



INTERPELAÇÃO ESCRITA

Prestar atenção ao consumo *online* por parte dos menores

Com a generalização das tecnologias informáticas, os telemóveis inteligentes passaram a ser, em geral, um bem necessário do dia-a-dia de cada residente. Tomando como referência os dados da Direcção dos Serviços de Estatística e Censos (DSEC), constantes do Inquérito à utilização da tecnologia informática dos agregados familiares em 2021, a taxa de penetração dos telemóveis em Macau atingiu 93,8%, e a taxa de uso do telemóvel no acesso à *internet* foi de 95% [1]. Para além das telecomunicações e do acesso à *internet*, os telemóveis têm ainda funções convenientes, que várias empresas de jogos aproveitaram para lançar diversos jogos nas plataformas móveis. Diversos jogos alegam ser grátis, mas, geralmente, têm itens à venda, atraindo os jogadores a injectar dinheiro no jogo. Mais, com o desenvolvimento do entretenimento no mundo da *internet*, surgiram as gorjetas para as celebridades ou *influencers*. Portanto, esta variedade de produtos, a publicidade e a influência das celebridades constituem um grande atractivo para os menores, enquanto grupo que não tem ainda conceitos amadurecidos sobre o dinheiro e a sua gestão, assim, muitas vezes pagam fortunas só para comprar uma coisa ou conseguir um sorriso duma qualquer celebridade ou *influencer*. Com a generalização dos telemóveis inteligentes, este fenómeno passou a ser um problema social. Diversos países, inclusive o nosso, já tomaram medidas, reprimindo a prática de as empresas de jogos ou plataformas de transmissões directas incluírem os menores na sua clientela destinatária.



澳門特別行政區立法會
Região Administrativa Especial de Macau
Assembleia Legislativa

(TRADUÇÃO)

Quanto aos sorteios que os jogos oferecem para atrair os jogadores a gastar dinheiro, de facto, trata-se duma “armadilha” psicológica em que se está quase a conseguir alcançar uma determinada meta e já com algum dinheiro gasto. Vários académicos estão já atentos a isto e consideram que a natureza desta modalidade é muito semelhante à do jogo, ou seja, é facilmente viciável [3]. Tomando como referência uma investigação efectuada em 2017 por uma instituição de aconselhamento sobre o vício do jogo, entre os menores entrevistados, 62% efectuaram pagamentos envolvendo, na sua maioria, montantes entre 1001 e 5000, uma situação que merece a atenção dos serviços de educação e da sociedade [4]. Em Macau, há já vários grupos da área do serviço social que começaram a prestar atenção a esta situação e organizaram diversas actividades para ensinar os adolescentes sobre o que é o jogo razoável [5]. Entre 2020 e 2021, o Instituto de Acção Social (IAS) lançou uma série de programas de promoção sob o tema da prevenção do vício nos jogos virtuais, mas a sociedade ainda não conhece os resultados deste trabalho. Mais, o “Relatório do Estudo sobre as Razões e o Vício da *Internet* dos Jovens de Macau” que o IAS publicou data de 2012 [6].

Com vista a incentivar a sociedade a prestar atenção a este assunto e a reforçar a noção de gestão financeira entre os adolescentes, interpelo sobre o seguinte:

1. As autoridades já efectuaram numerosos trabalhos no âmbito da educação parental, no entanto, devido à obscuridade subjacente às referidas práticas de injectar dinheiro e de pagar gorjetas, e considerando as rápidas mudanças no desenvolvimento da *internet*, é necessário reforçar, de forma continuada, os trabalhos de educação, para os pais ficarem a conhecer o desenvolvimento das actividades na *internet* e a segurança da carteira electrónica. As



澳門特別行政區立法會
Região Administrativa Especial de Macau
Assembleia Legislativa

(TRADUÇÃO)

autoridades devem organizar as respectivas informações para, por exemplo, aumentar os conhecimentos dos pais sobre o desenvolvimento da *internet* e sobre o bom aproveitamento das funções de filtragem, ajudando-os a reforçar a guarda das contas destinadas ao pagamento electrónico. Como é que isto vai ser feito?

2. Segundo a resposta da Direcção dos Serviços de Educação e de Desenvolvimento da Juventude (DSEDJ) a uma interpelação escrita, “com a implementação do “Quadro da Organização Curricular da Educação Regular do Regime Escolar Local” e das “Exigências das Competências Académicas Básicas da Educação Regular do Regime Escolar Local”, a DSEDJ pretende criar, nos alunos, uma atitude correcta em relação à utilização da *Internet* e à literacia digital, concomitantemente, através da “Base de dados de Educação Moral e Cívica”, (...) uma cultura de utilização da *Internet* e uma filosofia de valores positivas” [7]. No que diz respeito aos actos dos menores na *internet*, isto é, a injeção de dinheiro nos jogos virtuais e o pagamento de gorjetas, as referidas acções incluem seminários temáticos e actividades para inculcar nos menores de Macau conceitos e juízos de valor correctos sobre os jogos virtuais? Mais, dado que o último “Relatório do Estudo sobre as Razões e o Vício da Internet dos Jovens de Macau” data de 2012, a fim de conhecer os resultados mais actualizados dos respectivos trabalhos, quando é que o Governo vai divulgar os ‘inquéritos sociais recolhidos e realizados periodicamente de acordo com os dados dos “Indicadores sobre Juventude em Macau”’, a fim de definir medidas preventivas específicas e operacionais [8]?



澳門特別行政區立法會
Região Administrativa Especial de Macau
Assembleia Legislativa

(TRADUÇÃO)

3. O Interior da China já recorreu às políticas e legislação para restringir os actos de injeção de dinheiro nos jogos virtuais e de pagamento de gorjetas na *internet* por parte dos menores, e até criou mecanismos para a devolução das quantias pagas. Como os servidores dos respectivos jogos e plataformas se encontram instalados no Interior da China, ou até no exterior, as autoridades devem dialogar com os serviços competentes do Interior da China, no sentido de prevenir, através das políticas e legislação, a participação dos menores nas referidas situações. Já o fizeram? Mais, o acto de injectar dinheiro pode até envolver o elemento jogo, assim, as autoridades devem rever a legislação vigente, estudando a viabilidade de fiscalizar as actividades de sorteio nos jogos virtuais. Já o fizeram?

27 de Maio de 2022

Referências:

1. DSEC – Inquérito à Utilização da Tecnologia Informática dos Agregados Familiares em 2021, https://www.dsec.gov.mo/getAttachment/5354ea06-b43d-4d13-9220-0c1b04d07ba2/P_UTI_FR_2021_Y.aspx
2. Agência Xinhua, Prevenir, resolutamente, que os menores se viciem nos jogos virtuais, <https://bit.ly/3NAloqO>
3. *Sunshine Lutheran Centre*, prevenir o vício de injectar dinheiro nos jogos virtuais - programa de intervenção atempada e serviços de aconselhamento, <https://bit.ly/3NCXbRA>
4. Sheng Kung Hui “Inquérito sobre o dinheiro gasto pelos residentes nos jogos



澳門特別行政區立法會
Região Administrativa Especial de Macau
Assembleia Legislativa

(TRADUÇÃO)

virtuais”, <https://bit.ly/3ao9AL3>

5. Associação de Nova Juventude Chinesa de Macau, Jovem Esperto,
<https://bit.ly/3MQYAE6>

6. Página electrónica do IAS, Publicações / Estatísticas, Relatório de Investigação,
<https://www.ias.gov.mo/pt/publications-statistics/publications-research/research-report>

7. 12 de Abril de 2022, Resposta da DSEDJ à interpelação de um deputado,
<https://www.al.gov.mo/uploads/attachment/2022-04/270126267a78cadb6a.pdf>

8. Ver ponto 7.

O Deputado à Assembleia Legislativa da RAEM,

Ma lo Fong