



CÂMARA DOS DEPUTADOS

Apresentação: 07/07/2022 12:29 - CDC

REQ n.33/2022

COMISSÃO DE DEFESA DO CONSUMIDOR

REQUERIMENTO Nº ,de 2022

(Do Sr. Tiago Andrino)

Requer a realização de audiência pública para debater a proteção aos direitos das crianças e dos adolescentes na qualidade de consumidores nos ambientes virtual, dos games e do metaverso.

Senhor Presidente,

Requeiro a Vossa Excelência, com fundamento no art. 24, incisos III e XIV, no art. 32, V, e no art. 255, todos do RICD, a realização de uma audiência pública com o intuito de debater a proteção aos direitos das crianças e dos adolescentes na qualidade de consumidores nos ambientes virtual, dos games e do metaverso.

Para a realização da audiência propomos os seguintes convidados:

- Ministra da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos;
- Secretário Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente;
- Ministro da Justiça;
- Representante da Secretaria Nacional de Defesa do Consumidor do Ministério da Justiça;
- Representante do Departamento de Proteção e Defesa do Consumidor do Ministério da Justiça;
- Representante do Ministério Público Federal
- Representante do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente;
- Representante do Conselho Federal de Psicologia;
- Representante do Instituto de Tecnologia e Sociedade;
- Representante da Associação Nacional dos Centros de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente - ANCED;
- Representante da Associação Brasileira de Psiquiatria - ABP;





CÂMARA DOS DEPUTADOS

Apresentação: 07/07/2022 12:29 - CDC

REQ n.33/2022

- Representante da UNICEF;
- Representante do Conselho Federal de Medicina;
- Dr. Ronaldo Lemos, membro do Conselho de Supervisão do Facebook;
- Dr. Coriolano Camargo, membro da Comissão Especial de Inteligência Artificial do Conselho Federal da Ordem dos Advogados do Brasil – OAB;
- Representante do Facebook – Meta;
- Representante da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais – ABragames;

Justificação

Nos últimos anos e especialmente a partir do advento da pandemia do Covid-19, a sociedade vivenciou um aumento da procura e da utilização de ambientes virtuais para a realização das mais variadas atividades, desde o cumprimento de funções laborais até a procura por entretenimento e lazer.

Evidentemente, as crianças também tiveram de se adaptar à nova realidade e passaram a acompanhar as aulas de modo remoto no meio virtual e também a procurar com mais intensidade a realização de atividades de diversão e lazer neste ambiente.

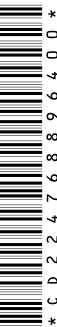
Ocorre que essa transição tem ocorrido de modo repentino e sem qualquer planejamento adequado, o que tem exposto nossas crianças e adolescentes às mais variadas violações de seus direitos, seja pela exposição a publicidade excessiva, a conteúdos inadequados, à utilização de moedas virtuais em games e até mesmo à pornografia.

A propósito, atualmente há um estímulo cada vez maior para que o usuário de games gaste dinheiro consumindo itens e outros elementos dentro dos jogos, que podem ser comprados e vendidos livremente.

Além disso, já é possível encontrar nestes ambientes as chamadas *gamecoins*, que são moedas digitais originárias de jogos e que têm estimulado usuários a investirem dinheiro com a expectativa de obter lucros a partir de ativos conquistados nos games.

Já há debate judicial robusto proposto pela Associação Nacional dos Centros de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente - ANCED, que litiga contra empresas da indústria dos games com base no Código de Defesa do Consumidor e no Estatuto da Criança e do Adolescente em virtude de estratégias de monetização que, segundo alegam, têm o potencial de operar como verdadeiros jogos de azar.

Não bastasse isso, há relatos de que dentro do metaverso – uma experiência comunicacional que busca dominar os ambientes de trabalho e de lazer no mundo digital – crianças podem ser vítimas de assédio, racismo e do denominado “estupro digital” sem qualquer controle por parte das plataformas ou





CÂMARA DOS DEPUTADOS

Apresentação: 07/07/2022 12:29 - CDC

REQ n.33/2022

controle parental. Tais riscos são devidamente tratados no documentário “Inside de metaverse: are you safe?”, realizado pela jornalista britânica Yinka Bokinni¹.

Diante deste cenário, e com fundamento no art. 32, inciso V, que define como competência deste colegiado tratar sobre economia popular e repressão ao abuso do poder econômico; relações de consumo e medidas de defesa do consumidor; e composição, qualidade, apresentação, publicidade e distribuição de bens e serviços, entende-se ser prioritária a realização de audiência pública para debater a proteção aos direitos das crianças e dos adolescentes na qualidade de consumidores nos ambientes virtual, dos games e do metaverso.

É fundamental que esta Casa Legislativa atue com a finalidade de proteger nossas crianças e adolescentes na qualidade de consumidoras destes produtos e serviços e que podem causar severos transtornos emocionais, além de prejudicar o seu desenvolvimento e educação.

Nesse sentido, precisamos ouvir os responsáveis pelas entidades acima discriminadas para que daí possam surgir propostas e ferramentas voltadas à proteção dos direitos de consumo de crianças e de adolescentes em ambientes virtuais.

Ante o exposto, conto com o apoio dos nobres pares para a aprovação da realização da audiência em tela.

Sala das Comissões, em de julho de 2022.

Deputado TIAGO ANDRINO

1 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=fLRZF2dwfEc>

