

# **XI CONGRESSO RECAJ-UFMG**

**ESTADO, GOVERNANÇA, DEMOCRACIA E  
VIRTUALIDADES**

---

E79

Estado, Governança, Democracia e Virtualidades [Recurso eletrônico on-line] organização XI Congresso RECAJ-UFMG: UFMG – Belo Horizonte;

Coordenadores: Lucas Gonçalves da Silva, Juliana Rodrigues Freitas e Antônio Gomes De Vasconcelos – Belo Horizonte: UFMG, 2020.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5648-252-1

Modo de acesso: [www.conpedi.org.br](http://www.conpedi.org.br) em publicações

Tema: Desafios, travessias e potencialidades para o direito e o acesso à justiça face aos algoritmos, ao big data e à inteligência artificial.

1. Democracia. 2. Governança. 3. Virtualidades. I. XI Congresso RECAJ-UFMG (1:2020: Belo Horizonte, MG).

CDU: 34

---



# XI CONGRESSO RECAJ-UFMG

## ESTADO, GOVERNANÇA, DEMOCRACIA E VIRTUALIDADES

---

### **Apresentação**

É com imensa satisfação que o Programa RECAJ-UFMG – Acesso à Justiça pela Via dos Direitos e Solução de Conflitos da Faculdade de Direito da Universidade Federal de Minas Gerais e o CONPEDI – Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito tornam público à comunidade científica o conjunto dos oito livros produzidos a partir dos Grupos de Trabalho do XI Congresso RECAJ-UFMG: Desafios, travessias e potencialidades para o Direito e o Acesso à Justiça face aos algoritmos, ao big data e à inteligência artificial. As discussões ocorreram em ambiente virtual ao longo dos dias 18, 19 e 20 de novembro de 2020, dentro da programação que contou com grandes nomes nacionais e internacionais da área, além de cento e sessenta e três pesquisadoras e pesquisadores inscritos no total, provenientes de quatorze Estados da federação (AC, AM, BA, CE, MG, PA, PE, PR, RJ, RO, RS, SC, SE e SP). Os livros compõem o produto deste congresso, que há mais de uma década tem lugar cativo no calendário científico nacional.

Trata-se de coletânea composta pelos cento e oito trabalhos aprovados e que atingiram nota mínima de aprovação, sendo que também foram submetidos ao processo denominado double blind peer review (dupla avaliação cega por pares) dentro da plataforma PublicaDireito, que é mantida pelo CONPEDI. Os oito grupos de trabalho geraram cerca de seiscentas páginas de produção científica relacionadas ao que há de mais novo e relevante em termos de discussão acadêmica sobre diversos temas jurídicos e sua relação com a tecnologia: Acesso à Justiça e tecnologias do processo judicial; Direito do Trabalho no século XXI; Estado, governança, democracia e virtualidades; tecnologias do Direito Ambiental e da sustentabilidade; formas de solução de conflitos, educação e tecnologia; Direitos Humanos, gênero e tecnologias da contemporaneidade; inteligência artificial, startups, lawtechs e legaltechs; e Criminologia e cybercrimes.

Os referidos Grupos de Trabalho contaram, ainda, com a contribuição de vinte e quatro proeminentes pesquisadores ligados a renomadas instituições de ensino superior do país, dentre eles alguns mestrandos e doutorandos do próprio Programa de Pós-graduação em Direito da UFMG, que indicaram os caminhos para o aperfeiçoamento dos trabalhos dos autores. Cada livro desta coletânea foi organizado, preparado e assinado pelos professores e pós-graduandos que coordenaram os trabalhos. Sem dúvida, houve uma troca intensa de saberes e a produção de conhecimento de alto nível foi, certamente, o grande legado do evento.

Nesta esteira, a coletânea que ora se apresenta é de inegável valor científico. Pretende-se, com esta publicação, contribuir com a ciência jurídica e com o aprofundamento da relação entre a graduação e a pós-graduação, seguindo as diretrizes oficiais da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES. Importante lembrar, ainda, da contribuição deste congresso com a formação de novos pesquisadores na seara interdisciplinar entre o Direito e a tecnologia, uma vez que o número de graduandos que apresentaram trabalhos de qualidade foi expressivo.

O Programa RECAJ-UFMG existe desde 2007 e foi criado poucos meses após o Conselho Nacional de Justiça ter iniciado o Movimento pela Conciliação. Durante a I Semana Nacional de Conciliação, em 2006, a Faculdade de Direito da UFMG, por meio de seu então diretor, Professor Doutor Joaquim Carlos Salgado, firmou o compromisso, em 4 de dezembro de 2006, de envidar esforços para incluir disciplina sobre as formas de solução de conflitos na grade curricular da faculdade.

De forma pioneira no país e observando a necessidade de estudo e aprofundamento dos temas do acesso à justiça e das formas de solução de conflitos complementares ao Poder Judiciário, a Professora Doutora Adriana Goulart de Sena Orsini passou a ofertar a disciplina “Formas de Resolução de Conflitos e Acesso à Justiça” no período de 2007-2017, em todos os seus semestres na Faculdade de Direito da UFMG.

Nesse contexto, o Programa RECAJ-UFMG atua desde o início em atividades de ensino, pesquisa e extensão em acesso a justiça pela via dos direitos e soluções de conflitos. Reúne grupos de alunos e ex-alunos da graduação e da pós-graduação *stricto sensu* que, sob orientação da Prof. Adriana, passaram a estudar de forma aprofundada os temas nucleares do Programa e aqueles que lhes são correlatos. Desenvolvendo uma série de projetos, tais como grupo de estudos, disciplinas optativas, seminários, pesquisas, cursos de formação, atividades de extensão, dentre outras, o Programa RECAJ-UFMG honra a sua vocação para ações variadas em seus temas de forma responsável, séria, atualizada, científica e contemporânea. No RECAJ-UFMG, a indissociabilidade entre o ensino, pesquisa e a extensão é uma marca distintiva.

Agradecemos ainda a todas as pesquisadoras e pesquisadores pela inestimável contribuição e desejamos a todos uma ótima e proveitosa leitura!

Belo Horizonte-MG, 26 de novembro de 2020.

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Adriana Goulart de Sena Orsini - Coordenadora do Programa RECAJ-UFMG

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara - SKEMA Business School/ESDHC/CONPEDI

Prof. Dr. José Eduardo Resende Chaves Júnior - SKEMA Business School/PUC Minas

**OS DADOS DE CRIANÇAS PARA A LGPD: UMA ANÁLISE CENTRADA NAS  
PLATAFORMAS DE JOGOS VIRTUAIS**

**CHILDREN'S DATA FOR LGPD: AN ANALYSIS FOCUSED ON VIRTUAL GAME  
PLATFORMS**

**Helíssia Coimbra de Souza <sup>1</sup>**

**Resumo**

A conexão em crescente de crianças na rede mundial de computadores, com especial incisividade nos sítios que permitem diálogos e entretenimento com multijogadores de todo o mundo, ensejou a presente pesquisa de tom reflexivo e calcada nas bases da metodologia sistemática. A revisão das literaturas de vanguarda, consolidadas estas pelos fenômenos sociais consequentes da usuabilidade profunda e desmedida das redes, firma a importância de estruturação das bases legais e preventivas para garantir que os bens e valores inerentes a infância também sejam elevados para as plataformas de jogos virtuais.

**Palavras-chave:** Dados, Crianças, Jogos virtuais

**Abstract/Resumen/Résumé**

The growing connection of children on the world wide web, with special emphasis on sites that allow dialogues and entertainment with multiplayer players from all over the world, gave rise to the present research with a reflective tone and based on the bases of systematic methodology. The revision of avant-garde literatures, consolidated by the social phenomena resulting from the profound and unreasonable usability of networks, confirms the importance of structuring the legal and preventive bases to ensure that the assets and values inherent in childhood are also elevated for the digital game platforms.

**Keywords/Palabras-claves/Mots-clés:** Dice, Childrens, Virtual games

---

<sup>1</sup> Especialista em Direito Digital pela Faculdade CERS. Mestranda pelo Programa de Pós-graduação em Direitos Fundamentais ofertado pela Universidade da Amazônia (Grupo Ser).

## **OS DADOS DE CRIANÇAS PARA A LGPD: UMA ANÁLISE CENTRADA NAS PLATAFORMAS DE JOGOS VIRTUAIS**

### **Resumo**

A conexão em crescente de crianças na rede mundial de computadores, com especial incisividade nos sítios que permitem diálogos e entretenimento com multijogadores de todo o mundo, ensejou a presente pesquisa de tom reflexivo e calcada nas bases da metodologia sistemática. A revisão das literaturas de vanguarda, consolidadas estas pelos fenômenos sociais consequentes da usuabilidade profunda e desmedida das redes, firma a importância de estruturação das bases legais e preventivas para garantir que os bens e valores inerentes a infância também sejam elevados para as plataformas de jogos virtuais.

**Palavras-chave:** Dados; Crianças; Jogos virtuais

## **CHILDREN'S DATA FOR LGPD: AN ANALYSIS FOCUSED ON VIRTUAL GAME PLATFORMS**

### **Abstract**

The growing connection of children on the world wide web, with special emphasis on sites that allow dialogues and entertainment with multiplayer players from all over the world, gave rise to the present research with a reflective tone and based on the bases of systematic methodology. The revision of avant-garde literatures, consolidated by the social phenomena resulting from the profound and unreasonable usability of networks, confirms the importance of structuring the legal and preventive bases to ensure that the assets and values inherent in childhood are also elevated for the digital game platforms.

**Keywords:** Dice; Childrens; Virtual games

## **INTRODUÇÃO**

A natureza humana apresenta ânimo pela evolução, sendo o grande objetivo transgeracional a criação de estratégias e tecnologias para tornar os processos da vida mais funcionais e satisfativos. Após o advento da globalização, e conjuntamente a este dinamismo o estabelecimento da rede mundial de computadores como marco da era semântica, os dados dispostos no meio ambiente virtual ganharam importância transfronteiriça, sendo preocupação ainda mais lenente quanto a segurança e sustentabilidade dos usuários infantis, haja vista apresentarem imaturidade própria do estágio de vida em que se encontram, agravada esta pela vulnerabilidade na arquitetura das plataformas digitais.

O advento da Lei Geral de Proteção de Dados nº 13.853 de 2019, para além da uniformização das diretrizes legais no Brasil com as exigências já firmadas no cenário internacional, buscou ao longo do seu texto aclarar o usuário como protagonista, que juntamente com os atores jurídicos e do âmbito da administração pública, atuam como fomentadores da cultura de privacidade e proteção dos dados. O bem informacional que identifica o usuário e integra características pessoais dos seus núcleos de convivência torna-se extremamente sensível no tocante aos menores para o âmbito do Estatuto da Criança e do Adolescente, sendo pontuada a necessidade, pela incapacidade natural desta fase de prever e lidar com os desafios do mundo cibernético, que a sociedade some esforços multisetoriais para auxiliar na seguridade online.

Os ambientes de entretenimento virtual foram projetados enquanto espaços para ações dialógicas e de jogabilidade entre usuários de alcance transnacional, contudo, a facilidade de acesso e posicionamento durante as etapas dos games fomentou a malícia de pessoas com ânimo para violar direitos da personalidade, realizar extorsões a partir de ameaças ou manipulação dos dados de pagamento dispostos nos cadastros, culminando por evidências da prática de atos de pedofilia e tráfico de crianças que tiveram planejamentos iniciados nas plataformas. O abandono cibernético é uma questão chave que abarca a proteção dos dados de crianças online, envolvendo, de modo prioritário os familiares que convivem no seio institucional enquanto garantidores do desenvolvimento sadio, perpassando pelos adultos responsáveis nas demais localidades em que cada criança frequente.

## **OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS**



A evolução histórico-cultural firma o ensejo palpitante de evolução que culmine em processos sociais e digitais com fluidez e precisão frente as demandas humanísticas apresentadas. O tom jurídico crítico-reflexivo do Brasil tem como objetivo a salvaguarda do direito fundamental a proteção de dados, sendo este discutido incisivamente com pontuações específicas para compreensão das necessidades dos grupos vulneráveis, a exemplo das crianças, que por estarem em estágio de desenvolvimento não apresentam estímulos naturais favoráveis a consciência quanto a segurança e sustentabilidade das relações cibernéticas.

O objetivo geral de promoção da cultura da privacidade e ampla proteção dos dados de usuários menores, no presente resumo está estruturado com alinhamento aos fins específicos de compreensão quanto aos pontos-chave: arquitetura das plataformas de jogos virtuais; desafios da atualidade para segurança dos dados infantis em games; como cenários delicados podem impulsionar medidas preventivas e repressivas para melhor estabilidade do meio ambiente tecnológico a todos os usuários.

## **METODOLOGIA**

A temática propulsora frente a era das múltiplas tecnologias, com enfoque preocupante nas conectividades de usuários com estímulos biológicos ainda em desenvolvimento, apresenta tom crítico-reflexivo, não se alinhando a rigidez que separa, mas buscando caminhos jurídico-sociais que integrem os interesses da contemporaneidade para o firmamento de uma cultura quanto a privacidade e segurança dos dados. O presente resumo respeita as bases metodológicas sistematizadas, sendo a sua construção realizada a partir da revisão das principais literaturas, além da observância ativa dos fenômenos sociais que resultaram em posicionamentos jurisprudenciais de relevo.

## **DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA**

Os seres humanos tinham a organicidade restrita aos processos sociais das suas comunidades, transpondo, com o advento da globalização e o inerente movimento das tecnologias, para atuações fusionadas além fronteiras, abarcando o âmbito físico e das plataformas digitais. A grande rede de computadores teve arquitetura inicial para auxiliar na guarda e partilha dos documentos de relevância para a seguridade estatal, e conforme a sociedade desenvolvia-se, passou a internet ser estruturada para atender as dinâmicas de relacionamentos entre pares de

modo transfronteiriço, culminando no terceiro estágio que marca a contemporaneidade, qual seja, a web semântica dos dados e usabilidade multifacetada.

O meio ambiente virtual está constantemente enriquecido pelas experiências humanas, contudo, as múltiplas inteligências artificiais não tem conseguido filtrar de modo proporcional a conectividade, de modo a estabelecer, quais atuações contribuem para o desenvolvimento sadio das plataformas digitais, e quais usuários tem fins arrogantes, sendo papel do Estado inovador em sua governança tutelar a sustentabilidade das relações cibernéticas. A cultura da Lei Geral de Proteção dos Dados não contraria o princípio de abertura das redes que concebem as ciências computacionais, apenas garante subsídios legais aos atores jurídico-administrativos para “proteção dos vulneráveis e inibição dos usuários desmedidos, entendendo que os seres humanos não bastam a si mesmos em suas necessidades, logo, precisam de um ente superior para mediar as lides e conciliar os interesses na direção dos bens comuns.” (DALLARI, 2007).

Apesar das características multifacetadas das tecnologias, observa-se que a grande rede confentra um elevado público infanto-juvenil, sendo as inteligências artificiais desenvolvidas com foco em promoção de experiências ligadas ao entretenimento e relação dos jogadores em dimensões além fronteiras, integrando, por vezes, a realidade física e virtual. Existe a compreensão dos estímulos biológicos para a conectividade, haja vista ser essa uma realidade constantemente desevolva e que não admite retrocessos frente as mudanças propiciadas aos indivíduos, contudo, faz-se necessário a mediação de interesses para que o uso das potencialidades da grande rede seja feito com o fim da educação e futuro pertencimento digital, respeitando com primazia o estágio evolutivo de cada usuário, além da maturidade individual observada pelos pais que legalmente são postos como agentes garantidores.

A Lei Geral de Proteção de Dados nº 13.853 de 2019 firma a proteção de dados de crianças e adolescentes em seu art. 14, sendo o foco de qualquer atuação das autoridades competentes em garantir o melhor interesse, respeitando a situação referendada quanto a natureza dos menores que “exige uma relação com os eletrônicos de modo responsável e produtiva, características estas que precisam ser estimuladas com a maturidade dos adultos responsáveis, já que os marcos da infância são o prazer e a impulsividade.” (LARA, 2018). Aclarada as basilares contemporâneas com a legislação digital do Marco Civil da Internet, importante observar que os desafios dos jogos virtuais não estão restritos as plataformas, mas abrangem os conteúdos informacionais e seus desdobramentos gerados por terceiros, logo, ter-se-á fomentado pelos

artigos 19 e 21 a soma de esforços entre provedores e seus usuários que interferem na jogabilidade em sítios cibernéticos.

A liberdade dessarazoadada frente a capacidade de compreensão das crianças em rede torna-se preocupante pelo avanço sem precedentes das habilidades tecnológicas e de inteligência dos envolvidos com a arquitetura das plataformas de entretenimento e games virtuais. O caso da realidade digital promovida pelo Second Life levou as instâncias judiciárias o tom reflexivo “que regular não tem objetivo de anular o arbítrio que há em cada ser humano, mas estabelecer limites apropriados a cada ambiente e partes envolvidas, de modo que a guerra não seja declarada com grupos dominantes fazendo tudo quanto considerem possível.” (MARMELSTEIN, 2019). O ponto central consiste na observância sensível de que tais games trazem a proposta de impactar a vida orgânica com a digital, contudo, a realidade preponderante na infância é que os menores necessitam de cuidados integrais, logo, não há como exigir destes a responsabilidade pelas práticas de segurança durante o uso das plataformas.

O abandono virtual tem-se verificado constantemente, sendo os dilemas levados ao judiciário decorrentes da incompreensão dos pais e responsáveis quanto ao que ocorre nestes sítios de jogabilidade virtual, bem como, a arquitetura ineficiente de boa parte dos provedores de conteúdo e desenvolvedores das plataformas para a garantia da segurança dos dados, e consequentemente, a integridade dos jogadores. O alicerce primoroso da Lei Geral de Proteção de Dados tem como centro os interesses das crianças, sendo estes respaldados pelo consentimento dos pais frente a análise de informações claras e inequívocas quanto aos acessos na grande rede, ainda, a base legal primária do Estatuto da Criança e do Adolescente entende que o desenvolvimento sadio na infância é responsabilidade multisetorial, logo, a omissão dos pais não enseja exclusão da análise quanto ao nível de engajamento dos profissionais no ambiente escolar e comunitário que a criança frequente e esteja exposta as redes virtuais.

As práticas dos desenvolvedores de conteúdo e plataformas ligadas a estrutura computacional dos games, vinham desvirtuando os fins da proteção integral dos menores, frequentemente objetivando a visibilidade e lucros gerados com a intensidade de crianças jogando nestes ambientes. As autoridades jurídicas tem estudado a premissa que “se o meio ambiente virtual depende do real, e a proteção das crianças é tida como urgente, não há dependência de leis específicas para os ilícitos virtuais, sendo efetivo e funcional usar o critério da interpretação.” (TEIXEIRA, *apud*, BARRETO, 2017). A soma de esforços multidisciplinares não tornam

diminutas as inovações legais existentes, contudo, compreende a funcionalidade de apropriação das bases historicamente consolidadas para estruturar decisões que envolvem o universo cibernético, alcançando a sociedade contemporânea que se caracteriza por transformar-se mais rápido que a capacidade de alcance dos legisladores.

A situação das crianças frente as possibilidades de interação nas plataformas digitais não está restrita somente aos seus dados pessoais, e conseqüentemente, o resguardo de sua integridade. O alcance da extensão dos games contemporâneos projeta os impactos para a vida dos pais e responsáveis, haja vista que o fomento da jogabilidade está na compra de recursos que alavancam a visibilidade dos jogadores e tornam a experiência mais atrativa. A imaturidade para compreensão dos riscos de dispor informações pessoais e bancárias no meio ambiente digital facilita a atuação de criminosos cibernéticos que utilizam-se de tais dados para realização de ilícitos como, a extorsão, o furto, além da possibilidade de danos físicos casos tais dados culminem na localização física das vítimas.

A conectividade ocorre de forma intensa e disruptiva, sendo as perspectivas de futuro todas centradas na interação simultânea entre o meio físico e digital, unindo as inteligências artificiais com as atuações dos seres humanos que dependem das redes, inclusive para manterem-se entretidos e em contato com pares além fronteiras. O cenário tecnológico em que as crianças já nascem inseridas exige competências e habilidades que não correspondem a capacidade cognitiva e comportamental próprias dessa fase, logo, a responsabilidade na ocorrência de algum ilícito penal ou reparação cível não caberá a elas, ensejando que a soma de esforços na proteção dos dados esteja pensada de modo que a cultura da segurança envolva todo o sistema de convivência da criança. As bases preventivas e repressivas precisam ser estruturadas de modo a ir além da proteção dos dados e salvaguarda da integridade, buscando reunir aparatos legais com a formação integral dos juristas que eleucidem os jogos digitais e firmem o tom conciliador dos interesses para encontrar novos bens e valores comuns.

## **CONCLUSÃO**

A realidade tecnológica não permite retrocessos, sendo a geração *alpha* marcada pela era disruptiva dos aprendizados e práticas sociais. O desafio jurídico e humanístico não consiste em realizar uma oposição as bases das ciências informáticas quanto a abertura e liberdade da grande rede, apenas concebe a necessidade latente de estabelecer a sustentabilidade do meio ambiente cibernético para que as múltiplas funções dispostas possam ter seguimento conforme

a cultura da proteção de dados e respeito a privacidade dos usuários. As crianças, pela vulnerabilidade já referendada no presente resumo, ensejam especiais cuidados para não lesar o princípio do desenvolvimento integral, abarcando todos os adultos responsáveis por abrandar os impulsos e auxiliar na educação dos menores até o alcance da maturidade online.

A Lei Geral de Proteção de Dados eleva as possibilidades transfronteiriças de adequação a cultura de privacidade e integridade cibernética, sendo dissolvidos com maior fluidez os critérios interpretativos para os ilícitos que ensejarem cooperação estatal, e até entre países distintos. Apesar das singularidades legais para atender as demandas de cada país, com o elevo de nações adequando-se internamente ao ideal futuro em que a proteção de dados será um direito da pessoa humana, teremos princípios e valores comuns para consolidar a decisão em casos que esgotem as reservas internas, ou mesmo ensejem atuação global pela natureza dos fatos. A cautela na elaboração de leis que acompanhem os estágios evolutivos da sociedade não isenta as comunidades de enfrentarem desafios, mas com parâmetros estabelecidos ter-se-á melhor preparo para lidar em tom preventivo ou repressivo, conforme a necessidade observada em cada caso.

## **REFERÊNCIAS**

DALLARI, Dalmo. **O futuro do estado**. 2ª ed. São Paulo: Saraiva, 2007.

LARA, Diogo. **Imersão: um romance terapêutico**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018.

**LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS**, de 14.08.2018. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm)>.

**MARCO CIVIL DA INTERNET**, de 23.04.2014. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm)>.

MARMELSTEIN, George. **Curso de direitos fundamentais**. 8ª ed. São Paulo: Atlas, 2019.

TEIXEIRA, Tarcísio. **Curso de direito e processo eletrônico**. 2ª ed. São Paulo: Saraiva jur, 2017.