-Branche in erster Linie auf einem stark internationalisierten Markt beruht, auf dem wenige Hindernisse für den Verkehr von Waren und Dienstleistungen bestehen, ***ihr Vertrieb jedoch hauptsächlich über außereuropäische Plattformen erfolgt;***

Or. en

Änderungsantrag 65

Alexis Georgoulis, Laurence Farreng, Tomasz Frankowski, Ibán García Del Blanco, Niklas Nienäß, Salima Yenbou, Irena Joveva

Entschließungsantrag

Erwägung O a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Oa. in der Erwägung, dass Arbeitnehmer in der Videospielebranche im Vorfeld der Veröffentlichung eines Spiels wie in vielen Kreativbranchen einer besonders hohen Arbeitsbelastung ausgesetzt sind, die als „Crunch“ bezeichnet wird und häufig aus unbezahlten Überstunden besteht; in der Erwägung, dass sich diese Arbeitsbedingungen nachteilig auf die Arbeitnehmer auswirken können;

Or. en

Änderungsantrag 66

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag

Erwägung O a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Oa. in der Erwägung, dass das Problem illegaler Wetten ein Problem ist, das auch die Videospielebranche betrifft, und dass Vorschriften zur Bekämpfung dieses Problems erforderlich sind, um die Integrität, die Sicherheit und das nachhaltige Wachstum der Branche sicherzustellen;

Or. en

Änderungsantrag 67

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

Entschließungsantrag

Erwägung O a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Oa. in der Erwägung, dass die Europäische Union zwar ein wichtiger Akteur im Bereich der Videospiele ist, die Branche jedoch weitgehend von außereuropäischen Akteuren dominiert wird;

Or. en

**Änderungsantrag 68
Tomasz Piotr Poręba**

**Entschließungsantrag
Erwägung O a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Oa. in der Erwägung, dass die Branche des E-Sports mit Problemen im Zusammenhang mit Glücksspielen (Einsatz von Lootboxen), Doping und Spielabsprachen konfrontiert ist;

Or. en

**Änderungsantrag 69
Catherine Griset**

**Entschließungsantrag
Erwägung O a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Oa. in der Erwägung, dass insbesondere bei Spielen im Netzwerk und Rollenspielen mit mehreren Mitspielern eine reale Suchtgefahr besteht und dass diese Symptome durch Angstzustände oder Symptome einer Depression, Folgen für die Beziehungen (Isolation, Aufgabe anderer Freizeitaktivitäten), Schlafmangel, Appetitlosigkeit, Muskelschwund, Muskel-Skelett-Erkrankungen, schulische/berufliche

Konsequenzen (verminderte Konzentrations- und Merkfähigkeit, fehlendes Engagement in Schule/Beruf, Misserfolg, Schulabbruch, Entlassung) gekennzeichnet sind;

Or. fr

Änderungsantrag 70
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Erwägung O b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

Ob. in der Erwägung, dass es keine einheitliche Strategie der EU für Videospiele und E-Sport gibt, die auf die wachsende europäische Videospiegelindustrie und ihre Auswirkungen auf die Kultur- und Kreativbranche sowie auf die gesamte Wirtschaft und Gesellschaft in der EU abgestimmt ist, was nur dann von Vorteil sein könnte, wenn eine angemessene EU-Politik eingeführt wird, während ohne eine rechtzeitige EU-Regulierung das rasante Wachstum der Videospiele und des E-Sports in naher Zukunft Herausforderungen für die EU mit sich bringen wird, die die EU zwingen werden, Maßnahmen zu ergreifen, jedoch nicht proaktiv;

Or. en

Änderungsantrag 71
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Ziffer 1

Entschließungsantrag

Geänderter Text

1. fordert die Kommission und den

1. fordert die Kommission und den

Rat auf, den Wert der Videospiegelbranche als wichtige Kultur- und Kreativbranche mit starkem *Wachstumspotenzial* förmlich anzuerkennen; fordert, dass eine langfristige Strategie für Videospiele entwickelt wird, bei der auch der E-Sport berücksichtigt wird;

Rat auf, den Wert der Videospiegelbranche als wichtige Kultur- und Kreativbranche mit starkem *Wachstums- und Innovationspotenzial* förmlich anzuerkennen; fordert, dass eine langfristige *europäische* Strategie für Videospiele entwickelt wird, bei der auch der E-Sport berücksichtigt wird ***und auf den Zielen der Mitteilung über den digitalen Kompass 2030 aufbaut wird, um besser Talente zu ermitteln und den Zugang zur Finanzierung zu verbessern, den Mangel an Digitalkompetenzen anzugehen, verlässliche Infrastrukturen bereitzustellen und für zuverlässige Konnektivität zu sorgen;***

Or. en

Änderungsantrag 72 **Victor Negrescu**

Entschließungsantrag **Ziffer 1**

Entschließungsantrag

1. fordert die Kommission und den Rat auf, den Wert der Videospiegelbranche als wichtige Kultur- und Kreativbranche mit starkem *Wachstumspotenzial* förmlich anzuerkennen; fordert, dass eine langfristige Strategie für Videospiele entwickelt wird, bei der auch der E-Sport berücksichtigt wird;

Geänderter Text

1. fordert die Kommission und den Rat auf, den Wert der Videospiegelbranche als wichtige Kultur- und Kreativbranche mit starkem *Wachstums- und Innovationspotenzial* förmlich anzuerkennen; fordert, dass eine langfristige Strategie für Videospiele entwickelt wird, bei der auch der E-Sport berücksichtigt wird ***und auf den Zielen der Mitteilung über den digitalen Kompass 2030 aufbaut wird, um besser Talente zu ermitteln und den Zugang zur Finanzierung zu verbessern, den Mangel an Digitalkompetenzen anzugehen, verlässliche Infrastrukturen bereitzustellen und für zuverlässige Konnektivität zu sorgen;***

Or. en

Änderungsantrag 73
Niklas Nienäß

Entschließungsantrag
Ziffer 1

Entschließungsantrag

1. fordert die Kommission und den Rat auf, den Wert der Videospiegelbranche als wichtige Kultur- und Kreativbranche mit starkem Wachstumspotenzial förmlich anzuerkennen; fordert, dass eine langfristige Strategie für Videospiele entwickelt wird, bei der auch der E-Sport berücksichtigt wird;

Geänderter Text

1. fordert die Kommission und den Rat auf, den Wert der Videospiegelbranche als wichtige Kultur- und Kreativbranche mit starkem Wachstumspotenzial förmlich anzuerkennen; fordert, dass eine langfristige Strategie für Videospiele entwickelt wird, bei der auch der E-Sport berücksichtigt wird; **fordert, dass dabei auf den Zielen der Mitteilung über den digitalen Kompass 2030 aufbaut wird, um besser Talente zu ermitteln und den Zugang zur Finanzierung zu verbessern, den Mangel an Digitalkompetenzen anzugehen, verlässliche Infrastrukturen bereitzustellen und für zuverlässige Konnektivität zu sorgen;**

Or. en

Änderungsantrag 74
Gianantonio Da Re

Entschließungsantrag
Ziffer 1

Entschließungsantrag

1. fordert die Ausarbeitung einer langfristigen Strategie für Videospiele, bei der auch der E-Sport berücksichtigt wird, wobei zu **bedenken ist, dass der** E-Sport den körperlichen Sport nicht **ersetzt, aber zum Verständnis der** dynamischen Prozesse **im Sport beitragen kann;**

Geänderter Text

1. fordert die **Kommission und den Rat auf, den Wert der Videospiegelbranche als wichtige Kultur- und Kreativbranche mit starkem Wachstumspotenzial förmlich anzuerkennen; fordert die** Ausarbeitung einer langfristigen Strategie für Videospiele, bei der auch der E-Sport berücksichtigt wird, wobei zu **berücksichtigen ist, dass** E-Sport den körperlichen Sport nicht **ersetzen, sondern dazu beitragen kann, die** dynamischen Prozesse **des Sports zu verstehen;**

Änderungsantrag 75

Helène Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag

Ziffer 1

Entschließungsantrag

1. fordert die Kommission und den Rat auf, den Wert der Videospiegelbranche als wichtige Kultur- und Kreativbranche mit starkem Wachstumspotenzial förmlich anzuerkennen; fordert, dass eine langfristige Strategie für Videospiele entwickelt wird, bei der auch der E-Sport berücksichtigt wird;

Geänderter Text

1. fordert die Kommission und den Rat auf, den Wert der Videospiegelbranche als wichtige Kultur- und Kreativbranche mit starkem Wachstumspotenzial förmlich anzuerkennen; fordert, dass eine langfristige **schlüssige** Strategie für Videospiele entwickelt wird, bei der auch der E-Sport berücksichtigt wird **und die als Ergänzung der bereits bestehenden nationalen Strategien und als Unterstützung von Akteuren und Start-up-Unternehmen der EU in diesen Bereichen dient**;

Änderungsantrag 76

Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Helène Fritzon

Entschließungsantrag

Ziffer 1

Entschließungsantrag

1. fordert die Kommission und den Rat auf, den Wert der Videospiegelbranche als wichtige Kultur- und Kreativbranche mit starkem Wachstumspotenzial **förmlich** anzuerkennen; fordert, dass eine langfristige Strategie für Videospiele entwickelt wird, bei der auch der E-Sport berücksichtigt wird;

Geänderter Text

1. fordert die Kommission und den Rat auf, den Wert der Videospiegelbranche als wichtige Kultur- und Kreativbranche mit starkem **weiteren** Wachstumspotenzial anzuerkennen; fordert, dass eine langfristige Strategie für Videospiele entwickelt wird, bei der auch der E-Sport berücksichtigt wird;

Änderungsantrag 77
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Ziffer 1 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

1a. fordert die Kommission nachdrücklich auf, die Rolle derjenigen, die Videospiele schaffen – etwa Produzenten, Entwickler, Programmierer, Grafikdesigner, Komponisten, Musiker und sonstige Mitarbeiter im Bereich der Videospiele – in jeder EU-Strategie für die Videospielebranche angemessen zu berücksichtigen und sicherzustellen, dass sie gerecht und angemessen vom wirtschaftlichen Aufschwung der Branche und allen politischen Entscheidungen und Maßnahmen auf Ebene der Union und der Mitgliedstaaten profitieren;

Or. en

Änderungsantrag 78
Helène Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag
Ziffer 2

Entschließungsantrag

Geänderter Text

2. ist der Ansicht, dass die Schaffung einer wirklich integrierten europäischen Videospielebranche eine **Erhöhung der Zahl an Koproduktionen, an denen europäische Akteure beteiligt sind**, umfasst; begrüßt, dass im Rahmen des Programms Kreatives Europa Mittel für die europäische Videospielebranche bereitgestellt werden; bedauert jedoch, dass bislang nur wenige Mittel gebunden

2. ist der Ansicht, dass die Schaffung einer wirklich integrierten europäischen Videospielebranche eine **Beteiligung europäischer** Akteure umfasst; begrüßt, dass im Rahmen des Programms Kreatives Europa Mittel für die europäische Videospielebranche bereitgestellt werden; bedauert jedoch, dass **diese Mittel nicht gut auf den Bedarf der Branche abgestimmt sind und dass** bislang nur

wurden;

wenige Mittel gebunden wurden; **fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten in diesem Zusammenhang auf, verstärkt in Forschung, Entwicklung und Ausbildung zu investieren, um in allen Mitgliedstaaten die Möglichkeiten zu maximieren, was die Erstellung von Spielen angeht, und um europäische Talente zu halten;**

Or. en

Änderungsantrag 79

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

Entschließungsantrag

Ziffer 2

Entschließungsantrag

2. ist der Ansicht, dass die Schaffung einer wirklich integrierten europäischen Videospiegelbranche eine Erhöhung der Zahl an Koproduktionen, an denen europäische Akteure beteiligt sind, umfasst; begrüßt, dass im Rahmen des Programms Kreatives Europa Mittel für die europäische Videospiegelbranche bereitgestellt werden; bedauert jedoch, dass bislang nur wenige Mittel gebunden wurden;

Geänderter Text

2. ist der Ansicht, dass die Schaffung einer wirklich integrierten europäischen Videospiegelbranche eine Erhöhung der Zahl an Koproduktionen, an denen europäische Akteure beteiligt sind, umfasst; begrüßt, dass im Rahmen des Programms Kreatives Europa Mittel für die europäische Videospiegelbranche bereitgestellt werden; bedauert jedoch, dass bislang nur wenige Mittel gebunden wurden, **sowie die Tatsache, dass die Förderkriterien nicht auf die Erfordernisse der Branche, insbesondere der KMU, abgestimmt sind;**

Or. en

Änderungsantrag 80

Petra Kammerevert, Victor Negrescu

Entschließungsantrag

Ziffer 2

Entschließungsantrag

2. ist der Ansicht, dass die Schaffung

Geänderter Text

2. ist der Ansicht, dass die Schaffung

einer wirklich integrierten europäischen Videospiegelbranche **eine Erhöhung der Zahl an Koproduktionen, an denen europäische Akteure beteiligt sind, umfasst**; begrüßt, dass im Rahmen des Programms Kreatives Europa Mittel für die europäische Videospiegelbranche bereitgestellt werden; bedauert jedoch, dass bislang nur wenige Mittel gebunden wurden;

einer wirklich integrierten europäischen Videospiegelbranche **davon abhängt, dass die Zahl der Produktionen und Koproduktionen von europäischen Entwicklungsstudios erhöht wird**; begrüßt, dass im Rahmen des Programms Kreatives Europa **und des Programms Horizont Europa** Mittel für die europäische Videospiegelbranche, **einschließlich der Forschung und Innovation, durch spezifische Ausschreibungen mit europäischem Mehrwert** bereitgestellt werden; bedauert jedoch, dass bislang nur wenige Mittel gebunden wurden;

Or. de

Änderungsantrag 81

Alexis Georgoulis, Laurence Farreng, Tomasz Frankowski, Ibán García Del Blanco, Niklas Nienäß, Salima Yenbou, Irena Joveva

Entschließungsantrag Ziffer 2 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

2a. betont, dass die wachsende Videospiegelbranche zahlreichen Kulturschaffenden wie Spielentwicklern, Designern, Autoren, Musikproduzenten und anderen Künstlern immer mehr neue Beschäftigungsmöglichkeiten bietet, was bei allen Maßnahmen der Union in diesem Bereich und insbesondere bei Finanzierungsmaßnahmen berücksichtigt werden sollte;

Or. en

Änderungsantrag 82

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Viliija Blinkevičiūtė

Entschließungsantrag Ziffer 2 a (neu)

2a. fordert die Kommission auf, öffentliche und private Initiativen zu unterstützen, die zur Entwicklung einer wettbewerbsfähigeren europäischen Videospiellandschaft beitragen, und dabei besonderes Augenmerk auf die Entwicklung von Talenten, die Schaffung von geistigem Eigentum und die Positionierung von Unternehmen zu legen;

Or. en

Änderungsantrag 83

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Milan Zver, Michaela Šojdrová, Theodoros Zagorakis, Sabine Verheyen, Karolin Braunsberger-Reinhold, Loucas Fourlas

**Entschließungsantrag
Ziffer 2 a (neu)**

2a. fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, dafür zu sorgen, dass europäische Videospielentwickler Zugang zu neuen Märkten haben, wodurch die Verbreitung und Anerkennung europäischer Videospielinhalte auf internationaler Ebene verbessert wird;

Or. en

Änderungsantrag 84

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Milan Zver, Michaela Šojdrová, Theodoros Zagorakis, Sabine Verheyen, Karolin Braunsberger-Reinhold, Loucas Fourlas

**Entschließungsantrag
Ziffer 2 b (neu)**

2b. betont, dass nationale Anreize und eine entsprechende Unterstützung für lokale Videospiele, darunter auch für

KMU, durch eine Überprüfung der europäischen Vorschriften über staatliche Beihilfen, wie der allgemeinen Gruppenfreistellungsverordnung, gefördert und erleichtert werden sollten;

Or. en

Änderungsantrag 85
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Ziffer 3

Entschließungsantrag

3. fordert die Kommission auf, eine Bestandsaufnahme und Definition der europäischen Videospieldbranche vorzunehmen und die Schaffung einer Kennzeichnung als „Europäisches Videospield“ zu fördern, um die **Auffindbarkeit** in Europa geschaffener Videospield zu verbessern und ihre Verbreitung zu fördern;

Geänderter Text

3. fordert die Kommission auf, eine Bestandsaufnahme und Definition der europäischen Videospieldbranche vorzunehmen und die Schaffung einer Kennzeichnung als „Europäisches Videospield“ **sowie Initiativen auf lokaler, nationaler, regionaler und europäischer Ebene zu fördern, mit denen sichergestellt wird, dass europäische Videospieldentwickler nationale und internationale Anerkennung erhalten und auf neue Märkte gelangen**, um die **Wahrnehmung** in Europa geschaffener Videospield zu verbessern und ihre Verbreitung zu fördern; **stellt jedoch fest, dass ein europäisches Videospieldsiegel allein möglicherweise nicht ausreicht, um die Wahrnehmung und Verbreitung der Spield zu verbessern; betont, dass europäische Studios Unterstützung benötigen, damit sie verstärkt Zugang zu Handelsmissionen erhalten und die Märkte aufsuchen, auf denen Hersteller und Vertrieber präsent sind, um ihre Produkte zu fördern und zu vermarkten; schlägt der Kommission vor, die Schaffung nationaler und europäischer Spieldpreise zu unterstützen, da diese für eine solche Förderung und Anerkennung wichtig sind;**

Or. en

Änderungsantrag 86

Helène Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag

Ziffer 3

Entschließungsantrag

3. fordert die Kommission auf, eine Bestandsaufnahme und Definition der europäischen Videospelbranche vorzunehmen und die Schaffung einer Kennzeichnung als „Europäisches Videospel“ zu fördern, um die **Auffindbarkeit** in Europa geschaffener Videospel zu verbessern und ihre Verbreitung zu fördern;

Geänderter Text

3. **betont, dass es wichtig ist, den Handel und die Vermarktung von in Europa geschaffenen Videospelen weltweit zu fördern und zu unterstützen;** fordert die Kommission **in diesem Zusammenhang** auf, eine Bestandsaufnahme und Definition der europäischen Videospelbranche vorzunehmen und die Schaffung einer Kennzeichnung als „Europäisches Videospel“ zu **bewerten und gegebenenfalls zu fördern**, um die **Wahrnehmung** in Europa geschaffener Videospel zu verbessern und ihre Verbreitung zu fördern;

Or. en

Änderungsantrag 87

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

Entschließungsantrag

Ziffer 3

Entschließungsantrag

3. fordert die Kommission auf, eine Bestandsaufnahme und Definition der europäischen Videospelbranche vorzunehmen und die Schaffung einer Kennzeichnung als „Europäisches Videospel“ zu fördern, um die **Auffindbarkeit** in Europa geschaffener Videospel zu verbessern und ihre Verbreitung zu fördern;

Geänderter Text

3. fordert die Kommission auf, eine Bestandsaufnahme und Definition der europäischen Videospelbranche vorzunehmen, **auch durch eine etwaige Revision der NACE-Codes**, und die Schaffung einer Kennzeichnung als „Europäisches Videospel“ zu fördern, um die **Wahrnehmung** in Europa geschaffener Videospel zu verbessern und ihre Verbreitung zu fördern;

Änderungsantrag 88
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Ziffer 3

Entschließungsantrag

3. fordert die Kommission auf, eine Bestandsaufnahme und Definition der europäischen Videospiegelbranche vorzunehmen und **die Schaffung einer Kennzeichnung als „Europäisches Videospiegel“** zu fördern, um die **Auffindbarkeit** in Europa geschaffener Videospiegel **zu verbessern** und ihre Verbreitung zu **fördern**;

Geänderter Text

3. fordert die Kommission auf, eine Bestandsaufnahme und Definition der europäischen Videospiegelbranche vorzunehmen und **Initiativen auf nationaler und europäischer Ebene** zu fördern, um die **Wahrnehmung** in Europa geschaffener Videospiegel und ihre Verbreitung zu **verbessern**;

Änderungsantrag 89
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 3 a (neu)

Entschließungsantrag

3a. fordert die Kommission auf, mit den Interessenträgern, der Zivilgesellschaft und Experten für Videospiegel zusammenzuarbeiten, um eine allgemein akzeptierte, universelle und harmonisierte Terminologie und entsprechende Definitionen zu erstellen, die breit genug sind, um alle Themen, Kategorien und Teilnehmer abzudecken, und gleichzeitig spezifisch genug, um für eine wirksame Regulierungspolitik ohne Ausgrenzung zu sorgen sowie für vergleichbare Daten, die für die Erfassung und Überwachung der Branche erforderlich sind und regelmäßig und langfristig erhoben und aktualisiert

Geänderter Text

werden müssen;

Or. en

Änderungsantrag 90

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

Entschließungsantrag Ziffer 3 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

3a. betont die wichtige Rolle des Lokalisierungsprozesses für die erfolgreiche Verbreitung eines Spiels auf einem mehrsprachigen Markt wie dem der Europäischen Union und für die Förderung der sprachlichen Vielfalt; ist der Auffassung, dass eine starke Unterstützung seitens der Europäischen Union in dieser Angelegenheit angemessen wäre;

Or. en

Änderungsantrag 91

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag Ziffer 4

Entschließungsantrag

Geänderter Text

4. fordert die Kommission auf, eine europäische Beobachtungsstelle für Videospiele einzurichten, um Entscheidungsträgern und Interessenträgern harmonisierte Daten, Bewertungen und konkrete Empfehlungen in Bezug auf die Entwicklung der Branche bereitzustellen;

4. betont, dass harmonisierte, zuverlässige und vergleichbare europäische Wirtschaftsdaten zur Videospiele- und E-Sportbranche unabdingbar sind, damit faktengestützte Bewertungen und Empfehlungen vorgelegt werden können; fordert eine Angleichung der einschlägigen NACE-Codes, wobei mit Blick auf die Videospieleentwickler, die Herausgeber und die E-Sportarten eine Überprüfung,

Präzisierung und Straffung durchgeführt werden sollte; fordert fernerhin die Kommission auf, eine europäische Beobachtungsstelle für Videospiele einzurichten, um Entscheidungsträgern und Interessenträgern ***zu unterstützen und ihnen*** harmonisierte Daten, Bewertungen und konkrete Empfehlungen in Bezug auf die Entwicklung der Branche bereitzustellen; ***ist der Ansicht, dass die europäische Beobachtungsstelle für Videospiele als Wissensnetz zur Unterstützung des Dialogs für eine stärker integrierte Branche betrachtet werden sollte;***

Or. en

Änderungsantrag 92
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Ziffer 4

Entschließungsantrag

4. fordert die Kommission auf, eine europäische Beobachtungsstelle für Videospiele einzurichten, um Entscheidungsträgern und Interessenträgern harmonisierte Daten, Bewertungen und konkrete Empfehlungen in Bezug auf die Entwicklung der Branche bereitzustellen;

Geänderter Text

4. fordert die Kommission auf, eine europäische Beobachtungsstelle für Videospiele einzurichten ***und auch dafür zu sorgen, dass es klare NACE-Kategorien der statistischen Systematik für die Videospielebranche und den E-Sport gibt,*** um Entscheidungsträgern und Interessenträgern harmonisierte Daten, Bewertungen und konkrete Empfehlungen in Bezug auf die Entwicklung der Branche bereitzustellen ***und die Arbeitsbedingungen aller in ihr Beschäftigten zu verbessern und dabei niemanden zurückzulassen;***

Or. en

Änderungsantrag 93
Alexis Georgoulis

**Entschließungsantrag
Ziffer 4 a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

4a. ist besorgt darüber, dass das Fehlen öffentlicher Daten über die Videospiele mit der Unzulänglichkeit der derzeitigen statistischen Einstufung zusammenhängt, unter der Spiele nicht präzise erfasst werden; fordert Eurostat daher auf, die Daten zu Videospiele zu verbessern und dabei die Kategorien der verschiedenen Videospieleunternehmen in den Mitgliedstaaten zu präzisieren und zu harmonisieren und alle Beteiligten der gesamten Wertschöpfungskette der Branche in vergleichbarer Weise in die nationalen statistischen Klassifikationssysteme einzubeziehen;

Or. en

Änderungsantrag 94

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

**Entschließungsantrag
Ziffer 4 a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

4a. fordert nachdrücklich, dass eine europäische Strategie für geistiges Eigentum im Bereich der Videospiele entwickelt wird; ist der Ansicht, dass sich eine solche Strategie einerseits auf die Erstellung von Originalen im Bereich des geistigen Eigentums als andererseits auch auf die Förderung bestehender europäischer Schöpfungen und Werke des geistigen Eigentums beziehen kann;

Or. en

Änderungsantrag 95

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

**Entschließungsantrag
Ziffer 5**

Entschließungsantrag

5. begrüßt den Standpunkt des Rates zu einer europäischen Strategie für das Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft, insbesondere in Bezug darauf, wie unsere strategischen Kulturgüter definiert, geschützt und gefördert werden können; erklärt sich bereit, in diesem Bereich Fortschritte zu erzielen, insbesondere im Hinblick auf europäische Videospielestudios und -kataloge;

Geänderter Text

5. begrüßt den Standpunkt des Rates zu einer europäischen Strategie für das Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft, insbesondere in Bezug darauf, wie unsere strategischen Kulturgüter definiert, geschützt und gefördert werden können; erklärt sich bereit, in diesem Bereich Fortschritte zu erzielen, insbesondere im Hinblick auf europäische Videospielestudios und -kataloge; ***ist der Ansicht, dass weitere europäische Investitionen in die Branche fließen sollten und dass InvestEU und Media Invest dazu beitragen könnten, den Finanzierungsbedarf der Branche zu decken;***

Or. en

**Änderungsantrag 96
Alexis Georgoulis, Martina Michels**

**Entschließungsantrag
Ziffer 5**

Entschließungsantrag

5. begrüßt den Standpunkt des Rates zu einer europäischen Strategie für das Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft, insbesondere in Bezug darauf, wie unsere strategischen Kulturgüter definiert, geschützt und gefördert werden können; erklärt sich bereit, in diesem Bereich Fortschritte zu erzielen, insbesondere im Hinblick auf europäische Videospielestudios und -kataloge;

Geänderter Text

5. begrüßt den Standpunkt des Rates zu einer europäischen Strategie für das Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft, insbesondere in Bezug darauf, wie unsere strategischen Kulturgüter definiert, geschützt und gefördert werden können; erklärt sich bereit, in diesem Bereich Fortschritte zu erzielen, insbesondere im Hinblick auf europäische Videospielestudios und -kataloge; ***fordert die Kommission gleichermaßen auf, Videospiele in den Branchen zu berücksichtigen, die unter***

*die allgemeine
Gruppenfreistellungsverordnung fallen;*

Or. en

Änderungsantrag 97
Catherine Griset

Entschließungsantrag
Ziffer 5

Entschließungsantrag

5. begrüßt den Standpunkt des Rates zu einer europäischen Strategie für das Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft, insbesondere in Bezug darauf, wie *unsere* strategischen Kulturgüter *definiert*, geschützt und gefördert werden können; erklärt sich bereit, in diesem Bereich Fortschritte zu erzielen, insbesondere im Hinblick auf europäische Videospielestudios und -kataloge;

Geänderter Text

5. begrüßt den Standpunkt des Rates zu einer europäischen Strategie für das Ökosystem der Kultur- und Kreativwirtschaft, insbesondere in Bezug darauf, wie *die* strategischen Kulturgüter *der Union* geschützt und gefördert werden können; erklärt sich bereit, in diesem Bereich Fortschritte zu erzielen, insbesondere im Hinblick auf europäische Videospielestudios und -kataloge;

Or. fr

Änderungsantrag 98
Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

Entschließungsantrag
Ziffer 5 a (neu)

Entschließungsantrag

5a. weist nachdrücklich darauf hin, dass das Wachstum der europäischen Videospielebranche von der Verfügbarkeit von Hardware und Software sowie von Menschen abhängt, die über das notwendige Know-how verfügen, um das Gesamtsystem am Laufen zu halten; fordert die Kommission auf, die Stärken und Schwächen Europas in diesem Bereich zu bewerten, insbesondere im

Geänderter Text

Hinblick auf seine Abhängigkeit von Einfuhren;

Or. en

Änderungsantrag 99

Alexis Georgoulis, Laurence Farreng, Tomasz Frankowski, Ibán García Del Blanco, Niklas Nienäß, Salima Yenbou, Irena Joveva

Entschließungsantrag

Ziffer 5 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

5a. fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, für faire Vertrags- und Arbeitsbedingungen für alle Kulturschaffenden und andere in der Videospielebranche tätige Fachkräfte zu sorgen, insbesondere im Zusammenhang mit dem europäischen Status des Künstlers, und den Schutz ihrer Rechte des geistigen Eigentums zu wahren;

Or. en

Änderungsantrag 100

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag

Ziffer 5 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

5a. betont, dass die grenzüberschreitende Durchsetzung der Rechte des geistigen Eigentums von Spielentwicklern und Künstlern angemessen geschützt und eine gerechte Vergütung sichergestellt werden muss;

Or. en

Änderungsantrag 101
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Ziffer 6

Entschließungsantrag

6. fordert die Kommission auf, Synergieeffekte zwischen der Videospiegelbranche und ihrer Innovationsstrategie zu sondieren, insbesondere im Zusammenhang mit der Forschung zu Metaversen, dabei jedoch nicht das Phänomen E-Sport aus den Augen zu verlieren;

Geänderter Text

6. fordert die Kommission auf, Synergieeffekte zwischen der Videospiegelbranche und ihrer Innovationsstrategie zu sondieren, insbesondere im Zusammenhang mit der Forschung zu Metaversen, dabei jedoch nicht das Phänomen E-Sport **sowie den Schutz der Privatsphäre und die Problematik der Cybersicherheit** aus den Augen zu verlieren;

Or. en

Änderungsantrag 102
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Ziffer 6 a (neu)

Entschließungsantrag

6a. hebt hervor, dass Videospiele sowohl der digitalen Strategie der EU als auch Innovation, künstlicher Intelligenz, Hochleistungsrechnen, digitalen Kompetenzen, Konnektivität, dem Konzept der europäischen digitalen Identität und einer neuen Generation von Technologien erheblichen Auftrieb verleihen, und fordert die Kommission daher auf, Videospiele bei allen Fonds zu berücksichtigen, die für den digitalen Wandel und den Schwerpunkt „Ein Europa für das digitale Zeitalter“ relevant sind;

Or. en

Änderungsantrag 103
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 6 b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

6b. hebt hervor, dass Videospiele alle sechs Prioritäten der Kommission für den Zeitraum 2019–2024, d. h. den europäischen Green Deal, eine Wirtschaft im Dienste der Menschen, ein stärkeres Europa in der Welt, die Förderung unserer europäischen Lebensweise und neuer Schwung für die Demokratie in Europa, in hohem Maße unterstützen und begünstigen und daher horizontal in alle einschlägigen Fonds einbezogen werden sollten;

Or. en

Änderungsantrag 104
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Ziffer 7

Entschließungsantrag

Geänderter Text

7. betont, dass Videospiele und E-Sport aufgrund ihres breiten Publikums und ihrer digitalen Komponente erhebliches soziales und kulturelles Potenzial bieten, Europäer aller Altersgruppen, Geschlechter und Hintergründe, einschließlich älterer Menschen und Menschen mit Behinderungen, **miteinander zu verbinden**;

7. betont, dass Videospiele und E-Sport aufgrund ihres breiten Publikums und ihrer digitalen Komponente erhebliches soziales und kulturelles Potenzial **zur Stärkung des sozialen Zusammenhalts** bieten **und dabei** Europäer aller Altersgruppen, Geschlechter und Hintergründe, einschließlich älterer Menschen und Menschen mit Behinderungen, **zusammenbringen, sodass niemand zurückgelassen wird, und dass Videospiele und E-Sport daher als zentrale Elemente der europäischen Kohäsionspolitik 2021–2027 betrachtet werden und auch einschlägige Unterstützung und Finanzierung erhalten sollten, etwa aus dem Europäischen**

Fonds für regionale Entwicklung (EFRE), dem Europäischen Sozialfonds+ (ESF+), dem Kohäsionsfonds, dem Fonds für einen gerechten Übergang (JTF), im Rahmen von Interreg und dem allgemeinen Fonds für die Kohäsionspolitik 2021–2027;

Or. en

Änderungsantrag 105
Alexander Bernhuber

Entschließungsantrag
Ziffer 7

Entschließungsantrag

7. betont, dass Videospiele und E-Sport aufgrund ihres breiten Publikums und ihrer digitalen Komponente erhebliches soziales und kulturelles Potenzial bieten, Europäer aller Altersgruppen, Geschlechter und Hintergründe, einschließlich älterer Menschen und Menschen mit Behinderungen, *miteinander zu verbinden*;

Geänderter Text

7. betont, dass Videospiele und E-Sport aufgrund ihres breiten Publikums und ihrer digitalen Komponente erhebliches soziales und kulturelles Potenzial bieten, Europäer aller Altersgruppen, Geschlechter und Hintergründe, einschließlich älterer Menschen und Menschen mit Behinderungen *und Menschen, die auf dem Land und in Regionen in äußerster Randlage leben, zusammenzubringen*;

Or. en

Änderungsantrag 106
Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Heléne Fritzon

Entschließungsantrag
Ziffer 7 a (neu)

Entschließungsantrag

7 a. hebt die Vorteile plattformübergreifender Online-Spiele sowohl für die Nutzererfahrung, indem sie es den Spielern ermöglichen, auf einfache Weise über verschiedene Plattformen hinweg miteinander in

Geänderter Text

Kontakt zu treten, als auch für die Spieleentwickler hervor und fordert die Videospiegelindustrie auf, sich nach besten Kräften um eine möglichst umfassende Nutzung dieser Möglichkeit zu bemühen;

Or. de

Änderungsantrag 107
Alexander Bernhuber

Entschließungsantrag
Ziffer 8

Entschließungsantrag

8. betont, dass Videospiele und E-Sport durch immersive Erlebnisse die Geschichte, die Identität, das Erbe, die Werte und die Vielfalt Europas fördern können;

Geänderter Text

8. betont, dass Videospiele und E-Sport durch immersive Erlebnisse die Geschichte, die Identität, das Erbe, die Werte und die Vielfalt Europas fördern können; *ist daher der Ansicht, dass mit Videospiele auch eine gesellschaftliche Verantwortung hinsichtlich der Vermittlung von Werten und spezifischen Inhalten verbunden ist;*

Or. en

Änderungsantrag 108
Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

Entschließungsantrag
Ziffer 8

Entschließungsantrag

8. betont, dass Videospiele und E-Sport durch immersive Erlebnisse die Geschichte, die Identität, das Erbe, die Werte und die Vielfalt Europas fördern können;

Geänderter Text

8. betont, dass Videospiele und E-Sport durch immersive Erlebnisse die Geschichte, die Identität, das Erbe, die Werte und die Vielfalt Europas fördern können; *ist der Ansicht, dass diese Medien aufgrund ihres Beitrags zur europäischen Soft Power stärker gewürdigt werden sollten;*

Änderungsantrag 109
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Ziffer 8

Entschließungsantrag

8. betont, dass Videospiele und E-Sport durch immersive Erlebnisse die Geschichte, die Identität, das Erbe, die Werte und die Vielfalt Europas fördern **können**;

Geänderter Text

8. betont, dass Videospiele und E-Sport **ein enormes Potenzial aufweisen**, durch immersive Erlebnisse die Geschichte, die Identität, das Erbe, die Werte und die Vielfalt Europas **zu** fördern, **wobei dieses Potenzial bislang weitgehend ungenutzt blieb**;

Or. en

Änderungsantrag 110
Helène Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag
Ziffer 8 a (neu)

Entschließungsantrag

8a. (neu) betont, dass E-Sport und Videospiele in vollem Umfang mit den europäischen Werten und den Menschenrechten im Einklang stehen müssen; betont in diesem Zusammenhang, dass Inklusion, Toleranz und die Förderung eines fairen und sicheren Umfelds sowie die Beseitigung der digitalen und sozialen Kluft innerhalb und zwischen den Ländern äußerst wichtig sind; begrüßt in diesem Zusammenhang bereits bestehende Instrumente zur Förderung dieser Werte, wie die von der Branche angenommenen Leitprinzipien für das Engagement im E-Sport und die auf nationaler Ebene vorhandenen Verhaltenskodizes für E-

Geänderter Text

Sport, mit denen ein E-Sport gefördert werden soll, der unterhaltsam und fair ist und von Spielern und Veranstaltern auf der ganzen Welt in einem offenen und inklusiven Umfeld genutzt werden kann;

Or. en

Änderungsantrag 111
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Ziffer 8 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

8a. weist auf den herausragenden Einfluss hin, den Videospiele und E-Sport bei der Pflege und dem Aufbau europäischer Werte bei einem breiten Publikum, darunter auch bei jungen Menschen, haben; fordert die Kommission daher auf, Synergieeffekte und Maßnahmen zu sondieren, die darauf ausgerichtet sind, europäische Werte durch Videospiele und E-Sport zu fördern; schlägt in diesem Zusammenhang vor, besonders auf ein ausgewogenes Verhältnis der Geschlechtern bei den Mitarbeitern und in den Entscheidungspositionen sowie auf eine gleichberechtigte Darstellung der weiblichen Erzählung, auch als Protagonistin in Videospielen, zu achten;

Or. en

Änderungsantrag 112
Gianantonio Da Re

Entschließungsantrag
Ziffer 8 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

8a. fordert die Kommission auf, eine

europäische Strategie zur Unterstützung von KMU, die in der europäischen Videospielebranche tätig sind, durch die Annahme geeigneter Finanzinstrumente auszuarbeiten;

Or. it

Änderungsantrag 113
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 8 b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

8b. *weist auf den Wert echter Innovation und Kreativität hin, den die Videospiele und E-Sport als eine gänzlich neue Branche bieten, wobei die Branche mit enormen Möglichkeiten für die Produktion zeitgenössischer Kunst und Kultur sowie neuer Kunstformen, auch unter Kombination mit den besten neuen Technologien und künstlicher Intelligenz, einhergeht;*

Or. en

Änderungsantrag 114
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 8 c (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

8c. *weist auf den Wert echter Innovation und Kreativität hin, den die Videospiele und E-Sport als eine gänzlich neue Branche bieten, wobei die Branche mit enormen Möglichkeiten für die Produktion zeitgenössischer Kunst und aktueller kultureller Erzeugnisse wie neuer und innovativer Kunstformen, darunter unter Kombination mit den*

besten neuen Technologien und künstlicher Intelligenz, und auch in Metaversen einhergeht;

Or. en

Änderungsantrag 115
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 9

Entschließungsantrag

9. fordert die Kommission auf, die Einrichtung einer europäischen Videospieleakademie zu finanzieren, die dafür zuständig ist, Videospiele **zu fördern**, mit denen europäische Werte vermittelt werden;

Geänderter Text

9. fordert die Kommission auf, die Einrichtung einer europäischen Videospieleakademie zu finanzieren, die dafür zuständig ist, Videospiele, mit denen europäische Werte vermittelt werden, **zu fördern sowie das breite Publikum über die Vorteile von Videospiele bei der Kompetenzentwicklung zu informieren bzw. darauf aufmerksam zu machen und gleichzeitig deren negative Darstellung zu beseitigen, indem eine angemessene und sichere Nutzung sowie bewährte Verfahren gefördert werden, die sich aus der internationalen Praxis ergeben haben und im Rahmen wissenschaftlicher und fachlicher Verfahren etabliert wurden;**

Or. en

Änderungsantrag 116
Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

Entschließungsantrag
Ziffer 9

Entschließungsantrag

9. fordert die Kommission auf, die Einrichtung einer europäischen Videospieleakademie zu finanzieren, die dafür zuständig ist, Videospiele zu fördern,

Geänderter Text

9. fordert die Kommission auf, die Einrichtung einer europäischen Videospieleakademie zu finanzieren, die dafür zuständig ist, Videospiele zu fördern,

mit denen europäische Werte vermittelt werden;

mit denen europäische Werte vermittelt werden, ***was auch Geschichte und Vielfalt sowie das Know-how der europäischen Videospiegelbranche einschließt***;

Or. en

Änderungsantrag 117

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag Ziffer 9

Entschließungsantrag

9. fordert die Kommission auf, ***die Einrichtung einer europäischen Videospiegelakademie zu finanzieren, die dafür zuständig ist, Videospiegel zu fördern***, mit denen europäische Werte ***vermittelt*** werden;

Geänderter Text

9. fordert die Kommission auf, ***Initiativen zur Förderung von Videospiegeln auf den Weg zu bringen***, mit denen europäische Werte ***aufzeigt*** werden;

Or. en

Änderungsantrag 118

Alexander Bernhuber

Entschließungsantrag Ziffer 9

Entschließungsantrag

9. fordert die Kommission auf, die Einrichtung einer europäischen Videospiegelakademie zu ***finanzieren***, die dafür zuständig ist, Videospiegel zu fördern, mit denen europäische Werte vermittelt werden;

Geänderter Text

9. fordert die Kommission auf, die Einrichtung einer europäischen Videospiegelakademie zu ***unterstützen***, die dafür zuständig ist, Videospiegel zu fördern, mit denen europäische Werte vermittelt werden;

Or. en

Änderungsantrag 119

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Milan Zver, Michaela Šojdrová, Theodoros

**Entschließungsantrag
Ziffer 9 a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

9a. begrüßt das vom Europäischen Parlament ins Leben gerufene Pilotprojekt „Den Wert einer europäischen Gaming-Gesellschaft verstehen“, mit dem ein besseres Verständnis der Videospielebranche und seiner Auswirkungen auf eine Reihe von Politikbereichen geschaffen werden soll;

Or. en

**Änderungsantrag 120
Alexis Georgoulis, Martina Michels**

**Entschließungsantrag
Ziffer 10**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

10. betont, dass Videospiele **schnell** ein Kulturgut **werden können**, das es zu erhalten und zu fördern gilt; schlägt vor, die Einrichtung eines Archivs zu unterstützen, in dem **die** europäischen **Videospiele** mit der größten kulturellen Bedeutung aufbewahrt werden;

10. betont, dass Videospiele **mit einer fast 50-jährigen Geschichte^{1a} bereits** ein Kulturgut **geworden sind**, das es zu erhalten und zu fördern gilt; schlägt vor, die Einrichtung eines Archivs zu unterstützen, in dem **das Erbe an** europäischen **Videospielen** mit der größten kulturellen Bedeutung aufbewahrt **wird und neue Formen der Förderung des europäischen Erbes durch Videospiele erforscht** werden;

^{1a}

https://www.museumofplay.org/video_games/

Or. en

Änderungsantrag 121

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

**Entschließungsantrag
Ziffer 10**

Entschließungsantrag

10. betont, dass Videospiele schnell ein Kulturgut werden können, das es zu erhalten und zu fördern gilt; schlägt vor, die Einrichtung eines Archivs zu unterstützen, in dem die europäischen Videospiele mit der größten kulturellen Bedeutung aufbewahrt werden;

Geänderter Text

10. betont, dass Videospiele schnell ein Kulturgut werden können, das es zu erhalten und zu fördern gilt; schlägt vor, die Einrichtung eines Archivs zu unterstützen, in dem die europäischen Videospiele mit der größten kulturellen Bedeutung aufbewahrt werden **und dafür gesorgt wird, dass sie auch künftig noch gespielt werden können**;

Or. en

**Änderungsantrag 122
Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Heléne Fritzon**

**Entschließungsantrag
Ziffer 10**

Entschließungsantrag

10. betont, dass Videospiele **schnell ein Kulturgut werden können**, das es zu erhalten und zu fördern gilt; schlägt **vor**, die Einrichtung eines Archivs **zu unterstützen**, in dem **die europäischen** Videospiele mit **der größten kulturellen** Bedeutung aufbewahrt werden;

Geänderter Text

10. betont, dass Videospiele **ein integraler Bestandteil des europäischen Kulturguts sind**, das es zu erhalten und zu fördern gilt; schlägt die Einrichtung eines Archivs **vor**, in dem **europäische** Videospiele mit **kultureller** Bedeutung aufbewahrt werden **und regt an, in Zusammenarbeit mit der Videospiegelindustrie Unterstützung bereitzustellen**;

Or. de

**Änderungsantrag 123
Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Heléne Fritzon**

**Entschließungsantrag
Ziffer 10 a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

verweist im Hinblick auf die Schaffung dieses Archivs auf bereits bestehende Projekte wie die Internationale Computerspielesammlung (ICS) und zahlreiche Videospielemuseen in der gesamten EU, auf die aufgebaut werden könnte;

Or. de

**Änderungsantrag 124
Gianantonio Da Re**

**Entschließungsantrag
Ziffer 10 a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

10a. betont, dass die Videospielebranche Anreize für die dreidimensionale Rekonstruktion bestehender Denkmäler und Museen in kleineren und entlegeneren Gebieten bieten kann;

Or. it

**Änderungsantrag 125
Alexis Georgoulis, Martina Michels**

**Entschließungsantrag
Ziffer 11**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

11. betont nachdrücklich, dass Videospiele ein wertvolles Lehrinstrument zur aktiven Einbeziehung der Lernenden in ***den Lehrplan*** sein können; ist der Ansicht, dass die Einführung von Videospiele an Schulen und die Sensibilisierung ***der Lehrkräfte für ihren*** bestmöglichen Einsatz im Unterricht ***miteinander einhergehen sollten;***

11. betont nachdrücklich, dass Videospiele ein wertvolles Lehrinstrument zur aktiven Einbeziehung der Lernenden in ***einen Schullehrplan*** sein können; ist der Ansicht, dass die Einführung von Videospiele an Schulen ***mit der Verbesserung der Ausstattung und der Konnektivität der Schulen einhergehen sollte und fordert die Mitgliedstaaten*** und

die **Kommission auf, Maßnahmen zur Sensibilisierung Lehrkräfte zu ergreifen und ihnen kostenlose Fortbildungsmaßnahmen zum bestmöglichen Einsatz von Videospiele** im Unterricht **anzubieten**;

Or. en

Änderungsantrag 126
Victor Negrescu

Entschließungsantrag
Ziffer 11

Entschließungsantrag

11. betont nachdrücklich, dass Videospiele ein wertvolles Lehrinstrument zur aktiven Einbeziehung der Lernenden in den Lehrplan sein können; ist der Ansicht, dass die Einführung von Videospiele an Schulen **und die Sensibilisierung der Lehrkräfte für ihren** bestmöglichen Einsatz im Unterricht **miteinander einhergehen** sollten;

Geänderter Text

11. betont nachdrücklich, dass Videospiele ein wertvolles Lehrinstrument zur aktiven Einbeziehung der Lernenden in den Lehrplan sein können; ist der Ansicht, dass die Einführung von Videospiele an Schulen **mit der Verbesserung der Ausstattung und der Konnektivität der Schulen einhergehen sollte**, Lehrkräfte **eine Fortbildung zum** bestmöglichen Einsatz **von Videospiele** im Unterricht **benötigen bzw. für den Einsatz sensibilisiert werden** sollten;

Or. en

Änderungsantrag 127
Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

Entschließungsantrag
Ziffer 11

Entschließungsantrag

11. betont nachdrücklich, dass Videospiele ein wertvolles Lehrinstrument zur aktiven Einbeziehung der Lernenden in den Lehrplan sein können; ist der Ansicht, dass die Einführung von Videospiele an

Geänderter Text

11. betont nachdrücklich, dass Videospiele ein wertvolles Lehrinstrument zur aktiven Einbeziehung der Lernenden in den Lehrplan sein können **und die Entwicklung von digitalen Kompetenzen**,

Schulen und die Sensibilisierung der Lehrkräfte für ihren bestmöglichen Einsatz im Unterricht miteinander einhergehen sollten;

Soft Skills und kreativem Denken begünstigen; ist der Ansicht, dass die Einführung von Videospiele an Schulen und die Sensibilisierung der Lehrkräfte für ihren bestmöglichen Einsatz im Unterricht miteinander einhergehen sollten;

Or. en

Änderungsantrag 128 **Niklas Nienäß**

Entschließungsantrag **Ziffer 11**

Entschließungsantrag

11. betont nachdrücklich, dass Videospiele ein wertvolles Lehrinstrument zur aktiven Einbeziehung der Lernenden in den Lehrplan sein können; ist der Ansicht, dass die Einführung von Videospiele an Schulen ***und die Sensibilisierung der Lehrkräfte für ihren bestmöglichen Einsatz im Unterricht miteinander einhergehen sollten***;

Geänderter Text

11. betont nachdrücklich, dass Videospiele ein wertvolles Lehrinstrument zur aktiven Einbeziehung der Lernenden in den Lehrplan sein können; ist der Ansicht, dass die Einführung von Videospiele an Schulen ***parallel zu speziellen Fortbildungen während der Arbeitszeit stattfinden sollte, um damit die Lehrkräfte für den bestmöglichen Einsatz von Videospiele im Unterricht zu sensibilisieren***;

Or. en

Änderungsantrag 129 **Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere**

Entschließungsantrag **Ziffer 11**

Entschließungsantrag

11. betont nachdrücklich, dass Videospiele ein wertvolles Lehrinstrument zur aktiven Einbeziehung der Lernenden in den Lehrplan sein können; ***ist der Ansicht, dass die Einführung von Videospiele an Schulen und die Sensibilisierung der***

Geänderter Text

11. betont nachdrücklich, dass Videospiele ein wertvolles Lehrinstrument zur aktiven Einbeziehung der Lernenden in den Lehrplan sein können; ***betont, dass Lehrkräfte angemessen geschult und eng in die Entscheidungsfindung im***

Lehrkräfte für ihren bestmöglichen Einsatz im Unterricht miteinander einhergehen sollten;

Zusammenhang mit der Nutzung von Videospiele für Bildungs- bzw. Unterrichtszwecke einbezogen werden sollten;

Or. en

**Änderungsantrag 130
Alexander Bernhuber**

**Entschließungsantrag
Ziffer 11**

Entschließungsantrag

11. betont nachdrücklich, dass Videospiele ein wertvolles Lehrinstrument **zur aktiven Einbeziehung der Lernenden in den Lehrplan** sein können; ist der Ansicht, dass die Einführung von Videospiele **an Schulen** und die Sensibilisierung der Lehrkräfte für ihren bestmöglichen Einsatz im Unterricht miteinander einhergehen sollten;

Geänderter Text

11. betont nachdrücklich, dass Videospiele ein wertvolles Lehrinstrument sein können; ist der Ansicht, dass die Einführung von Videospiele **im Schulumfeld** und die Sensibilisierung der Lehrkräfte für ihren bestmöglichen Einsatz im Unterricht miteinander einhergehen sollten, **wobei auf das Subsidiaritätsprinzip zu achten ist**;

Or. en

**Änderungsantrag 131
Alexis Georgoulis, Martina Michels**

**Entschließungsantrag
Ziffer 11**

Entschließungsantrag

11. betont nachdrücklich, dass Videospiele ein wertvolles Lehrinstrument zur aktiven Einbeziehung der Lernenden in den Lehrplan sein können; **ist der Ansicht, dass die Einführung von Videospiele an Schulen und die Sensibilisierung der Lehrkräfte für ihren bestmöglichen Einsatz im Unterricht miteinander einhergehen sollten**;

Geänderter Text

11. betont nachdrücklich, dass Videospiele ein wertvolles Lehrinstrument zur aktiven Einbeziehung der Lernenden in den Lehrplan sein können; **betont, dass eine Ausweitung der Konnektivität von Schulen und die Fortbildung von Lehrkräften maßgeblich sind, um für eine erfolgreiche Einbindung von IKT und Videospiele in die Bildung zu sorgen**;

Or. en

Änderungsantrag 132
Catherine Griset

Entschließungsantrag
Ziffer 11

Entschließungsantrag

11. betont nachdrücklich, dass Videospiele **ein wertvolles Lehrinstrument zur aktiven Einbeziehung der Lernenden in den Lehrplan** sein können; ist der Ansicht, dass die **Einführung von Videospielen an Schulen und die Sensibilisierung der Lehrkräfte für ihren bestmöglichen Einsatz im Unterricht miteinander einhergehen sollten**;

Geänderter Text

11. betont nachdrücklich, dass Videospiele **in einem Alter, in dem die Schülerinnen und Schüler die erforderliche Reife und Einsichtsfähigkeit in die Folgen ihres Handelns erreicht haben, ein Lehrinstrument neben dem herkömmlichen Unterricht** sein können; ist der Ansicht, dass die **Lehrkräfte darin geschult werden müssen, wie Videospiele am besten eingesetzt werden können und welche Risiken für die Schülerinnen und Schüler vor allem in Bezug auf die sinkende Konzentration und die Müdigkeit damit einhergehen**;

Or. fr

Änderungsantrag 133
Alexis Georgoulis, Laurence Farreng, Tomasz Frankowski, Ibán García Del Blanco, Niklas Nienäß, Salima Yenbou, Irena Joveva

Entschließungsantrag
Ziffer 11 a (neu)

Entschließungsantrag

11a. fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, die Videospiegelbranche als eine wichtige Branche anzuerkennen, in der neue kreative Talente entdeckt und aufgebaut werden und die zur Weiterqualifizierung und Umschulung aller Kulturschaffenden und sonstiger Fachkräfte beitragen kann, insbesondere im Zusammenhang mit dem digitalen Wandel;

Geänderter Text

Or. en

Änderungsantrag 134
Chiara Gemma

Entschließungsantrag
Ziffer 11 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

11a. besteht ferner darauf, dass Ausbildungsmaßnahmen mit Maßnahmen zur Aufklärung über die Nutzung elektronischer Systeme einhergehen müssen, damit die negativen Auswirkungen infolge des Missbrauchs dieser Technologien veranschaulicht und eine gesunde und ausgewogene Lebensweise gefördert werden;

Or. it

Änderungsantrag 135
Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Milan Zver, Michaela Šojdrová, Theodoros Zagorakis, Sabine Verheyen, Karolin Braunsberger-Reinhold, Loucas Fourlas

Entschließungsantrag
Ziffer 11 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

11a. begrüßt die Schlussfolgerungen des Rates zum integrierten Lernen, mit denen sichergestellt werden soll, dass die Lehrkräfte in Europa angemessen geschult werden, um IKT- und Computerkompetenzen zu vermitteln, und fordert die Mitgliedstaaten auf, abgestimmte STEAM-Lehrpläne zu entwickeln, um dem Mangel an digitalen Kompetenzen zu begegnen;

Or. en

Änderungsantrag 136
Alexis Georgoulis, Martina Michels

**Entschließungsantrag
Ziffer 11 b (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

11b. betont, dass Videospiele dank ihres leichten Zugangs Möglichkeiten zur Inklusion bieten, wodurch Spieler aus unterschiedlichen Bevölkerungsschichten, mit unterschiedlichen Fähigkeiten und unterschiedlichen sozioökonomischen Hintergründen in die Lage versetzt werden, sich mit Videospiele bzw. E-Sports zu beschäftigen; stellt gleichermaßen fest, dass die Hälfte der Spieler Frauen sind und dass die Branche Initiativen ergriffen hat, um Menschen mit Behinderungen einzubeziehen;

Or. en

**Änderungsantrag 137
Alexis Georgoulis, Martina Michels**

**Entschließungsantrag
Ziffer 11 c (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

11c. bedauert, dass eine Ausbildung von Lehrkräften zu IKT-Fragen^{1a} selten obligatorisch ist, sodass die meisten Lehrer diese Fähigkeiten schließlich in ihrer Freizeit erwerben müssen; weist die Mitgliedstaaten daher erneut auf ihre wichtige Aufgabe bei der Förderung aller Formen der beruflichen Entwicklung hin, einschließlich der Aufnahme digitaler Kompetenzen in den Lehrplan für die Lehrererstaubildung und die berufsbegleitende Ausbildung von Lehrkräften sowie bei der Anleitung der Schulen bei der Einbeziehung der Ziele im Bereich der digitalen Technologien in die Politik, die Strategien und die Gesamtvision für die Schule; fordert die

Kommission und die Mitgliedstaaten auf, die Zusammenarbeit und Koordinierung zu verbessern und die Chancen besser zu nutzen, die Erasmus+-Instrumente für den Austausch bewährter Verfahren, das Peer-Learning und die berufliche Entwicklung von Lehrkräften auf der Ebene der EU wie eTwinning, das School Education Gateway, die Teacher Academy und SELFIE bieten, sowie ihre einschlägigen Bemühungen zu verstärken, unter anderem durch die Einbeziehung von eTwinning in den Lehrplan und durch die Belohnung des Einsatzes dieser Instrumente;

^{1a} <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/2nd-survey-schools-ict-education-0>

Or. en

Änderungsantrag 138
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Ziffer 11 d (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

11d. bedauert, dass nur einer von fünf europäischen Schülern Zugang zum Hochgeschwindigkeitsinternet von mehr als 100 Mbit/s hat, während zugleich ein unterschiedliches Tempo zwischen den Mitgliedstaaten und entlegenen Gebieten in Bezug auf Digitalisierung, Verfügbarkeit von Bandbreite, Internetzugang und Internetkompetenz sowie ein Mangel an Ausrüstung^{1a} zu verzeichnen sind, was als Haupthindernis für die Nutzung von Videospielen und allgemeinen IKT-Instrumenten in Schulen wirken, wobei auch der Zugang zu aktuellen Ressourcen bzw. zu Online-Lernplattformen und bandbreitenintensive Anwendungen wie

Videostreaming oder Videokonferenzen behindert wird, die vor allem im digitalen Wandel Europas benötigt werden, was auch durch die Pandemie deutlich wurde; fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten daher auf, ihre Anstrengungen zur Verwirklichung des Gigabit-Netzanbindungsziels, das derzeit nicht in Sicht ist, zu verstärken und die Zukunft des mit der Fazilität „Connecting Europe“ verfolgten Ziels zu sichern, bei dem es um die Unterstützung der Gigabit-Netzanbindung für sozioökonomische Schwerpunktbereiche, darunter Schulen, geht;

^{1a} <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/2nd-survey-schools-ict-education-0>

Or. en

Änderungsantrag 139
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 11 e (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

11e. fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, in Maßnahmen für auf Integration ausgerichtete Videospiele für Menschen mit Behinderungen zu investieren, was auch berufliche Möglichkeiten und die Bereitstellung von kostenlosen Bildungs- und Ausbildungsmöglichkeiten, Mitteln für Forschung und Entwicklung und erforderlichenfalls entsprechender Ausrüstung einschließt;

Or. en

Änderungsantrag 140

**Entschließungsantrag
Ziffer 12**

Entschließungsantrag

12. weist erneut auf die Bedeutung europäischer Ausbildungsprogramme **für Berufe** in der Videospiegelbranche **hin**; betont, dass **es wichtig ist**, in Europa **führende Bildungsprogramme** mit Schwerpunkt auf Videospiegeln **zu entwickeln und** eine vorausschauende **Strategie** zur Förderung der Gleichstellung der Geschlechter und der Inklusivität der Branche **zu verfolgen**;

Geänderter Text

12. weist erneut auf die Bedeutung europäischer Ausbildungsprogramme **hin, die darauf abzielen, die Lücke zwischen den derzeitigen europäischen Lehrplänen und den erforderlichen Kenntnissen und Fähigkeiten für Berufsbilder** in der Videospiegelbranche **zu schließen**; betont, dass **führende Bildungsprogramme** in Europa mit Schwerpunkt auf Videospiegeln **hauptsächlich von privaten Einrichtungen angeboten werden, und fordert im Einklang mit den europäischen Werten der Demokratisierung der Technologie bessere Lehrpläne in öffentlichen Einrichtungen und Universitäten; begrüßt** eine vorausschauende **Bildungspolitik** zur Förderung der Gleichstellung der Geschlechter und der Inklusivität **in** der Branche; **weist darauf hin, dass der Grundsatz der digitalen Kompetenz notwendigerweise die Gesellschaft als Ganzes umfassen muss, damit die Bürger die mit Videospiegeln verbundenen Risiken und Chancen verstehen und beispielsweise in der Lage sind, die Instrumente der elterlichen Kontrolle wirksam zu nutzen**;

Or. en

**Änderungsantrag 141
Alexis Georgoulis, Martina Michels**

**Entschließungsantrag
Ziffer 12**

Entschließungsantrag

12. weist erneut auf die Bedeutung

Geänderter Text

12. weist erneut auf die Bedeutung

europäischer Ausbildungsprogramme für Berufe in der Videospiegelbranche hin; betont, dass es wichtig ist, in Europa führende Bildungsprogramme mit Schwerpunkt auf Videospiegeln zu entwickeln und eine vorausschauende Strategie zur Förderung der Gleichstellung der Geschlechter und der Inklusivität der Branche zu verfolgen;

europäischer Ausbildungsprogramme für Berufe in der Videospiegelbranche hin; betont, dass es wichtig ist, in Europa führende Bildungsprogramme mit Schwerpunkt auf Videospiegeln zu entwickeln und **offiziell anerkannte Hochschulabschlüsse anzubieten sowie** eine vorausschauende Strategie zur Förderung der Gleichstellung der Geschlechter und der Inklusivität der Branche zu verfolgen; **schlägt der Kommission vor, in diesem Zusammenhang die Einrichtung einer europäischen Koordinierungsbehörde wie einer europäischen Akademie für Videospiele zu unterstützen;**

Or. en

Änderungsantrag 142

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Lökkegaard, Salima Yenbou

Entschließungsantrag

Ziffer 12

Entschließungsantrag

12. weist erneut auf die Bedeutung **europäischer** Ausbildungsprogramme für Berufe in der Videospiegelbranche **hin**; betont, dass es wichtig ist, in Europa führende Bildungsprogramme mit Schwerpunkt auf Videospiegeln zu entwickeln und eine vorausschauende Strategie zur Förderung der Gleichstellung der Geschlechter und der Inklusivität der Branche zu verfolgen;

Geänderter Text

12. weist erneut auf die Bedeutung **hin, die europäische** Ausbildungsprogramme für Berufe in der Videospiegelbranche **für die kreativen, technischen, rechtlichen und wirtschaftlichen Aspekte der Wertschöpfungskette haben**; betont, dass es wichtig ist, in Europa führende Bildungsprogramme mit Schwerpunkt auf Videospiegeln zu entwickeln und eine vorausschauende Strategie zur Förderung der Gleichstellung der Geschlechter und der Inklusivität der Branche zu verfolgen;

Or. en

Änderungsantrag 143

Catherine Griset

**Entschließungsantrag
Ziffer 12**

Entschließungsantrag

12. weist erneut auf die Bedeutung europäischer Ausbildungsprogramme für Berufe in der Videospiegelbranche hin; **betont, dass es wichtig ist, in Europa führende** Bildungsprogramme mit Schwerpunkt auf Videospiegeln **zu entwickeln** und eine vorausschauende Strategie zur Förderung **der Gleichstellung der Geschlechter und der Inklusivität der Branche zu verfolgen**;

Geänderter Text

12. weist erneut auf die Bedeutung europäischer Ausbildungsprogramme für Berufe in der Videospiegelbranche hin; **erachtet es als wichtig, dass maßgebliche** Bildungsprogramme mit Schwerpunkt auf Videospiegeln **in der Union entwickelt werden** und eine vorausschauende Strategie zur Förderung **des Zugangs zu dieser Branche für alle Interessierten verfolgt wird**;

Or. fr

**Änderungsantrag 144
Alexis Georgoulis, Martina Michels**

**Entschließungsantrag
Ziffer 12 a (neu)**

Entschließungsantrag

12a. betont, dass eine Ausweitung der Konnektivität von Schulen und die Fortbildung von Lehrkräften maßgeblich sind, um für eine erfolgreiche Einbindung von IKT und Videospiegeln in die Bildung zu sorgen; fordert die Mitgliedstaaten und die Kommission auf, Mittel in die Entwicklung von mehr offiziellen Lehrplänen und Hochschulabschlüssen zu Videospiegeln und E-Sports für Lehrkräfte sowie für professionelle Ausbilder, Trainer und Talententwickler zu investieren und Mittel für die Bereitstellung der einschlägigen Ausrüstung und Einrichtungen vorzusehen, die für solche Studien und Hochschulprogramme benötigt werden;

Geänderter Text

Or. en

Änderungsantrag 145

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

Entschließungsantrag

Ziffer 12 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

12a. begrüßt die Bemühungen um eine akkurate und nicht stereotype Darstellung von Frauen in Videospielen; ist jedoch der Ansicht, dass diese Fortschritte fortgesetzt werden und mit einer zunehmend gleichberechtigten Präsenz von Frauen in allen Positionen der Wertschöpfungskette einhergehen müssen;

Or. en

Änderungsantrag 146

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Milan Zver, Michaela Šojdrová, Theodoros Zagorakis, Sabine Verheyen, Karolin Braunsberger-Reinhold, Loucas Fourlas

Entschließungsantrag

Ziffer 12 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

12a. fordert die Kommission auf, die interdisziplinäre Forschung zu Videospielen und E-Sport zu fördern, um ein besseres Verständnis der Branche zu der Frage zu gewinnen, wie sie für die europäische Gemeinschaft genutzt werden können, und entsprechend eine Mitteilung zu diesem Thema vorzulegen;

Or. en

Änderungsantrag 147

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag

Ziffer 12 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

12a. betont, dass lebenslanges Lernen äußerst wichtig ist und Lehrkräfte während ihrer gesamten beruflichen Laufbahn regelmäßig Fortbildungen absolvieren sollten, damit sie in der Lage sind, ihre Schülerinnen und Schüler beim Erwerb digitaler Kompetenzen zu unterstützen;

Or. en

**Änderungsantrag 148
Tomasz Piotr Poręba**

**Entschließungsantrag
Ziffer 12 a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

12a. spricht sich für die Umsetzung eines Programms für Sekundarschulen aus, das sich auf E-Sport stützt;

Or. en

**Änderungsantrag 149
Heléne Fritzson, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere**

**Entschließungsantrag
Ziffer 12 b (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

12b. betont, dass Bibliotheken über die formale Bildung hinaus eine wichtige Rolle bei der Überbrückung der digitalen Kluft zwischen verschiedenen sozioökonomischen Gruppen spielen können, indem sie sicherstellen, dass die Kultur der Videospiele und ihre Vorteile allen sozioökonomischen Gruppen

zugänglich sind; fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, für eine ausreichende Finanzierung der Bibliotheken zu sorgen, um einen Zugang vor Ort mit einer schnellen Internetverbindung und Zugang zu den neuesten Spielen und Spielkonsolen zu ermöglichen, die dazu beitragen, diese Lücke zu schließen;

Or. en

Änderungsantrag 150
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 12 b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

12b. fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, die bestehenden Impulse für die Schaffung von Arbeitsplätzen in dieser Branche sowie die Sichtbarkeit und Wahrnehmung zu unterstützen; fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten daher auf, Methoden festzulegen, um Talente zu entdecken, herauszustellen und zu unterstützen, was auch Amateure einschließt, und Unterstützung zu bieten, z. B. durch Stipendien für Spieler und Trainer;

Or. en

Änderungsantrag 151
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 12 c (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

12c. betont, dass Videospiele zur Entwicklung vielversprechender Berufe in der Branche führen können, dass es

jedoch Herausforderungen hinsichtlich der Ermittlung und Förderung von Talenten sowie der Machtverhältnisse bei Vertragsverhandlungen und Mobbing und Belästigung gibt, zumal es keine entsprechenden Verfahren gibt; ist besorgt darüber, dass es manchmal unlautere Machenschaften im Zusammenhang mit der Ermittlung von Talenten, vertraglichen Vereinbarungen und Mobbing- und Belästigungsvorfällen gibt, die beunruhigenderweise Jugendliche bzw, Minderjährige betreffen und sogar die Gesundheit und Sicherheit von Spielern gefährden; fordert daher die Kommission auf, sich für die Schaffung von Talententdeckungsmöglichkeiten und Schutzmechanismen für vertragliche Vereinbarungen und den Schutz vor jeglicher Art von Misshandlung oder Mobbing und Belästigung sowie für Verhaltenskodizes einzusetzen, entweder im Rahmen einer europäischen Beobachtungsstelle oder einer europäischen Videospieleakademie oder, vorzugsweise, eines europäischen Videospieleverbands, der Verfahren für die Entdeckung von Talenten sowie einschlägige Verhaltenskodizes, Überwachung, Gesamtaufsicht sowie einen Treffpunkt und eine Koordinierung aller verschiedenen Akteure der Branche bereitstellen würde;

Or. en

Änderungsantrag 152
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 12 d (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

12d. fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, die bestehenden Impulse für die Schaffung von Arbeitsplätzen in dieser Branche sowie die

Sichtbarkeit und Wahrnehmung zu unterstützen; fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten daher auf, Methoden festzulegen, um Talente zu entdecken, herauszustellen und zu unterstützen, was auch Amateure einschließt, und Unterstützung zu bieten, z. B. durch Stipendien für Spieler und Trainer;

Or. en

Änderungsantrag 153
Victor Negrescu

Entschließungsantrag
Ziffer 13

Entschließungsantrag

13. begrüßt die Arbeit, die seit 2003 im Rahmen des PEGI-Einstufungssystems (Pan European Game Information) geleistet wird, um Spieler von Videospielen und Eltern über die Inhalte von Videospielen zu informieren und Minderjährige vor potenziell unangemessenen Inhalten zu schützen; weist darauf hin, dass Eltern eine entscheidende Rolle zukommt, wenn es darum geht, dafür zu sorgen, dass Kinder Videospiele auf sichere Weise spielen;

Geänderter Text

13. begrüßt die Arbeit, die seit 2003 im Rahmen des PEGI-Einstufungssystems (Pan European Game Information) geleistet wird, um Spieler von Videospielen und Eltern über die Inhalte von Videospielen zu informieren und Minderjährige vor potenziell unangemessenen Inhalten zu schützen; weist darauf hin, dass Eltern eine entscheidende Rolle zukommt, wenn es darum geht, dafür zu sorgen, dass Kinder Videospiele auf sichere Weise spielen; ***begrüßt die Instrumente zur Kontrolle durch die Eltern, die von der Branche eingeführt wurden, um Eltern und Spieler zu unterstützen; empfiehlt öffentliche und private Partnerschaften, um Eltern und Schulen aufzuklären und zu informieren;***

Or. en

Änderungsantrag 154
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Ziffer 13

Entschließungsantrag

13. begrüßt die Arbeit, die seit 2003 im Rahmen des PEGI-Einstufungssystems (Pan European Game Information) geleistet wird, um Spieler von Videospielen und Eltern über die Inhalte von Videospielen zu informieren und Minderjährige vor potenziell unangemessenen Inhalten zu schützen; weist darauf hin, dass Eltern eine entscheidende Rolle zukommt, wenn es darum geht, dafür zu sorgen, dass Kinder Videospiele auf sichere Weise spielen;

Geänderter Text

13. begrüßt die Arbeit, die seit 2003 im Rahmen des PEGI-Einstufungssystems (Pan European Game Information) geleistet wird, um Spieler von Videospielen und Eltern über die Inhalte von Videospielen zu informieren und Minderjährige vor potenziell unangemessenen Inhalten zu schützen; weist darauf hin, dass Eltern eine entscheidende Rolle zukommt, wenn es darum geht, dafür zu sorgen, dass Kinder Videospiele auf sichere Weise spielen; ***begrüßt die Instrumente zur Kontrolle durch die Eltern, die von der Branche eingeführt wurden, um Eltern und Spieler zu unterstützen; empfiehlt öffentliche und private Partnerschaften, um Eltern und Schulen aufzuklären und zu informieren;***

Or. en

Änderungsantrag 155

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

Entschließungsantrag Ziffer 13

Entschließungsantrag

13. begrüßt die Arbeit, die seit 2003 im Rahmen des PEGI-Einstufungssystems (Pan European Game Information) geleistet wird, um Spieler von Videospielen und Eltern über die Inhalte von Videospielen zu informieren und Minderjährige vor potenziell unangemessenen Inhalten zu schützen; weist darauf hin, dass Eltern eine ***entscheidende Rolle*** zukommt, wenn es darum geht, ***dafür zu sorgen***, dass Kinder Videospiele ***auf sichere Weise spielen***;

Geänderter Text

13. begrüßt die Arbeit, die seit 2003 im Rahmen des PEGI-Einstufungssystems (Pan European Game Information) geleistet wird, um Spieler von Videospielen und Eltern über die Inhalte von Videospielen zu informieren und Minderjährige vor potenziell unangemessenen Inhalten zu schützen; weist darauf hin, dass ***den*** Eltern eine ***Schlüsselrolle*** zukommt, wenn es darum geht, ***sicherzustellen***, dass Kinder Videospiele ***bedenkenlos spielen können, wobei ihnen Instrumente wie die Kontrolle durch die Eltern zur Verfügung stehen; unterstreicht die wichtige Rolle von Sensibilisierungskampagnen in***

diesem Bereich;

Or. en

Änderungsantrag 156

Niklas Nienäß

Entschließungsantrag

Ziffer 13

Entschließungsantrag

13. begrüßt die Arbeit, die seit 2003 im Rahmen des PEGI-Einstufungssystems (Pan European Game Information) geleistet wird, um Spieler von Videospielen und Eltern über die Inhalte von Videospielen zu informieren und Minderjährige vor potenziell unangemessenen Inhalten zu schützen; ***weist darauf hin, dass Eltern eine entscheidende Rolle zukommt, wenn es darum geht, dafür zu sorgen, dass Kinder Videospiele auf sichere Weise spielen;***

Geänderter Text

13. begrüßt die Arbeit, die seit 2003 im Rahmen des PEGI-Einstufungssystems (Pan European Game Information) geleistet wird, um Spieler von Videospielen und Eltern über die Inhalte von Videospielen zu informieren und Minderjährige vor potenziell unangemessenen Inhalten zu schützen;

Or. en

Änderungsantrag 157

Heléne Fritzton, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag

Ziffer 13

Entschließungsantrag

13. begrüßt die Arbeit, die ***seit 2003*** im Rahmen des PEGI-Einstufungssystems (Pan European Game Information) geleistet wird, um Spieler von Videospielen und Eltern über die Inhalte von Videospielen zu informieren und Minderjährige vor potenziell unangemessenen Inhalten zu schützen; weist darauf hin, dass Eltern eine entscheidende Rolle zukommt, wenn es

Geänderter Text

13. begrüßt die Arbeit, die ***von Organisationen wie*** im Rahmen des PEGI-Einstufungssystems (Pan European Game Information) geleistet wird, um Spieler von Videospielen und Eltern über die Inhalte von Videospielen zu informieren und Minderjährige vor potenziell unangemessenen Inhalten zu schützen; weist darauf hin, dass Eltern eine entscheidende Rolle zukommt, wenn es

darum geht, dafür zu sorgen, dass Kinder Videospiele auf sichere Weise spielen;

darum geht, dafür zu sorgen, dass Kinder Videospiele auf sichere Weise spielen;

Or. en

Änderungsantrag 158

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag

Ziffer 13 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

13a. betont, dass E-Sport- und Videospiele die Probleme der ökologischen, sozialen und wirtschaftlichen Nachhaltigkeit in einer digitalen Gesellschaft deutlich machen, und weist darauf hin, dass der Schwerpunkt der ökologischen Problematik auf dem Stromverbrauch sowie dem Verbrauch seltener Ressourcen bei der Herstellung von Hardware und dem Reisen von E-Sport-Mannschaften zu Wettbewerben liegt; begrüßt in diesem Zusammenhang die Initiativen der Videospielindustrie zum Schutz der Umwelt und zur Verbesserung der Energieeffizienz ihrer Geräte und Dienstleistungen; hebt das Potenzial hervor, das Umweltbewusstsein durch Videospiele zu schärfen, indem neue Elemente in und außerhalb der Spiele aufgenommen werden, wie Modi, Karten, themenbezogene Veranstaltungen, Geschichten und Botschaften, in denen Umweltthemen wie die Wiederherstellung des Naturschutzes hervorgehoben werden, was weiter gefördert werden sollte;

Or. en

Änderungsantrag 159

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

**Entschließungsantrag
Ziffer 13 a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

13a. betont, dass Beuteboxen für die Spieler, insbesondere Minderjährige und ihre Eltern, in vollem Maße klar und transparent gestaltet werden müssen, damit riskante Verhaltensweisen verhindert werden; begrüßt die Leitlinien der Kommission zu unlauteren Geschäftspraktiken im Geschäftsverkehr zwischen Unternehmen und Verbrauchern in Bezug auf mehr Transparenz bei Beuteboxen und diesbezüglich einen harmonisierten europäischen Ansatz;

Or. en

**Änderungsantrag 160
Alexis Georgoulis, Martina Michels**

**Entschließungsantrag
Ziffer 13 a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

13a. fordert die Kommission auf, dafür zu sorgen, dass die Interessenträger und die Zivilgesellschaft frühzeitig, rechtzeitig, regelmäßig und effizient einbezogen werden und niemand zurückgelassen wird, wenn es um Maßnahmen und Entscheidungen auf EU-Ebene zu Videospiele und E-Sport geht, insbesondere im Hinblick auf die Entwicklung einer langfristigen Strategie;

Or. en

**Änderungsantrag 161
Tomasz Piotr Poręba**

**Entschließungsantrag
Ziffer 13 a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

13a. weist warnend darauf hin, dass das Problem der Beuteboxen insbesondere bei Minderjährigen deutlich zutage tritt, da die täglichen Beträge so gering sind, dass bei der Geldüberweisung keine Überprüfungs-codes der Bank eingegeben werden müssen, sodass die Eltern keine Kontrolle über das Kind und seine Abhängigkeit bzw. seine Ausgaben haben;

Or. en

Änderungsantrag 162

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Milan Zver, Michaela Šojdrová, Theodoros Zagorakis, Sabine Verheyen, Karolin Braunsberger-Reinhold, Loucas Fourlas

**Entschließungsantrag
Ziffer 13 a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

13a. fordert die Industrie, Ratingagenturen und Verbraucherverbände auf, mit den Aufklärungskampagnen in Bezug auf das PEGI-Einstufungssystem fortzufahren, das sich für den Jugendschutz als nützlich erwiesen hat;

Or. en

Änderungsantrag 163

Petra Kammerevert, Victor Negrescu

**Entschließungsantrag
Ziffer 13 a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

13 a. fordert die Videospiegelindustrie

nachdrücklich auf, stärkere Anstrengungen zu unternehmen, um Vorfälle von sexueller Gewalt gegen Frauen, Missbrauch und andere Diskriminierungen sowohl in der Videospiegelindustrie als auch im E-Sport zu unterbinden; ist der Ansicht, dass eine Änderung der Arbeitskultur erforderlich ist;

Or. de

Änderungsantrag 164
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 13 b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

13b. fordert die Kommission auf, tätig zu werden, um einen europäischen Videospiegelverband einzurichten, der als Instanz notwendig ist, um Herausforderungen zu bewältigen, mit denen diese sich rasch weiterentwickelnde Branche bereits jetzt konfrontiert ist, wie Doping, illegale Wetten, manipulierte Spiele, Machtkonstellationen, Misshandlung und Drangsalierung von Spielern, die in manchen Fällen minderjährig sind, und der darüber hinaus als offizielle europäische Institution für Fairness und Gesamtaufsicht sorgen kann und dabei auch einschlägige Verhaltenskodizes, und Maßnahmen der Überwachung und umfassenden Kontrolle bereitstellt und als Koordinator aller verschiedenen Akteure des Sektors fungiert, die derzeit in ganz Europa verstreut sind und keinen zentralen Bezugspunkt haben;

Or. en

Änderungsantrag 165

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag
Ziffer 13 b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

13b. betont, dass die Glücksspielbranche von der Videospiegelbranche getrennt ist und auch bleiben sollte; betont, dass in Bezug auf die festgestellten Risiken von Instrumenten zur Monetarisierung von Vermögenswerten die Vorschriften über Glücksspiele überprüft und erforderlichenfalls angepasst werden sollten, um den jüngsten Entwicklungen bei Unterhaltungssoftware Rechnung zu tragen, ohne dass diese Verordnung Auswirkungen auf die Videospiegelbranche hat;

Or. en

Änderungsantrag 166
Tomasz Piotr Poręba

Entschließungsantrag
Ziffer 13 b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

13b. fordert die Mitgliedstaaten und die Kommission nachdrücklich auf, Fälle von Spielabsprachen weiterhin zu untersuchen, da diese Praxis für die Entwicklung des E-Sport schädlich sein kann;

Or. en

Änderungsantrag 167
Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Heléne Fritzon

Entschließungsantrag

Ziffer 13 b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

13 b. fordert die Kommission, die Mitgliedstaaten und die Videospelindustrie auf, die Arbeitsbedingungen aller an der Entwicklung von Videospelen Beteiligten zu verbessern und dafür zu sorgen, dass die nationalen und EU-Rechtsvorschriften zu Arbeitnehmerrechten, gerechter Entlohnung und körperlicher und geistiger Gesundheit eingehalten werden, sowie die kollektive Vertretung und die gewerkschaftliche Organisierung in diesem Sektor zu unterstützen; bedauert die wiederholten Berichte über so genannte "Crunch"-Arbeitszeiten und unbezahlte Überstunden, insbesondere in der Endphase der Videospelentwicklung, und weist nachdrücklich auf die Verantwortung der Videospelentwickler und -publisher hin, gesunde und faire Arbeitsbedingungen für ihre Arbeitnehmer sicherzustellen;

Or. de

Änderungsantrag 168

Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Heléne Fritzon

Entschließungsantrag

Ziffer 13 c (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

13 c. besteht darauf, dass Frauen und Männer für gleiche Arbeit das gleiche Entgelt erhalten müssen, und fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, ihre Anstrengungen zur Beseitigung des geschlechtsspezifischen Lohngefälles im Videospelbereich zu verstärken;

Or. de

Änderungsantrag 169
Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Heléne Fritzon

Entschließungsantrag
Ziffer 13 d (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

13 d. ist der Ansicht, dass Videospiele für viele Menschen nicht nur als Freizeitbeschäftigung, sondern auch zur Erholung dienen und grundlegende psychologische Bedürfnisse befriedigen, wie z. B. das Lösen von anspruchsvollen Aufgaben, Rätseln und Wettbewerbe mit anderen Spielern, die ein hohes Maß an Konzentration erfordern, und die Entwicklung von Fähigkeiten wie Problemlösung, räumliche und Hand-Augen-Koordination, Teamarbeit sowie Sehvermögen und Schnelligkeit fördern;

Or. de

Änderungsantrag 170
Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Heléne Fritzon

Entschließungsantrag
Ziffer 13 e (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

13 e. hebt die Rolle hervor, die Videospiele über ihren Freizeitcharakter hinaus für die Entwicklung von Fähigkeiten und für die Bildung im Allgemeinen, für die historische und politische Bildung sowie für die Erinnerungskultur spielen können;

Or. de

Änderungsantrag 171
Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Heléne Fritzon

**Entschließungsantrag
Ziffer 13 f (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

13 f. betont, dass so genannte Lootboxen, bei denen Spielinhalte mittels eines Zufallssystems, aber auch durch den Einsatz von echtem Geld erlangt werden können, in Videospiele immer häufiger anzutreffen sind; warnt vor der Gefahr, die von Glücksspielmechanismen und Mikrotransaktionen für minderjährige Spieler ausgehen, insbesondere im Hinblick auf Spielsucht und finanzielle Belastungen; fordert die Kommission in diesem Zusammenhang auf, legislative Schritte zu erwägen, um gegen Lootboxen, die optional mit echtem Geld erworben werden können, und Mikrotransaktionen für minderjährige Spieler vorzugehen, ohne dabei die Möglichkeit eines Verbots auszuschließen;

Or. de

Änderungsantrag 172

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Milan Zver, Michaela Šojdrová, Theodoros Zagorakis, Sabine Verheyen, Karolin Braunsberger-Reinhold, Loucas Fourlas

**Entschließungsantrag
Ziffer 14**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und traditioneller Sport unterschiedliche Branchen sind, **insbesondere angesichts der Tatsache, dass die für wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören und im digitalen Umfeld gespielt werden**; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und **ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay, Teamarbeit,**

14. Ist der Auffassung, dass E-Sport und traditioneller Sport unterschiedliche Branchen sind, **da E-Sport eine Reihe von Praktiken im Zusammenhang mit dem lizenzierten Einsatz und der Kommunikation von geistigem Eigentum von Videospiele umfasst**; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und Werte **wie Fair Play, Nichtdiskriminierung, Teamarbeit, Solidarität, Integrität, Inklusivität,**

Antirassismus und **die** Gleichstellung der Geschlechter fördern können;

Antirassismus und Gleichstellung der Geschlechter **sowie körperliche Betätigung** fördern **können, während E-Sport ebenso wie Videospiele zum Erwerb digitaler Kompetenzen und Fertigkeiten beitragen** können;

Or. en

Änderungsantrag 173

Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag

Ziffer 14

Entschließungsantrag

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und traditioneller Sport unterschiedliche Branchen sind, insbesondere angesichts der Tatsache, dass die für wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören und im digitalen Umfeld gespielt werden; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay, Teamarbeit, Antirassismus und die Gleichstellung der Geschlechter fördern können;

Geänderter Text

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und traditioneller Sport unterschiedliche Branchen sind, insbesondere angesichts der Tatsache, dass die für wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören und im digitalen Umfeld gespielt werden; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay, Teamarbeit, Antirassismus, **Maßnahmen gegen Hetze, soziale Inklusion** und die Gleichstellung der Geschlechter fördern können;

Or. en

Änderungsantrag 174

Gianantonio Da Re

Entschließungsantrag

Ziffer 14

Entschließungsantrag

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und traditioneller Sport unterschiedliche Branchen sind, insbesondere angesichts der Tatsache, dass die für

Geänderter Text

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und traditioneller Sport unterschiedliche Branchen sind, insbesondere angesichts der Tatsache, dass die für

wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören und im digitalen Umfeld gespielt werden; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay, Teamarbeit, Antirassismus **und** die Gleichstellung der Geschlechter fördern können;

wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören und im digitalen Umfeld gespielt werden; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay, Teamarbeit, Antirassismus, die Gleichstellung der Geschlechter **und Inklusivität** fördern können;

Or. it

Änderungsantrag 175

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag

Ziffer 14

Entschließungsantrag

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und traditioneller Sport unterschiedliche Branchen sind, insbesondere angesichts der Tatsache, dass die für wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören und im digitalen Umfeld gespielt werden; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay, Teamarbeit, Antirassismus und die Gleichstellung der Geschlechter fördern können;

Geänderter Text

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und traditioneller Sport unterschiedliche Branchen sind, insbesondere angesichts der Tatsache, dass die für wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören und im digitalen Umfeld gespielt werden; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und **voneinander lernen sowie** ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay, Teamarbeit, Antirassismus und die Gleichstellung der Geschlechter fördern können;

Or. en

Änderungsantrag 176

Laurence Farreng, Irena Joveva, Ilana Cicurel, Lucia Ďuriš Nicholsonová, Morten Løkkegaard, Salima Yenbou

Entschließungsantrag

Ziffer 14

Entschließungsantrag

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und traditioneller Sport unterschiedliche Branchen sind, insbesondere angesichts der Tatsache, dass die für wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören und im digitalen Umfeld gespielt werden; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay, Teamarbeit, Antirassismus und die Gleichstellung der Geschlechter fördern können;

Geänderter Text

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und traditioneller Sport unterschiedliche Branchen sind, insbesondere angesichts der Tatsache, dass die für wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören und im digitalen Umfeld gespielt werden; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay, Teamarbeit, **Führungsqualitäten**, Antirassismus und die Gleichstellung der Geschlechter fördern können;

Or. en

Änderungsantrag 177 **Niklas Nienäß**

Entschließungsantrag **Ziffer 14**

Entschließungsantrag

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und traditioneller Sport unterschiedliche Branchen sind, insbesondere angesichts der Tatsache, dass die für wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören und im digitalen Umfeld gespielt werden; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay, **Teamarbeit, Antirassismus und die Gleichstellung der Geschlechter** fördern können;

Geänderter Text

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und traditioneller Sport unterschiedliche Branchen sind, insbesondere angesichts der Tatsache, dass die für wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören und im digitalen Umfeld gespielt werden; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay **und Teamarbeit** fördern können;

Or. en

Änderungsantrag 178 **Victor Negrescu**

**Entschließungsantrag
Ziffer 14**

Entschließungsantrag

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und **traditioneller** Sport unterschiedliche Branchen sind, insbesondere angesichts der Tatsache, dass die für wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören und im digitalen Umfeld gespielt werden; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay, Teamarbeit, Antirassismus und die Gleichstellung der Geschlechter fördern können;

Geänderter Text

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und **herkömmlicher** Sport unterschiedliche Branchen sind, insbesondere angesichts der Tatsache, dass die für wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören und im digitalen Umfeld gespielt werden; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay, Teamarbeit, Antirassismus und die Gleichstellung der Geschlechter fördern können;

Or. en

**Änderungsantrag 179
Petra Kammerevert, Victor Negrescu**

**Entschließungsantrag
Ziffer 14**

Entschließungsantrag

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und traditioneller Sport **unterschiedliche Branchen** sind, insbesondere angesichts der Tatsache, dass die für wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören und im digitalen Umfeld gespielt werden; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay, Teamarbeit, Antirassismus und die Gleichstellung der Geschlechter fördern können;

Geänderter Text

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und traditioneller Sport **unterschiedlich** sind, insbesondere angesichts der Tatsache, dass die für wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören, **das die volle rechtliche Kontrolle und alle exklusiven und uneingeschränkten Rechte über das Videospiel hat**, und im digitalen Umfeld gespielt werden; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay, Teamarbeit, Antirassismus und die Gleichstellung der Geschlechter fördern können; **warnt jedoch davor, kommerziellem E-Sport den Weg zur Erlangung des Status der Gemeinnützigkeit mit Steuervorteilen zum**

Änderungsantrag 180
Catherine Griset

Entschließungsantrag
Ziffer 14

Entschließungsantrag

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und traditioneller Sport unterschiedliche Branchen sind, **insbesondere angesichts der Tatsache, dass** die für wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören und im digitalen Umfeld gespielt werden; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay, **Teamarbeit, Antirassismus** und die Gleichstellung der Geschlechter **fördern** können;

Geänderter Text

14. ist der Auffassung, dass E-Sport und traditioneller Sport unterschiedliche Branchen sind, **zumal** die für wettbewerbsorientiertes Spielen oder E-Sport genutzten Videospiele einem privaten Unternehmen gehören und im digitalen Umfeld gespielt werden; ist jedoch der Ansicht, dass sie einander ergänzen und **mit ihnen** ähnliche Werte und Fähigkeiten wie Fairplay, **Teamgeist, das Eintreten gegen Rassismus** und die Gleichstellung der Geschlechter **gefördert werden** können; **Ist jedoch der Ansicht, dass die historische Wahrheit nicht auf dem Altar der Ideologie geopfert werden darf;**

Änderungsantrag 181
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Ziffer 15

Entschließungsantrag

15. ist der Ansicht, dass die **Europäische** Union aufgrund des grenzenlosen Charakters der Disziplin **die** geeignete **Ebene** ist, um die Herausforderungen des **E-Sports** anzugehen; **spricht sich dafür aus, in**

Geänderter Text

15. ist der Ansicht, dass die **Ebene der Europäischen** Union aufgrund des grenzenlosen Charakters der Disziplin **der** geeignete **Rahmen** ist, um die Herausforderungen des **E-Sport** anzugehen; **fordert die Kommission auf,**

Europa eine Erfassung der Akteure des E-Sports auf lokaler, regionaler und nationaler Ebene einzuführen, um es den Europäern zu ermöglichen, mit Strukturen in ihrer Nähe Kontakt aufzunehmen, die Organisation von Wettbewerben zu erleichtern und den Amateur-E-Sport zu fördern;

eine Bestandsaufnahme aller Akteure des E-Sport auf lokaler, regionaler und nationaler Ebene in der EU durchzuführen und mit Kampagnen und anderen Veröffentlichungs- und Sensibilisierungsinstrumenten Öffentlichkeitsarbeit zu betreiben, damit die Europäer mit ihnen nahe stehenden Strukturen in Kontakt treten können, die Organisation von Wettbewerben erleichtert wird und E-Sport im Amateurbereich gefördert werden;

Or. en

**Änderungsantrag 182
Alexander Bernhuber**

**Entschließungsantrag
Ziffer 15**

Entschließungsantrag

15. **ist der Ansicht, dass die Europäische Union aufgrund des grenzenlosen Charakters der Disziplin die geeignete Ebene ist, um die Herausforderungen des E-Sports anzugehen;** spricht sich dafür aus, in Europa eine Erfassung der Akteure des E-Sports auf lokaler, regionaler und nationaler Ebene einzuführen, um es den Europäern zu ermöglichen, mit Strukturen in ihrer Nähe Kontakt aufzunehmen, die Organisation von Wettbewerben zu erleichtern und den **Amateur-E-Sport** zu fördern;

Geänderter Text

15. spricht sich dafür aus, in Europa eine Erfassung der Akteure des E-Sports auf lokaler, regionaler und nationaler Ebene einzuführen, um es den Europäern zu ermöglichen, mit Strukturen in ihrer Nähe Kontakt aufzunehmen, die Organisation von Wettbewerben zu erleichtern und den **E-Sport im Amateurbereich** zu fördern;

Or. en

**Änderungsantrag 183
Catherine Griset**

**Entschließungsantrag
Ziffer 15**

Entschließungsantrag

15. ***ist der Ansicht, dass die Europäische Union aufgrund des grenzenlosen Charakters der Disziplin die geeignete Ebene ist, um die Herausforderungen des E-Sports anzugehen;*** spricht sich dafür aus, in ***Europa*** eine Erfassung der Akteure des E-Sports auf lokaler, regionaler und nationaler Ebene einzuführen, um es den Europäern zu ermöglichen, mit Strukturen in ihrer Nähe Kontakt aufzunehmen, die Organisation von Wettbewerben zu erleichtern und den Amateur-E-Sport zu fördern;

Geänderter Text

15. spricht sich dafür aus, in ***der Union*** eine Erfassung der Akteure des E-Sports auf lokaler, regionaler und nationaler Ebene einzuführen, um es den Europäern zu ermöglichen, mit Strukturen in ihrer Nähe Kontakt aufzunehmen, die Organisation von Wettbewerben zu erleichtern und den Amateur-E-Sport zu fördern;

Or. fr

Änderungsantrag 184 **Alexis Georgoulis, Martina Michels**

Entschließungsantrag **Ziffer 16**

Entschließungsantrag

16. fordert die Kommission auf, in Partnerschaft mit Herausgebern, Vereinen ***und*** Veranstaltern von Turnieren eine Charta zu entwickeln, um im Rahmen von E-Sport-Wettbewerben europäische Werte zu fördern;

Geänderter Text

16. fordert die Kommission auf, in Partnerschaft mit Herausgebern, Vereinen, ***Mannschaftsverbänden***, Veranstaltern von Turnieren ***und entsprechenden Verbänden, einschließlich Amateuren, sowie mit Vertretern von professionellen und Amateurspielern des E-Sport*** eine Charta zu entwickeln, um im Rahmen von E-Sport-Wettbewerben europäische Werte zu fördern; ***schlägt vor, in diesem Zusammenhang die Menschenwürde, Freiheit, Demokratie, Gleichheit, Rechtsstaatlichkeit, Menschenrechte sowie Frieden, Gerechtigkeit, nachhaltige Entwicklung, ein ausgewogenes Geschlechterverhältnis, den Schutz der Rechte des Kindes und aller schutzbedürftigen Gruppen, soziale Inklusion, wissenschaftlichen und technologischen Fortschritt, Solidarität und kulturelle Vielfalt zu fördern;***

Änderungsantrag 185
Tomasz Piotr Poręba

Entschließungsantrag
Ziffer 16

Entschließungsantrag

16. fordert die Kommission auf, in Partnerschaft mit Herausgebern, **Vereinen und** Veranstaltern von **Turnieren** eine Charta zu entwickeln, um im Rahmen von E-Sport-Wettbewerben europäische Werte zu fördern;

Geänderter Text

16. fordert die Kommission auf, in Partnerschaft mit Herausgebern, Veranstaltern von **Mannschaftsturnieren und Sportverbänden** eine Charta zu entwickeln, um im Rahmen von E-Sport-Wettbewerben europäische Werte zu fördern;

Änderungsantrag 186
Victor Negrescu

Entschließungsantrag
Ziffer 16

Entschließungsantrag

16. fordert die Kommission auf, in Partnerschaft mit Herausgebern, Vereinen und Veranstaltern von Turnieren eine Charta zu entwickeln, um im Rahmen von E-Sport-Wettbewerben europäische Werte zu fördern;

Geänderter Text

16. fordert die Kommission auf, in Partnerschaft mit Herausgebern, Vereinen, **Mannschaftssportverbänden** und Veranstaltern von Turnieren eine Charta zu entwickeln, um im Rahmen von E-Sport-Wettbewerben europäische Werte zu fördern;

Änderungsantrag 187
Gianantonio Da Re

Entschließungsantrag
Ziffer 16

Entschließungsantrag

16. fordert die Kommission auf, in Partnerschaft mit Herausgebern, Vereinen und Veranstaltern von Turnieren eine Charta zu entwickeln, um im Rahmen von E-Sport-Wettbewerben europäische Werte zu fördern;

Geänderter Text

16. fordert die Kommission **und die Mitgliedstaaten** auf, in Partnerschaft mit Herausgebern, Vereinen und Veranstaltern von Turnieren eine Charta zu entwickeln, um im Rahmen von E-Sport-Wettbewerben europäische Werte zu fördern;

Or. it

Änderungsantrag 188
Catherine Griset

Entschließungsantrag
Ziffer 16

Entschließungsantrag

16. fordert die Kommission auf, in Partnerschaft mit Herausgebern, Vereinen und Veranstaltern von Turnieren eine Charta zu entwickeln, um im Rahmen von E-Sport-Wettbewerben **europäische Werte zu fördern**;

Geänderter Text

16. fordert die Kommission auf, in Partnerschaft mit Herausgebern, Vereinen und Veranstaltern von Turnieren eine Charta zu entwickeln, um im Rahmen von E-Sport-Wettbewerben **dafür zu sorgen, dass die Regeln eingehalten werden und die Spielerinnen und Spielern respektvoll miteinander umgehen**;

Or. fr

Änderungsantrag 189

Helène Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag
Ziffer 16 a (neu)

Entschließungsantrag

16a. betont, dass die Stigmatisierung von E-Sport und Glücksspiel in der gesamten Gesellschaft nach wie vor weit verbreitet ist; betont, dass eine solche Stigmatisierung beispielsweise durch Bildung bekämpft werden sollten, wenn es gilt, E-Sport zu fördern und zu nutzen;

Geänderter Text

Änderungsantrag 190

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Milan Zver, Michaela Šojdrová, Theodoros Zagorakis, Sabine Verheyen, Karolin Braunsberger-Reinhold, Loucas Fourlas

**Entschließungsantrag
Ziffer 16 a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

16a. unterstützt Partnerschaften im Bereich des virtuellen Sports und des E-Sports zwischen allen einschlägigen Interessenträgern, um neue Projekte anzustoßen, die Sportlern und Zuschauern einen Mehrwert bringen und wobei gleichzeitig die europäischen Werte gefördert werden;

Or. en

**Änderungsantrag 191
Niklas Nienäß**

**Entschließungsantrag
Ziffer 16 a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

16a. betont, dass Doping bei Profispielern reguliert werden muss, und erkennt an, dass Anstrengungen unternommen werden müssen, um Doping systematisch zu verhindern und Spieler des E-Sport darüber aufzuklären;

Or. en

Änderungsantrag 192

Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Milan Zver, Michaela Šojdrová, Theodoros Zagorakis, Sabine Verheyen, Karolin Braunsberger-Reinhold, Loucas Fourlas

Entschließungsantrag

Ziffer 16 b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

16b. erkennt das Potenzial des virtuellen Sports an, neue Formen des Engagements von Fans zu erkunden und die Beteiligung junger Menschen an körperlicher Betätigung zu erhöhen;

Or. en

Änderungsantrag 193

Heléne Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Vilija Blinkevičiūtė

Entschließungsantrag

Ziffer 17

Entschließungsantrag

Geänderter Text

17. fordert die Kommission auf, die Möglichkeit zu prüfen, einen Rahmen für harmonisierte Vorschriften über den Beschäftigungsstatus professioneller E-Sportler zu schaffen;

entfällt

Or. en

Änderungsantrag 194

Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag

Ziffer 17

Entschließungsantrag

Geänderter Text

17. fordert die Kommission auf, die Möglichkeit zu prüfen, einen Rahmen für harmonisierte Vorschriften über den Beschäftigungsstatus professioneller E-Sportler zu schaffen;

17. fordert die Kommission, den Rat und die Mitgliedstaaten auf, einen Rahmen für harmonisierte Vorschriften über den Beschäftigungsstatus professioneller E-Sportler zu schaffen, mit denen faire Verträge und Arbeits- und Arbeitsbedingungen, ein Sozialversicherungsschutz, ein Mindesteinkommen sichergestellt werden

und ein europäischer Fonds für professionelle E-Sportler und alle Arbeitnehmer in der Branche eingerichtet wird; fordert die Kommission, den Rat und die Mitgliedstaaten auf, einen solchen Rahmen für alle Künstler und Arbeitnehmer in der Kultur- und Kreativbranche in der gesamten EU zu schaffen und auszuweiten und niemanden zurückzulassen;

Or. en

Änderungsantrag 195
Niklas Nienäß

Entschließungsantrag
Ziffer 17

Entschließungsantrag

17. fordert die Kommission auf, die Möglichkeit zu prüfen, einen Rahmen für harmonisierte Vorschriften über den Beschäftigungsstatus professioneller E-Sportler zu schaffen;

Geänderter Text

17. fordert die Kommission auf, die Möglichkeit zu prüfen, einen Rahmen für harmonisierte Vorschriften über den Beschäftigungsstatus professioneller E-Sportler zu schaffen, *und zwar durch die Einführung und Anwendung einer Reihe stimmiger und umfassender Leitlinien unter anderem in Bezug auf Verträge, Instrumente der kollektiven Vertretung und Verwaltung, soziale Sicherheit, Kranken- und Arbeitslosenversicherung, Rentensysteme, direkte und indirekte Steuern, nichttarifäre Handelshemmnisse und Asymmetrien bei der Information;*

Or. en

Änderungsantrag 196
Chiara Gemma

Entschließungsantrag
Ziffer 17

Entschließungsantrag

Geänderter Text

17. fordert die Kommission auf, die Möglichkeit zu prüfen, einen Rahmen für harmonisierte Vorschriften über den Beschäftigungsstatus professioneller E-Sportler zu schaffen;

17. fordert die Kommission auf, die Möglichkeit zu prüfen, einen Rahmen für harmonisierte Vorschriften über den Beschäftigungsstatus professioneller E-Sportler zu schaffen; **fordert die Kommission auf, verbindliche Maßnahmen zur Gewährleistung der psychischen und körperlichen Gesundheit von Berufssportlern vorzulegen;**

Or. it

Änderungsantrag 197
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Ziffer 17 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

17a. fordert die Kommission auf, den Entwicklungsstand des E-Sport in den verschiedenen Mitgliedstaaten, einschließlich des Zustands und der Bedingungen des Arbeitsmarktes, zu untersuchen, um die Machbarkeit eines europäischen Rahmens für harmonisierte Vorschriften über den Beschäftigungsstatus von professionellen E-Sportlern und aller Arbeitnehmer in der Branche zu dokumentieren;

Or. en

Änderungsantrag 198
Gianantonio Da Re

Entschließungsantrag
Ziffer 18

Entschließungsantrag

Geänderter Text

18. fordert die Mitgliedstaaten und die Kommission auf, die Einführung eines Visums für professionelle E-Sportler, vergleichbar mit dem Schengen-

entfällt

Sportvisum, in Betracht zu ziehen;

Or. it

Änderungsantrag 199
Catherine Griset

Entschließungsantrag
Ziffer 18

Entschließungsantrag

Geänderter Text

18. fordert die Mitgliedstaaten und die Kommission auf, die Einführung eines Visums für professionelle E-Sportler, vergleichbar mit dem Schengen-Sportvisum, in Betracht zu ziehen;

entfällt

Or. fr

Änderungsantrag 200
Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag
Ziffer 18

Entschließungsantrag

Geänderter Text

18. fordert die Mitgliedstaaten und die Kommission auf, die Einführung eines Visums für professionelle E-Sportler, vergleichbar mit dem Schengen-Sportvisum, in Betracht zu ziehen;

18. fordert die Mitgliedstaaten und die Kommission auf, das **Schengen-Visum für Kultur-, Sport- und religiöse Veranstaltungen und Filmteams bei E-Sport-Wettbewerben einzuführen, die für alle an der Durchführung der Wettbewerbe beteiligten und daran teilnehmenden Beschäftigten gelten, einschließlich der E-Sportler und aller Arbeitnehmer der Branche;**

Or. en

Änderungsantrag 201
Tomasz Frankowski, Peter Pollák, Milan Zver, Michaela Šojdrová, Theodoros Zagorakis, Sabine Verheyen, Karolin Braunsberger-Reinhold, Loucas Fourlas

**Entschließungsantrag
Ziffer 18 a (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

18a. fordert die Mitgliedstaaten und die Kommission auf, die Anwendung des Schengen-Kulturvisums auf das Personal von E-Sport auszuweiten und Maßnahmen zur Erleichterung der Visaverfahren für Videospieldevelopper, die in die Europäische Union einreisen, in Erwägung zu ziehen;

Or. en

**Änderungsantrag 202
Hannes Heide, Domènec Ruiz Devesa, Ibán García Del Blanco**

**Entschließungsantrag
Ziffer 19**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19. warnt davor, dass das intensive Spielen von Videospiele, insbesondere bei jenen, die professionelle Spieler werden wollen, zu Sucht und toxischem Verhalten führen kann; ist der Ansicht, dass die EU einen verantwortungsvollen Ansatz in Bezug auf Videospiele und E-Sport verfolgen sollte, bei dem diese als Teil einer gesunden Lebensweise, die körperliche Aktivität umfasst, gefördert werden;

19. warnt davor, dass das intensive Spielen von Videospiele, insbesondere bei jenen, die professionelle Spieler werden wollen, zu Sucht und toxischem Verhalten führen kann, **was sich negativ auf die geistige Entwicklung, die körperliche Fitness und die psychische Gesundheit junger Nutzer auswirken könnte**; ist der Ansicht, dass die EU einen verantwortungsvollen Ansatz in Bezug auf Videospiele und E-Sport verfolgen sollte, bei dem diese als Teil einer gesunden Lebensweise, die **auch** körperliche Aktivität **und kulturelles Engagement im realen Leben** umfasst, gefördert werden; **fordert die Kommission in diesem Zusammenhang auf, klare Leitlinien für die angemessene Nutzung von Videospiele für jede Altersgruppe unter der Berücksichtigung der Erkenntnisse von Sachverständigen und Pädagogen auszuarbeiten**;

Änderungsantrag 203

Helène Fritzon, Ibán García Del Blanco, Petra Kammerevert, Vilija Blinkevičiūtė, Marcos Ros Sempere

Entschließungsantrag Ziffer 19

Entschließungsantrag

19. warnt davor, dass das intensive Spielen von Videospiele, insbesondere bei jenen, die professionelle Spieler werden wollen, zu Sucht und toxischem Verhalten führen kann; ist der Ansicht, dass die EU einen verantwortungsvollen Ansatz in Bezug auf Videospiele und E-Sport verfolgen sollte, bei dem diese als Teil einer gesunden Lebensweise, die körperliche Aktivität umfasst, gefördert werden;

Geänderter Text

19. **betont, dass Spieler und E-Sportler aufgrund der mangelnden Trennung von Berufs- und Privatleben unter mangelnder Bewegung und hohem Stress leiden können;** warnt davor, dass das intensive Spielen von Videospiele, insbesondere bei jenen, die professionelle Spieler werden wollen, zu Sucht und toxischem Verhalten führen kann; ist der Ansicht, dass die EU einen verantwortungsvollen Ansatz in Bezug auf Videospiele und E-Sport verfolgen sollte, bei dem diese als Teil einer gesunden Lebensweise, die körperliche Aktivität umfasst, gefördert werden;

Or. en

Änderungsantrag 204

Alexis Georgoulis, Martina Michels

Entschließungsantrag Ziffer 19

Entschließungsantrag

19. warnt davor, dass das intensive Spielen von Videospiele, insbesondere bei jenen, die professionelle Spieler werden wollen, zu Sucht und toxischem Verhalten führen kann; ist der Ansicht, dass die EU einen verantwortungsvollen Ansatz in Bezug auf Videospiele und E-Sport verfolgen sollte, bei dem diese als Teil einer gesunden Lebensweise, die

Geänderter Text

19. warnt davor, dass das intensive Spielen von Videospiele, **wenn es unsachgemäß betreiben wird,** insbesondere bei jenen, die professionelle Spieler werden wollen, **sowohl bei Profis als auch bei Amateursportlern** zu Sucht und toxischem Verhalten führen kann; ist der Ansicht, dass die EU einen verantwortungsvollen Ansatz in Bezug auf

körperliche Aktivität umfasst, gefördert werden;

Videospiele und E-Sport verfolgen sollte, bei dem diese als Teil einer gesunden Lebensweise, die **auch** körperliche Aktivität **und gesellschaftliche Teilhabe im realen Leben** umfasst, gefördert werden;

Or. en

Änderungsantrag 205

Petra Kammerevert, Victor Negrescu, Heléne Fritzon

Entschließungsantrag

Ziffer 19

Entschließungsantrag

19. warnt davor, dass das intensive Spielen von Videospiele, insbesondere bei jenen, die professionelle Spieler werden wollen, zu Sucht und toxischem Verhalten führen kann; ist der Ansicht, dass die EU einen verantwortungsvollen Ansatz in Bezug auf Videospiele und E-Sport verfolgen sollte, bei dem diese als Teil einer gesunden Lebensweise, die körperliche Aktivität umfasst, gefördert werden;

Geänderter Text

19. warnt davor, dass das intensive Spielen von Videospiele, insbesondere bei jenen, die professionelle Spieler werden wollen, **wie von der WHO anerkannt in seltenen Fällen** zu Sucht und toxischem Verhalten führen kann; ist der Ansicht, dass die EU einen verantwortungsvollen Ansatz in Bezug auf Videospiele und E-Sport verfolgen sollte, bei dem diese als Teil einer gesunden Lebensweise, die körperliche Aktivität umfasst, gefördert werden;

Or. de

Änderungsantrag 206

Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag

Ziffer 19 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19a. weist darauf hin, dass die Weltgesundheitsorganisation bei der 11. Überprüfung der Internationalen Klassifikation der Krankheiten (ICD) eine Computerspielsucht ("gaming disorder") definiert hat, die auf einer Überprüfung

der verfügbaren Erkenntnisse beruht und einen Konsens von Sachverständigen aus verschiedenen Disziplinen und geografischen Regionen widerspiegelt; ist besorgt darüber, dass in Bezug auf Therapieprotokolle und Therapie-Know-how eine Lücke besteht; fordert die Kommission auf, breit angelegte Kommunikationskampagnen sowie Bildungs- und Ausbildungsmaßnahmen zu organisieren und dadurch dafür zu sorgen, dass die Akteure, Eltern, Ausbilder, Erzieher und die Gesellschaft insgesamt über geeignete Videospiel-Aktivitäten aufgeklärt und dafür sensibilisiert werden, wie dies durch solide wissenschaftliche Erkenntnisse und Fachwissen nahegelegt wird; schlägt vor, diese Aufgabe langfristig einer bestimmten europäischen Institution zu übertragen, die solche Maßnahmen wirksam überwachen und koordinieren sollte; schlägt in diesem Zusammenhang die Einrichtung eines europäischen Verbands von Videospielen oder einer europäischen Akademie für Videospiele vor;

Or. en

Änderungsantrag 207
Niklas Nienäß

Entschließungsantrag
Ziffer 19 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19a. weist warnend darauf hin, dass mit der Verwendung von Beuteboxen und „Pay-to-win“-Mechanismen in Videospielen der Spielsucht Vorschub geleistet wird; betont, dass Glücksspiel-Elemente für Minderjährige schädlich sein können und daher verboten und für eine jüngere Zielgruppe aus Spielen entfernt werden sollten;

Änderungsantrag 208
Alexander Bernhuber

Entschließungsantrag
Ziffer 19 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19a. betont, dass E-Sport und Videospiele eine ernsthafte Bedrohung für das geistige und körperliche Wohlbefinden darstellen können, und betont daher die Bedeutung einer verantwortungsvollen Handhabung in Bezug auf das Nutzerverhalten, die Nutzungsdauer und den Inhalt von E-Sport und Videospiele;

Or. en

Änderungsantrag 209
Tomasz Piotr Poręba

Entschließungsantrag
Ziffer 19 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19a. hebt die Möglichkeiten von virtuellem Sport und E-Sport hervor, jungen Menschen Anreize zu bieten, körperlich aktiver zu werden, insbesondere wenn körperliche Betätigung in das Spiel einbezogen wird;

Or. en

Änderungsantrag 210
Hannes Heide, Domènec Ruiz Devesa, Ibán García Del Blanco

Entschließungsantrag
Ziffer 19 a (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19a. weist darauf hin, dass die psychischen und körperlichen Fähigkeiten vieler junger Menschen aufgrund der Folgen der COVID-19-Pandemie bereits jetzt beeinträchtigt worden sind;

Or. en

**Änderungsantrag 211
Tomasz Piotr Poręba**

**Entschließungsantrag
Ziffer 19 b (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19b. betont, dass die Integrität des sportlichen Wettbewerbs im Bereich des E-Sport geschützt, gleiche Wettbewerbsbedingungen für die Spieler sichergestellt und ihre Gesundheit geschützt werden müssen, auch indem die Umsetzung von Anti-Doping-Programmen im E-Sport in Erwägung gezogen wird;

Or. en

**Änderungsantrag 212
Alexis Georgoulis**

**Entschließungsantrag
Ziffer 19 b (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19b. bedauert, dass Videospiele und E-Sport zwar eine vielversprechende Branche für die Kultur- und Kreativwirtschaft und die europäische Wirtschaft insgesamt sind, die Mittel jedoch nur auf sechs Millionen und lediglich auf das Programm „Kreatives

Europa“ begrenzt sind;

Or. en

Änderungsantrag 213

Hannes Heide, Domènec Ruiz Devesa, Ibán García Del Blanco

Entschließungsantrag

Ziffer 19 b (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19b. betont, dass Videospiele ein gesellschaftliches Ereignis sein können, mit dem das soziale Leben junger Menschen in künftigen Pandemien und anderen Krisen verbessert werden kann;

Or. en

Änderungsantrag 214

Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag

Ziffer 19 c (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19c. fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, dafür zu sorgen, dass Sachverständige, Interessenträger, die Zivilgesellschaft und Wissenschaftler, einschließlich Minderjähriger, aktiv an den einschlägigen Entscheidungsprozessen der EU teilnehmen, ebenso wie die wichtigsten Akteure, damit verhindert wird, dass letztere lediglich die Regeln festlegen, wobei zu betonen ist, dass der europäische Markt hauptsächlich aus KMU besteht, dies jedoch weltweit nicht der Fall ist, und dass dieser neue Wirtschaftszweig, der sich derzeit im Entwicklungsstadium befindet, von seinen eigenen Teilnehmern, also den Bürgern, und mithilfe eines entsprechenden

Rechtsrahmens aufgebaut werden sollte;

Or. en

Änderungsantrag 215
Hannes Heide, Domènec Ruiz Devesa

Entschließungsantrag
Ziffer 19 c (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19c. fordert die Kommission und die Mitgliedstaaten auf, die Möglichkeiten zur sicheren und ordnungsgemäßen Nutzung der Online-Funktionen von Videospielen zu verbessern, damit sie als wertvolle Instrumente für die Sozialisierung und Demokratie dienen können, indem Gewalt, Belästigung und Falschmeldungen aus dem Internet nach Möglichkeit entfernt werden;

Or. en

Änderungsantrag 216
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 19 d (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19d. fordert die Kommission auf, die unterschiedlichen Geschwindigkeiten zwischen den Ländern bei der Entwicklung dieser neuen Branche zu untersuchen und für ein gleichmäßiges Tempo zu sorgen, damit sichergestellt wird, dass der Boom in dieser Branche allen Ländern gleichermaßen zugutekommt und eine zunehmende Kluft zwischen dem Norden und dem Süden verhindert wird;

Or. en

Änderungsantrag 217
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 19 e (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19e. fordert die Kommission auf, Maßnahmen zu ergreifen, um Videospiele vor Piraterie zu sichern und den Schutz der Privatsphäre ihrer Nutzer zu stärken;

Or. en

Änderungsantrag 218
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 19 f (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19f. fordert die Kommission auf, für die rechtzeitige Umsetzung der Urheberrechtsrichtlinie 2019/790 zu sorgen, die ein Jahr nach Ablauf der Frist noch nicht von allen Mitgliedstaaten umgesetzt wurde oder bei denen es Transparenzprobleme gibt, die in Bezug auf die Zusammenarbeit der Plattformen angegangen werden müssen, die allesamt Auswirkungen auch auf die Videospiegelbranche und die angemessene und verhältnismäßige Vergütung von Urhebern und Darstellern bei allen unterschiedlichen Formaten, Plattformen und Ländern haben;

Or. en

Änderungsantrag 219
Alexis Georgoulis

**Entschließungsantrag
Ziffer 19 g (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19g. schlägt der Kommission vor, für Videospiele ein System von Microcredentials in Erwägung zu ziehen, das dem des europäischen Bildungsraums ähnelt und idealerweise auf alle Künstler und Arbeitnehmer in der Kultur- und Kreativwirtschaft in ganz Europa ausgeweitet werden sollte;

Or. en

**Änderungsantrag 220
Alexis Georgoulis**

**Entschließungsantrag
Ziffer 19 h (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19h. schlägt der Kommission vor, europaweite Live-Veranstaltungen von Videospiele zu finanzieren, um einen Ausgleich zum Aspekt der Sozialisierung der Branche zu schaffen, beispielsweise durch die Veranstaltung eines europäischen Festivals der Videospiele und des E-Sport, ähnlich einer Kombination aus Sportturnieren mit der Initiative der Europäischen Jugendhauptstadt;

Or. en

**Änderungsantrag 221
Alexis Georgoulis**

**Entschließungsantrag
Ziffer 19 i (neu)**

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19i. schlägt der Kommission vor, in Erwägung zu ziehen, E-Sport und Videospiele mit dem Europäischen Jahr der Jugend zu kombinieren und gleichzeitig das Europäische Jahr der Jugend über 2023 zu verlängern, damit diese Kombination Früchte tragen kann;

Or. en

Änderungsantrag 222
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 19 j (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19j. fordert die Mitgliedstaaten und die Kommission auf, die Entwicklung öffentlicher Räume für die Bürger zu finanzieren, damit sie kostenlos an Videospiele und E-Sport teilnehmen können, wobei eine angemessene kostenlose Ausrüstung für alle Menschen vorzusehen ist und niemand zurückgelassen werden darf;

Or. en

Änderungsantrag 223
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 19 k (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19k. fordert die Mitgliedstaaten, den Rat und die Kommission auf, öffentliche Videospiele und E-Sport, einschließlich Turnieren und Wettbewerben, zu schaffen, die auch die Tätigkeit von Amateuren einbeziehen; schlägt in diesem Zusammenhang die Einrichtung eines europäischen Videospiegelverbands als

*zentrale europäische Institution und
Koordinator, Aufsichts- und
Organisationsinstanz einschlägiger
Veranstaltungen und Aktionen vor;*

Or. en

Änderungsantrag 224
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 19 l (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

*19l. fordert die Mitgliedstaaten und die
Kommission auf, Bildungs- und
Sensibilisierungskampagnen und eigene
Bildungsprogramme zu organisieren, um
Eltern und ein breites Publikum darüber
aufzuklären, wie negative Folgen
vermieden werden können, und man
stattdessen von Amateur-Videospielen
profitieren kann, und in weitere
einschlägige Forschungsarbeiten zu
investieren, wobei der Schwerpunkt auf
bestimmten bereits nachgewiesenen
positiven Aspekten von Videospielen
liegen sollte, wie zum Beispiel bei
Lernschwierigkeiten, der seelischen
Gesundheit, der Unterstützung von
Gesundheitsdienstleistern, der
Behandlung allgemeiner und
schwerwiegender
Gesundheitsbeschwerden, darunter Krebs
und chronische Krankheiten, sowie bei
der Rehabilitation von Häftlingen und der
sozialen Integration;*

Or. en

Änderungsantrag 225
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 19 m (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19m. fordert die Kommission auf, mehr Mittel für E-Sport und Videospiele bereitzustellen, die jedoch weder von den derzeitigen EU-Mitteln für die Kultur- und Kreativwirtschaft noch von den Mitteln für Sport abgezweigt werden;

Or. en

Änderungsantrag 226
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 19 n (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19n. fordert die Mitgliedstaaten und die Kommission auf, finanzielle Anreize und andere Anreizsysteme für Jungunternehmen im Bereich Videospiele zu schaffen, um unternehmerische Tätigkeit in diesen Branchen zu fördern, da in diesem Bereich derzeitige Neuerungen möglicherweise in weniger als einem Jahr bereits veraltet sind;

Or. en

Änderungsantrag 227
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 19 o (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

19o. fordert die Mitgliedstaaten und die Kommission auf, für finanzielle Anreize und andere Anreizsysteme sowie Kooperationen zu sorgen, einschließlich woran sich unter anderem staatliche und private Organisationen sowie

*nichtstaatliche Organisationen,
Universitäten, Bildungseinrichtungen, der
Bereich Forschung, Entwicklung und
Innovation sowie privater Einrichtungen
beteiligen;*

Or. en

Änderungsantrag 228
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 19 p (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

*19p. fordert die Mitgliedstaaten und die
Kommission auf, finanzielle Anreize und
andere Anreizsysteme zu schaffen,
insbesondere für junge Menschen, damit
sie in der Videospielebranche beruflich
tätig werden und sich entsprechend
weiterentwickeln können;*

Or. en

Änderungsantrag 229
Alexis Georgoulis

Entschließungsantrag
Ziffer 19 q (neu)

Entschließungsantrag

Geänderter Text

*19q. weist darauf hin, dass es
unabhängig davon, wie wichtig der neue
Bereich der Videospiele und der E-Sport
ist, keinen Wettbewerb mit dem Sport
geben sollte; fordert die Kommission
dennoch auf, nicht zuzulassen, dass sich
E-Sport um öffentliche Mittel bemüht, die
bereits jetzt oder in Kürze in den Sport
fließen, der von der Pandemie schwer
getroffen wurde und mehr finanzielle
Zuwendung denn je benötigt; fordert die
Mitgliedstaaten und die Kommission*

ferner auf, zu erkunden, wie Sport und E-Sport und Videospiele miteinander kombiniert werden können, damit sie für beide Bereiche von Nutzen sind und mit ihnen ein gesunder Lebensstil zum Besten der europäischen Gesellschaft insgesamt gefördert wird;

Or. en