

**II CONGRESSO INTERNACIONAL DE  
DIREITO E INTELIGÊNCIA  
ARTIFICIAL**

**OS DIREITOS HUMANOS NA ERA TECNOLÓGICA II**

O81

Os Direitos Humanos na Era Tecnológica - II [Recurso eletrônico on-line] organização Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial: Skema Business School – Belo Horizonte;

Coordenadores: Ana Virgínia Gabrich Fonseca Freire Ramos; Humberto Gomes Macedo; Lucas Augusto Tomé Kanna Vieira. – Belo Horizonte:Skema Business School, 2021.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5648-268-2

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

Tema: Um olhar do Direito sobre a Tecnologia

1. Direito. 2. Inteligência Artificial. 3. Tecnologia. II. Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (1:2021 : Belo Horizonte, MG).

CDU: 34



# II CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

## OS DIREITOS HUMANOS NA ERA TECNOLÓGICA II

---

### **Apresentação**

Renovando o compromisso assumido com os pesquisadores de Direito e tecnologia do Brasil, é com grande satisfação que a SKEMA Business School e o CONPEDI – Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito apresentam à comunidade científica os 12 livros produzidos a partir dos Grupos de Trabalho do II Congresso Internacional de Direito e Inteligência Artificial (II CIDIA). As discussões ocorreram em ambiente virtual ao longo dos dias 27 e 28 de maio de 2021, dentro da programação que contou com grandes nomes nacionais e internacionais da área em cinco painéis temáticos e o SKEMA Dialogue, além de 354 inscritos no total. Continuamos a promover aquele que é, pelo segundo ano, o maior evento científico de Direito e Tecnologia do Brasil.

Trata-se de coletânea composta pelos 255 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 originais, diante da grande demanda, se transformaram em doze e contaram com a participação de pesquisadores de vinte e um Estados da federação brasileira e do Distrito Federal. São cerca de 1.700 páginas de produção científica relacionadas ao que há de mais novo e relevante em termos de discussão acadêmica sobre a relação da inteligência artificial e da tecnologia com os temas acesso à justiça, Direitos Humanos, proteção de dados, relações de trabalho, Administração Pública, meio ambiente, formas de solução de conflitos, Direito Penal e responsabilidade civil.

Os referidos Grupos de Trabalho contaram, ainda, com a contribuição de 36 proeminentes professoras e professores ligados a renomadas instituições de ensino superior do país, os quais indicaram os caminhos para o aperfeiçoamento dos trabalhos dos autores. Cada livro desta coletânea foi organizado, preparado e assinado pelos professores que coordenaram cada grupo. Sem dúvida, houve uma troca intensa de saberes e a produção de conhecimento de alto nível foi, mais uma vez, o grande legado do evento.

Neste norte, a coletânea que ora torna-se pública é de inegável valor científico. Pretende-se, com esta publicação, contribuir com a ciência jurídica e fomentar o aprofundamento da relação entre a graduação e a pós-graduação, seguindo as diretrizes oficiais. Fomentou-se, ainda, a formação de novos pesquisadores na seara interdisciplinar entre o Direito e os vários

campos da tecnologia, notadamente o da ciência da informação, haja vista o expressivo número de graduandos que participaram efetivamente, com o devido protagonismo, das atividades.

A SKEMA Business School é entidade francesa sem fins lucrativos, com estrutura multicampi em cinco países de continentes diferentes (França, EUA, China, Brasil e África do Sul) e com três importantes creditações internacionais (AMBA, EQUIS e AACSB), que demonstram sua vocação para pesquisa de excelência no universo da economia do conhecimento. A SKEMA acredita, mais do que nunca, que um mundo digital necessita de uma abordagem transdisciplinar.

Agradecemos a participação de todos neste grandioso evento e convidamos a comunidade científica a conhecer nossos projetos no campo do Direito e da tecnologia. Já está em funcionamento o projeto Nanodegrees, um conjunto de cursos práticos e avançados, de curta duração, acessíveis aos estudantes tanto de graduação, quanto de pós-graduação. Em breve, será lançada a pioneira pós-graduação lato sensu de Direito e Inteligência Artificial, com destacados professores da área. A SKEMA estrutura, ainda, um grupo de pesquisa em Direito e Inteligência Artificial e planeja o lançamento de um periódico científico sobre o tema.

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

Belo Horizonte-MG, 09 de junho de 2021.

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Geneviève Daniele Lucienne Dutrait Poulingue

Reitora – SKEMA Business School - Campus Belo Horizonte

Prof. Dr. Edgar Gastón Jacobs Flores Filho

Coordenador dos Projetos de Direito da SKEMA Business School

**O APLICATIVO 'TIKTOK' E A PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES: REFLEXÕES NO CONTEXTO DO ARTIGO 14 DA LGPD**

**THE 'TIKTOK' APPLICATION AND THE PROTECTION OF CHILDREN AND ADOLESCENTS' PERSONAL DATA: REFLECTIONS IN THE CONTEXT OF ARTICLE 14 OF THE LGPD**

**Roberta Densa  
José Luiz de Moura Faleiros Júnior**

**Resumo**

A popularização da plataforma TikTok vem despertando atenção de pais, educadores e órgãos reguladores pelo mundo afora. Isso porque, após a pandemia de Covid-19, a expansão do aplicativo e sua grande aceitação por crianças e adolescentes fez surgir inquietações sobre seus impactos. O trabalho, em linhas gerais, trabalhará com o tema-problema da compatibilização do aplicativo TikTok às regras de proteção de dados pessoais brasileiras. A hipótese envolverá a parametrização de aspectos que ultrapassam aqueles previstos na LGPD, especialmente a partir do labor da Autoridade Nacional de Proteção de Dados. A pesquisa se baseará na metodologia dedutiva e em pesquisa bibliográfico-doutrinária.

**Palavras-chave:** Dados pessoais, Privacidade, Tiktok, Crianças e adolescentes

**Abstract/Resumen/Résumé**

The popularization of the TikTok platform has attracted the attention of parents, educators and regulators around the world. This is because, after the Covid-19 pandemic, the expansion of its wide acceptance by children and adolescents raised concerns about its impacts. The paper will work with the problem-theme of the compatibility of the TikTok application with the Brazilian personal data protection rules. The hypothesis will involve the parameterization of aspects that go beyond those foreseen in the LGPD, especially depending upon the National Data Protection Authority. The research will be based on deductive methodology and bibliographic-doctrinal analysis.

**Keywords/Palabras-claves/Mots-clés:** Personal data, Privacy, Tiktok, Children and adolescents

## **1 Introdução**

A popularização da plataforma TikTok vem despertando atenção de pais, educadores e órgãos reguladores pelo mundo afora. Isso porque, especialmente após a pandemia de Covid-19, a expansão do aplicativo e sua grande aceitação por crianças e adolescentes fez surgir inquietações sobre os impactos de seus termos de uso e de suas políticas de privacidade.

No contexto da proteção de dados pessoais, que ganha novos contornos em todo o mundo, nota-se crescente preocupação com a adequação da referida plataforma às conjecturas e particularidades que envolvem as atividades de tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes. No Brasil, o advento da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais desencadeou o aumento dessa preocupação, haja vista a vasta plêiade de aspectos contidos no artigo 14 da referida lei, com impactos diretos sobre tal plataforma.

O presente trabalho, em linhas gerais, trabalhará com o tema-problema da compatibilização do aplicativo TikTok às regras de proteção de dados pessoais brasileiras. A hipótese da pesquisa envolverá a necessidade de parametrização de aspectos que ultrapassam aqueles previstos na LGPD, especialmente a partir do labor da Autoridade Nacional de Proteção de Dados. A pesquisa se baseará na metodologia dedutiva e em pesquisa bibliográfico-doutrinária.

## **2 A plataforma TikTok**

A popularidade da plataforma de compartilhamento de vídeos curtos ‘TikTok’ no Ocidente tem suscitado dúvidas quanto aos métodos adotados por sua desenvolvedora, a companhia chinesa ByteDance, para a proteção de dados pessoais de seus usuários, especialmente de crianças.

Recente notícia informa o descumprimento de acordo, formalizado pela referida empresa com a Federal Trade Commission (FTC) norte-americana, que previa multa de US\$ 5,7 milhões caso não fossem removidos os dados coletados, tratados e armazenados a partir de contas utilizadas por usuários com menos de 13 anos de idade. (CASTRO, 2020)

Vale notar que esse foi o segundo caso de multa aplicada pelo FTC por coleta indevida de dados de crianças. O primeiro caso tramitou perante o Federal Trade Commission em 2019 e terminou em acordo com imposição de multa ao Google em US\$ 170 milhões por violações à privacidade de crianças no YouTube (a multa mais alta aplicada pelo órgão até hoje). Conforme o acordo firmado, a Google LLC e a subsidiária YouTube LLC teriam violado

as regras do COPPA (Children's Online Privacy Protection Rule) ao coletar informações pessoais de crianças utilizando cookies para rastrear usuários na Internet sem antes identificar e obter o consentimento expresso dos pais ou responsável. Com tais dados, o YouTube, usando os identificadores, praticou a denominada publicidade comportamental direcionada às crianças e adolescentes, sem expresso consentimento dos pais.

Feito o *download* de um aplicativo que está disponível para os principais sistemas operacionais móveis, é realizado um cadastro que permite aos usuários a gravação de vídeos de 3 a 15 segundos de duração para a realização de sincronia labial (*lip-sync*) com músicas ou trechos de outros vídeos, ou vídeos em autorrepetição (*looping*) com duração de 3 a 60 segundos, tendo por objetivo precípua o compartilhamento desses conteúdos para a propagação de diversão interativa e para a confecção de *memes*. (HERRMAN, 2019)

Originalmente, a plataforma era chamada Dǒuyīn (抖音) e sua popularidade era restrita aos países do Oriente, destacadamente a China. Entre 2017 e 2018, com a aquisição de uma outra plataforma chamada Musical.ly, passou a ganhar maior projeção nos Estados Unidos da América, e foi nesse contexto que a FTC impôs a mencionada multa – antes mesmo da adoção da marca ‘TikTok’.

Entretanto, o debate que se apresenta vai muito além das práticas de outrora e passa a sinalizar a necessidade inevitável de que a Ciência Jurídica apresente respostas aos abusos perpetrados em detrimento de crianças, que “estão em posição de maior debilidade em relação à vulnerabilidade reconhecida ao consumidor-padrão.” (CARVALHO; OLIVEIRA, 2015, p. 224) Estratégias interativas e baseadas em gamificação constituem o núcleo da plataforma ‘TikTok’, que possui interface baseada nos jogos e na “busca por recursos e soluções de *design* inspirados na lógica dos *games*, no sentido de provocar, de alguma maneira, experiências de envolvimento e diversão, mas que não são caracterizados efetivamente como jogos.” (FAVA, 2018, p. 54)

De fato, segundo Carvalho e Oliveira (2015, p. 224), “cuida-se de uma vulnerabilidade fática (física, psíquica e social) agravada ou dupla vulnerabilidade, isto é: o consumidor-criança, em razão de suas qualidades específicas (reduzido discernimento, falta de percepção) são mais susceptíveis aos apelos dos fornecedores”.

Com o tempo dedicado pelos usuários à criação, ao compartilhamento e à troca de reações no ‘TikTok’, a plataforma mais parece um *playground* eletrônico do que um aplicativo de compartilhamento de vídeos passivo. O ‘TikTok’ instiga seu usuário a ‘jogar’ através da criação de vídeos criativos, usualmente de teor cômico e aptos à “viralização”, inclusive noutras

redes sociais. É o ambiente perfeito para que crianças, exatamente pela vulnerabilidade fática descrita nas linhas acima, sejam instigadas a se inscreverem, criando contas na plataforma para poderem aderir à diversão ‘do momento’.

### 3 O TikTok e a proteção de dados de crianças e adolescentes

Os riscos são evidentes e podemos sintetizá-los a partir de uma reflexão de Jaqueline Vickery (2018, p. 6, tradução livre): “computadores, Internet, tecnologias móveis, jogos de computador e mídias sociais não são exceções; isto é, são simultaneamente consideradas tecnologias de oportunidade, bem como tecnologias de risco na vida dos jovens; eles evocam muita ansiedade e atenção de adultos.” Fala-se na necessidade de indicação de classificação indicativa em portais eletrônicos e na disponibilização de mecanismos de controle parental (*parental control*) em ferramentas de entretenimento na Internet como exemplos do escopo protetivo que o artigo 29 da Lei nº 12.965/2014 (Marco Civil da Internet, ou MCI) já anunciava. (DENSA, 2018, p. 191) Nem todo controle é facilmente exercido pelos pais, o que revela a importância do debate mais específico sobre dados pessoais.

É exatamente o caso do ‘TikTok’, cuja ascensão desregulada e desprovida de mecanismos de controle eficientes revelou a imperiosidade da proteção aos dados de crianças eventualmente expostas à plataforma, com consequências como a sanção imposta pela FTC.

No Brasil, a Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, ou apenas LGPD) dedicou dispositivos específicos ao assunto, definindo que o “tratamento de dados pessoais de crianças e de adolescentes deverá ser realizado em seu melhor interesse” (art. 14, *caput*), a demandar “consentimento específico e em destaque dado por pelo menos um dos pais ou pelo responsável legal” (art. 14, §1º).

Tais previsões se alinham ao disposto no artigo 227 da Constituição da República<sup>1</sup> e no artigo 4º da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente, ou ECA)<sup>2</sup>, realçando a condição especial da criança enquanto pessoa em condição peculiar de desenvolvimento para que a sociedade coopere no intuito de livrá-la de riscos. E, obviamente, isso inclui uma série de deveres protetivos atribuíveis a quem desenvolve e explora *software* de

---

<sup>1</sup> “Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.”

<sup>2</sup> “Art. 4º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.”



Internet, se enquadrando no conceito de provedor de aplicações, o que implica a obrigação de “prestar, na forma da regulamentação, informações que permitam a verificação quanto ao cumprimento da legislação brasileira referente à coleta, à guarda, ao armazenamento ou ao tratamento de dados, bem como quanto ao respeito à privacidade e ao sigilo de comunicações” (art. 11, §3º, do MCI).

Essas emanções se coadunam, ainda, com o direito ao respeito, que, nos termos do artigo 17 do ECA, contemplam a “inviolabilidade da integridade física, psíquica e moral da criança e do adolescente, abrangendo a preservação da imagem, da identidade, da autonomia, dos valores, ideias e crenças, dos espaços e objetos pessoais.”

Nesse sentido, se os brinquedos já se transformaram em aparatos de alta tecnologia, com a substituição da diversão lúdica e da imaginação construída a partir de objetos por *gadgets* e aplicativos interconectados – denotando verdadeira “*Internet of Toys*”, como sugere a doutrina (YAMADA-RICE, 2019) –, será ainda mais importante a atuação conjunta dos pais ou responsáveis, em cooperação com o Poder Público e os provedores de aplicação, na fiscalização e efetiva prevenção de riscos e danos às crianças, cabendo aos últimos, ainda, “promover a educação e fornecer informações sobre o uso de programas de computador, inclusive para a definição de boas práticas para a inclusão digital de crianças e adolescentes.” (LEAL, 2017, p. 183)

É fundamental que sejam criadas salvaguardas e, para isso, a já citada LGPD exercerá papel de destaque. Para além da dúvida sobre o escopo de seu art. 14, que trata de crianças e adolescentes em seu *caput*, mas apenas de crianças em seus parágrafos (AMARAL, 2020, p. 175), devem os provedores de aplicação implementar mecanismos de segurança de dados.

O que se notou com o ‘TikTok’, porém, foi uma completa desatenção a parâmetros mínimos de controle na plataforma quanto à criação de perfis por crianças. A título de exemplo, não havia mecanismo adequado para a confirmação etária, o que catalisava o número de contas criadas e gerenciadas por crianças, sem qualquer supervisão parental. (TIMBERG, 2019) E, na metáfora do *playground*, diferentemente do mundo real, onde um genitor ou responsável pode monitorar as brincadeiras das crianças, no mundo virtual e no espaço restrito dos *smartphones* e *tablets*, a dificuldade de cognição das atividades empreendidas dificulta sobremaneira a prevenção da superexposição danosa.

A pressão sofrida pela empresa ByteDance, após duras críticas no ano de 2019, culminou em atualizações que passaram a permitir, por exemplo, o cadastramento de um

genitor-supervisor (*designed parent*), com acesso às atividades do menor na plataforma. (FANG, 2019) Além disso, foram desenvolvidos algoritmos para a realização de varreduras rotineiras e para a exclusão de palavras e comentários abusivos e/ou obscenos (BRESNICK, 2019), mas o percurso ainda é longo: não se tem uma política rígida para prevenir a criação de contas por crianças, não se tem um mecanismo de controle que permita ao genitor/responsável amplo controle sobre os acervos de dados coletados (ou coletáveis) dos menores – inclusive de dados pessoais sensíveis, como a geolocalização –, ou mesmo sobre a existência de um sistema ‘*opt-out*’. (BOGOST, 2015, p. 185)

#### 4 Considerações finais

Embora a experiência estrangeira já demonstre quais são os principais gargalos dessa plataforma, no Brasil, a LGPD está em vigência apenas desde setembro de 2020 e, embora a Agência Nacional de Proteção de Dados (ANPD) já esteja formalmente criada há mais tempo – uma vez que os dispositivos que dela trataram (arts. 55-A a 55-L, LGPD) tiveram vigência imediata, e não diferida (art. 65, I, LGPD) –, o *enforcement* de qualquer dos demais dispositivos da lei ainda demandará tempo.

Em atuação administrativa, porém, o Procon-SP já solicitou à ByteDance informações sobre a coleta e o tratamento de dados realizado pelo ‘TikTok’. A medida, a nosso ver, é válida e necessária, mesmo na ausência de desejável atuação ostensiva da ANPD.

Não obstante, os diversos desdobramentos previsíveis para casos como esse ainda suscitarão discussões que irão muito além da evidente necessidade de investimentos para a operacionalização da ANPD. A questão é, também, cultural e sociológica, e implica reflexões sobre o papel da tecnologia na formação das novas gerações, no fomento à educação digital e, enfim, quanto à indispensabilidade da atenção constante de pais e educadores, em cooperação com o Poder Público e os provedores, às atividades realizadas por crianças na Internet.

#### Referências

AMARAL, Claudio do Prado. Proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes. In: LIMA, Cíntia Rosa Pereira de (Coord.). *Comentários à Lei Geral de Proteção de Dados*. São Paulo: Almedina, 2020.

BOGOST, Ian. *How to talk about videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

BRESNICK, Ethan. Intensified Play: Cinematic study of TikTok mobile app. *Medium*, 25 abr. 2019. Disponível em: <https://medium.com/@ethanbresnick/intensified-play-cinematic-study-of-tiktok-mobile-app-b8e848befaa8>. Acesso em: 07 maio 2021.

CARVALHO, Diógenes Faria de; OLIVEIRA, Thaynara de Souza. A categoria jurídica de 'consumidor-criança' e sua hipervulnerabilidade no mercado de consumo brasileiro. *Revista Luso-Brasileira de Direito do Consumo*, Curitiba, v. V, n. 17, p. 207-230, mar. 2015.

CASTRO, Alex. TikTok hit with complaint from child privacy advocates who say it's still flouting the law. *The Verge*, 14 maio 2020. Disponível em: <https://www.theverge.com/2020/5/14/21258502/tiktok-complaint-child-privacy-ftc>. Acesso em: 07 maio 2021.

FANG, Alex. TikTok parent ByteDance to launch smartphone as app family grows. *Nikkei Asia*, 31 jul. 2019. Disponível em: <https://asia.nikkei.com/Business/China-tech/TikTok-parent-ByteDance-to-launch-smartphone-as-app-family-grows>. Acesso em: 07 maio 2021.

FAVA, Fabrício. A emergência da gamificação na cultura do jogo. In: SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício (Orgs.). *Gamificação em debate*. São Paulo: Blucher, 2018.

HERRMAN, John. How TikTok is rewriting the world. *The New York Times*, 10 mar. 2019. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2019/03/10/style/what-is-tik-tok.html>. Acesso em: 07 maio 2021.

LEAL, Livia Teixeira. Internet of Toys: os brinquedos conectados à Internet e o direito da criança e do adolescente. *Revista Brasileira de Direito Civil*, Belo Horizonte, v. 12, p. 175-187, abr./jun. 2017.

SÃO PAULO. Secretaria Extraordinária de Defesa do Consumidor - Procon/SP. *Notificação TikTok*. Disponível em: <https://www.procon.sp.gov.br/notificacao-tik-tok/>. Acesso em: 07 maio 2021.

TIMBERG, Craig; ROMM, Tony. The U.S. government fined the app now known as TikTok \$5.7 million for illegally collecting children's data. *The Washington Post*, 27 fev. 2019. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/technology/2019/02/27/us-government-fined-app-now-known-tiktok-million-illegally-collecting-childrens-data/>. Acesso em: 07 maio 2021.

VICKERY, Jacqueline R. *Worried about the wrong things: Youth, risk, and opportunity in the digital world*. Cambridge: The MIT Press, 2018.

YAMADA-RICE, Dylan. Including children in the design of the Internet of Toys. In: MASCHERONI, Giovanna; HOLLOWAY, Donell (Eds.). *The Internet of Toys: Practices, affordances and the political economy of children's smart play*. Londres: Palgrave Macmillan, 2019.