



CÂMARA DOS DEPUTADOS
GABINETE LUIZA ERUNDINA

Apresentação: 02/05/2023 14:46:23.457 - CCOM

REQ n.27/2023

REQUERIMENTO n.º _____, de 2023

(Das Sras. Dep. Luiza Erundina e Dep. Carol Dartora)

Requer a realização de audiência pública para discutir o combate à violência contra as escolas e na sociedade, incentivada pelo consumo de material, principalmente em plataformas de jogos online, que estimule comportamentos violentos com base em mensagens de ódio, articulação criminosa para incitação a ataques, desinformação, preconceito de classe, gênero e raça.

Senhor presidente,

Requeremos a V. Exa., nos termos dos artigos 24, inciso III, e 255 do Regimento Interno da Câmara dos Deputados, que seja realizada Audiência Pública para debater, nesta Comissão de Comunicação, em conjunto com a Comissão de Cultura, medidas intersetoriais e transversais para combater a violência contra as escolas e na sociedade, incentivada pelo estímulo de consumo de material, principalmente em plataformas de jogos online, com conteúdo que estimule comportamentos violentos, ataques, com base em mensagens de ódio, articulação criminosa para incitação a ataques, desinformação, preconceito de classe, gênero e raça.

Convidados:

1. Representante do Ministério da Justiça;
2. Renata Mielli, coordenadora do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.Br);



3. Representante do Fortnite;
4. Representante do Discord;
5. Representante do Roblox;
6. Maria Mello, Coordenadora do programa Criança e Consumo do Instituto Alana;
7. Telma Vinha, coordenadora do grupo “Ética, Diversidade e Democracia na Escola Pública”, do Instituto de Estudos Avançados da Unicamp;
8. Michele Prado, pesquisadora do "Monitor do Debate Político no Meio Digital", da USP.

JUSTIFICAÇÃO

No último dia 5 de abril, um criminoso invadiu a escola Cantinho do Bom Pastor, em Blumenau (SC), e com uma machadinha matou 4 crianças, feriu outras 5 e depois se entregou à polícia¹. O ataque ocorreu menos de dez dias após uma escola em São Paulo ser alvo de um aluno que matou a professora com golpes de faca e deixou outras três feridas, além de um estudante. Não por coincidência, poucos dias depois do ataque à escola de Blumenau, um aluno de 12 anos do Colégio Adventista do Amazonas, em Manaus (AM), atacou colegas com facas e um coquetel molotov na última segunda-feira segunda

Em nota técnica intitulada “Extremismo violento em ambiente escolar”, do “Monitor do Debate Político no Meio Digital”, da USP, a pesquisadora Michele Prado apontou que estes tipos de ataques têm sido registrados desde 2002 no Brasil. São 22 casos coletados até março de 2023, sendo que 2022 teve o maior número de casos, 9, e os estudos apontam crescimento alarmante no número de casos. “Os jovens que praticaram os ataques tinham relação com grupos extremistas online em 14 dos casos, o que indica a necessidade de investigações no ambiente digital para a prevenção dessas ocorrências”, afirmou a pesquisadora.

É certo que caminhamos para uma sociedade que tem a gameficação como ferramenta para diversas áreas. E não se trata aqui de imputar aos jogos em si as situações de violência. No entanto, o discurso de ódio chega a crianças e adolescentes por meio dos chats existentes nas plataformas de jogos online de maneira silenciosa e extremamente perigosa. É preciso também monitorar o que ocorre nestas plataformas de jogos online como Fortnite, Minecraft, Reddit, Discord, Roblox e outros. Os usuários de chats e fóruns de jogos sentem-se livres para agir com comportamentos extremistas, ofensivos às minorias, propagando discurso racista, misógino, incitando a violência. Este locus continua fora do radar das autoridades.

1 <https://g1.globo.com/sc/santa-catarina/noticia/2023/04/05/ataque-creche-blumenau.ghtml>



A Coordenadora do programa Criança e Consumo do Instituto Alana, Maria Mello, cita a pesquisa “Panorama – Crianças e smartphones no Brasil”, realizada em outubro de 2022. O levantamento mostrou que crianças até 12 anos com acesso a smartphones usam aplicativos de jogos comerciais que trazem consigo riscos de conteúdo e de interação, como Minecraft (28%), Roblox (27%), PlayKids (18%), Fortnite (9%) e PKXD (8%)².

O Ministério da Justiça e Segurança Pública publicou a Portaria nº 351/2023, no dia 12 de abril, com medidas para prevenir a disseminação de conteúdos ilícitos ou danos por plataformas de redes sociais. A portaria prevê multa e até suspensão do serviço da plataforma que não cumprir as regras para combater conteúdos que fazem apologia de violência e ameaças de ataques em escolas no Brasil. As sanções previstas podem ser aplicadas por meio da Senacon (Secretaria Nacional do Consumidor) a um serviço que não é seguro para os consumidores. A sanção por descumprimento pode variar de multa de R\$ 12 milhões até a suspensão da plataforma até que a medida seja cumprida. No limite, caso a empresa não coopere, existe a opção de banimento. Flávio Dino, Ministro da Justiça e da Segurança Pública, disse, contudo, que essa é só uma “hipótese” remota³. “Apresentamos a nossa indignação com o que está circulando nessas plataformas em escala industrial. Estamos vendo pânico sendo instalado no seio das escolas e das famílias e não identificamos ainda a proporcionalidade entre a reação das plataformas com a gravidade dessa autêntica epidemia de violência que ameaça as nossas escolas nesse momento”, disse Flávio Dino⁴.

O PL de Fake News, que vai instituir a Lei Brasileira de Liberdade, Responsabilidade e Transparência na Internet, ainda tangencia a questão da difusão de discurso de ódio nas plataformas de jogos online de forma insuficiente. Este projeto deverá, segundo o presidente da Câmara, Arthur Lira, ser votado rapidamente.

Conclamamos nossos pares para que se mobilizem conosco, em busca de debate qualificado e propositivo, que favoreça a tomada de decisão deste parlamento e da sociedade como um todo.

Sala de Comissões, 19 de abril de 2023.

Luiza Erundina

PSOL-SP

Carol Dartora

PT/PR

2 <https://www.institutoclaro.org.br/cidadania/nossas-novidades/reportagens/discursos-de-odio-e-antidemocraticos-atingem-universo-gamer-no-brasil/>

3 <https://teletime.com.br/12/04/2023/ministerio-da-justica-edita-portaria-para-regular-atuacao-de-plataformas-contraviolencia-em-escolas/>

4 <https://teletime.com.br/10/04/2023/ministerio-da-justica-cobra-das-plataformas-acoes-no-combate-a-violencia-nas-escolas/>





Requerimento **(Da Sra. Luiza Erundina)**

Requer a realização de audiência pública para discutir o combate à violência contra as escolas e na sociedade, incentivada pelo consumo de material, principalmente em plataformas de jogos online, que estimule comportamentos violentos com base em mensagens de ódio, articulação criminosa para incitação a ataques, desinformação, preconceito de classe, gênero e raça.

Assinaram eletronicamente o documento CD237900302100, nesta ordem:

- 1 Dep. Luiza Erundina (PSOL/SP) - Fdr PSOL-REDE
- 2 Dep. Carol Dartora (PT/PR) - Fdr PT-PCdoB-PV

