

VII ENCONTRO VIRTUAL DO CONPEDI

DIREITO, GOVERNANÇA E NOVAS TECNOLOGIAS II

EDSON RICARDO SALEME

YURI NATHAN DA COSTA LANNES

RONALDO FENELON SANTOS FILHO

Todos os direitos reservados e protegidos. Nenhuma parte destes anais poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados sem prévia autorização dos editores.

Diretoria - CONPEDI

Presidente - Profa. Dra. Samyra Haydêe Dal Farra Naspolini - FMU - São Paulo

Diretor Executivo - Prof. Dr. Orides Mezzaroba - UFSC - Santa Catarina

Vice-presidente Norte - Prof. Dr. Jean Carlos Dias - Cesupa - Pará

Vice-presidente Centro-Oeste - Prof. Dr. José Querino Tavares Neto - UFG - Goiás

Vice-presidente Sul - Prof. Dr. Leonel Severo Rocha - Unisinos - Rio Grande do Sul

Vice-presidente Sudeste - Profa. Dra. Rosângela Lunardelli Cavallazzi - UFRJ/PUCRio - Rio de Janeiro

Vice-presidente Nordeste - Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UNICAP - Pernambuco

Representante Discente: Prof. Dr. Abner da Silva Jaques - UPM/UNIGRAN - Mato Grosso do Sul

Conselho Fiscal:

Prof. Dr. José Filomeno de Moraes Filho - UFMA - Maranhão

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara - SKEMA/ESDHC/UFMG - Minas Gerais

Prof. Dr. Valter Moura do Carmo - UFERSA - Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Fernando Passos - UNIARA - São Paulo

Prof. Dr. Edinilson Donisete Machado - UNIVEM/UENP - São Paulo

Secretarias

Relações Institucionais:

Prof. Dra. Claudia Maria Barbosa - PUCPR - Paraná

Prof. Dr. Heron José de Santana Gordilho - UFBA - Bahia

Profa. Dra. Daniela Marques de Moraes - UNB - Distrito Federal

Comunicação:

Prof. Dr. Robison Tramontina - UNOESC - Santa Catarina

Prof. Dr. Liton Lanes Pilau Sobrinho - UPF/Univali - Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Lucas Gonçalves da Silva - UFS - Sergipe

Relações Internacionais para o Continente Americano:

Prof. Dr. Jerônimo Siqueira Tybusch - UFSM - Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Paulo Roberto Barbosa Ramos - UFMA - Maranhão

Prof. Dr. Felipe Chiarello de Souza Pinto - UPM - São Paulo

Relações Internacionais para os demais Continentes:

Profa. Dra. Gina Vidal Marcílio Pompeu - UNIFOR - Ceará

Profa. Dra. Sandra Regina Martini - UNIRITTER / UFRGS - Rio Grande do Sul

Profa. Dra. Maria Claudia da Silva Antunes de Souza - UNIVALI - Santa Catarina

Eventos:

Prof. Dr. Yuri Nathan da Costa Lannes - FDF - São Paulo

Profa. Dra. Norma Sueli Padilha - UFSC - Santa Catarina

Prof. Dr. Juraci Mourão Lopes Filho - UNICHRISTUS - Ceará

Membro Nato - Presidência anterior Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UNICAP - Pernambuco

D597

Direito, governança e novas tecnologias II [Recurso eletrônico on-line] organização CONPEDI

Coordenadores: Edson Ricardo Saleme; Ronaldo Fenelon Santos Filho; Yuri Nathan da Costa Lannes – Florianópolis: CONPEDI, 2024.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-85-5505-891-2

Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações

Tema: A pesquisa jurídica na perspectiva da transdisciplinaridade

1. Direito – Estudo e ensino (Pós-graduação) – Encontros Nacionais. 2. Direito. 3. Governança e novas tecnologias. VII Encontro Virtual do CONPEDI (1: 2024 : Florianópolis, Brasil).

CDU: 34



VII ENCONTRO VIRTUAL DO CONPEDI

DIREITO, GOVERNANÇA E NOVAS TECNOLOGIAS II

Apresentação

O VII ENCONTRO VIRTUAL DO CONPEDI, realizado em parceria com a Faculdade de Direito de Franca (FDF), com a Universidade UNIGRANRIO - Afya, com o Portugalense Institute For Legal Research - IJP e a Facultad de Derecho da Universidad de la República Uruguaye, entre os dias 24 e 28 de junho de 2024, apresentou como temática central “A Pesquisa Jurídica na Perspectiva da Transdisciplinaridade”. Esta questão suscitou intensos debates desde o início e, no decorrer do evento, com a apresentação dos trabalhos previamente selecionados, fóruns e painéis que no ambiente digital ocorreram.

Os trabalhos contidos nesta publicação foram apresentados como artigos no Grupo de Trabalho “DIREITO, GOVERNANÇA E NOVAS TECNOLOGIAS II”, realizado no dia 27 de junho de 2024, que passaram previamente por no mínimo dupla avaliação cega por pares. Encontram-se os resultados de pesquisas desenvolvidas em diversos Programas de Pós-Graduação em Direito, que retratam parcela relevante dos estudos que têm sido produzidos na temática central do Grupo de Trabalho.

As temáticas abordadas decorrem de intensas e numerosas discussões que acontecem pelo Brasil, com temas que reforçam a diversidade cultural brasileira e as preocupações que abrangem problemas relevantes e interessantes, a exemplo do direito digital, proteção da privacidade, crise da verdade, regulamentação de tecnologias, transformação digital e Inteligência artificial, bem como políticas públicas e tecnologia.

Espera-se, então, que o leitor possa vivenciar parcela destas discussões por meio da leitura dos textos. Agradecemos a todos os pesquisadores, colaboradores e pessoas envolvidas nos debates e organização do evento pela sua inestimável contribuição e desejamos uma proveitosa leitura!

Prof. Dr. Edson Ricardo Saleme – UNISANTOS

Prof. Dr. Yuri Nathan da Costa Lannes – FDF

Prof. Dr. Ronaldo Fenelon Santos Filho

A REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO INSTRUMENTO DE EFETIVAÇÃO DO DIREITO FUNDAMENTAL AO LAZER DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES.

THE REGULATION OF ELECTRONIC GAMES AS AN INSTRUMENT TO FULFILL THE FUNDAMENTAL RIGHT TO LEISURE OF CHILDREN AND ADOLESCENTS.

Elisa Viana Dias Chaves ¹
Rosane Leal Da Silva ²

Resumo

O presente artigo objetiva analisar a importância da promoção do lazer digital, livre e seguro, para crianças e adolescentes, como forma de efetivação de seus direitos fundamentais. Partindo-se da análise da inserção da Doutrina da Proteção Integral no ordenamento jurídico pátrio e das múltiplas interações realizadas no ambiente digital por parte desse público, serão também verificadas as variadas estratégias que a indústria executa envolvendo dados pessoais, potencialmente causadoras de danos aos direitos dos internautas. Nesse contexto, será contraposta a exploração econômica do lazer e o exercício desse direito fundamental para responder ao seguinte problema de pesquisa: a regulamentação dos jogos eletrônicos é medida eficaz para alcançar equilíbrio entre o direito à liberdade aplicado à indústria e o melhor interesse da criança, no exercício de seu direito ao lazer? Foi utilizado o método de abordagem dialético, de modo a contrapor o direito fundamental à liberdade assegurado à indústria e, ao mesmo tempo discutir os direitos concernentes às crianças e adolescentes, especialmente quanto ao direito ao lazer no ambiente digital. Concluiu-se que a proteção decorre da aplicação dos princípios norteadores do tema, mas a regulamentação dos jogos eletrônicos no direito brasileiro é medida indispensável para possibilitar a maior proteção dos direitos fundamentais de crianças e adolescentes, em especial o lazer digital, bem como garantir maior segurança jurídica e liberdade a esses usuários, em coerência com a Doutrina da Proteção Integral.

Palavras-chave: Criança e adolescente, Doutrina da proteção integral, Internet, Marco legal, Jogos eletrônicos

Abstract/Resumen/Résumé

This article aims to analyze the importance of promoting free and safe digital leisure for children and adolescents, as a way of realizing their fundamental rights. Based on the

¹ Mestre em Direito (UFSM), pesquisadora do Núcleo de Direito Informacional (NUDI/UFSM), na área do Direito na sociedade em rede.

² Doutora em Direito, professora do Curso de Graduação e Mestrado em Direito (UFSM), coordenadora do NUDI (UFSM). Pesquisadora na área do Direito na sociedade em rede.

analysis of the inclusion of the Integral Protection Doctrine in the national legal system and the multiple interactions carried out in the digital environment by this public, the varied strategies that the industry executes involving personal data, potentially causing damage to the rights of individuals, will also be verified. internet users. In this context, the economic exploitation of leisure and the exercise of this fundamental right will be contrasted to answer the following research problem: the regulation of electronic games is an effective measure to achieve a balance between the right to freedom applied to the industry and the best interests of the child, in exercising their right to leisure? The dialectical approach method was used, in order to oppose the fundamental right to freedom guaranteed to the industry and, at the same time, discuss the rights concerning children and adolescents, especially regarding the right to leisure in the digital environment. It was concluded that protection arises from the application of the guiding principles of the topic, but the regulation of electronic games in Brazilian law is an indispensable measure to enable greater protection of the fundamental rights of children and adolescents, especially digital leisure, as well as ensuring greater legal security and freedom for these users, in coherence with the Integral Protection Doctrine.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Child and adolescent, Integral protection doctrine, Internet, Legal framework, Electronic games

1 INTRODUÇÃO

O segmento de jogos eletrônicos representa importante forma de lazer utilizado por crianças e adolescentes na atualidade. Diante de sua relevância na área de entretenimento, movimentam significativos valores em escala global, o que desperta o interesse da indústria em ampliar seus investimentos no setor, focando com mais intensidade neste público-alvo.

Com a potencialidade tecnológica em tornar as experiências virtuais cada vez mais imersivas, crianças e adolescentes acabam por ser envolvidas em um contexto de interação com os *games* e jogadores e, de tão absorvidos pelo desafio imposto pela atividade, têm dificuldade de exercer escolhas com discernimento. As estratégias de captura da atenção empreendidas pelas plataformas de jogos são bastante exitosas, especialmente em decorrência do estágio de desenvolvimento desses usuários, o que dificulta o exercício de sua autonomia informacional.

É nesse cenário que o presente artigo se ambienta, orientando-se pelo seguinte problema de pesquisa: considerando a Doutrina da Proteção Integral, de alcance internacional e, por outro, tendo em conta a atuação global da indústria dos jogos eletrônicos, a regulamentação dos jogos eletrônicos é medida eficaz para alcançar equilíbrio entre o direito à liberdade aplicado à indústria e o melhor interesse da criança, no exercício de seu direito ao lazer? O objetivo principal do trabalho é discutir o direito fundamental ao lazer, das quais são merecedoras todas as crianças e adolescentes que, como nativos digitais, o exercem nas mais variadas atividades *on-line*, com destaque para as interações em jogos eletrônicos. Tal abordagem é feita à luz da Doutrina da Proteção Integral, que inspira a legislação brasileira, adotada tanto pelo texto constitucional quanto infraconstitucional, da qual decorre o dever de cuidado, que alcança também os fornecedores de produtos e serviços, como as plataformas.

A análise é feita a partir de pesquisa qualitativa em fontes normativas – com documentos oficiais expedidos por agências internacionais, projetos de lei e Portaria do Ministério da Justiça que regulamenta a classificação indicativa dos jogos –, as quais foram combinadas com fontes doutrinárias. Quanto a essas últimas, recorre-se às contribuições de Josiane Rose Petry Veronese, uma das pioneiras a debater a proteção integral no Brasil, lições as quais se somam às contribuições de Ana Frazão, autora utilizada como referencial para discutir o dever de cuidado no ambiente digital.

A partir dessas escolhas metodológicas, em um primeiro momento é realizada a abordagem da adoção da Doutrina da Proteção Integral pelo Brasil, demonstrando seu alinhamento com o melhor interesse da criança, assentado nos diplomas internacionais e, em

um segundo momento, voltar a análise para as interações na internet, com ênfase nas que são decorrentes dos jogos eletrônicos, bem como em sua regulação.

2 O DIREITO AO LAZER NA SOCIEDADE DIGITAL E A HIPERVULNERABILIDADE DOS JOGADORES INFANTOADOLESCENTES

Crianças e adolescentes são importantes atores no meio digital, onde encontraram espaço para o desenvolvimento do seu potencial de fala e de expressão. Como em nenhum outro tempo, esses sujeitos puderam ter seu protagonismo reconhecido, encontrando nesse ambiente espaço para realizar todo o tipo de interação, buscar informações além das fronteiras do Estado, ter acesso aos bens culturais e às oportunidades de lazer e divertimento. Todas essas vantagens tornam o espaço virtual um importante *locus* de interação e de construção da subjetividade, exercendo forte influência sobre a infância.

Diferentemente das gerações que os antecederam, os chamados nativos digitais¹ nasceram e cresceram sob influência das tecnologias. Esse processo de desenvolvimento também coincidiu com uma importante mudança de paradigma no seu tratamento jurídico, já que o Brasil, influenciado pelo processo de elaboração da Convenção dos Direitos da Criança e comprometido com a constitucionalização de direitos, adotou a Doutrina da Proteção Integral. Com efeito, a Constituição da República Federativa do Brasil, de maneira coerente com seus valores e princípios, abraçou o princípio da proteção integral com prioridade absoluta, conforme previsto em seu art. 227, o que representou o abandono da doutrina menorista e da situação irregular em direção de um novo entendimento. Doravante crianças e adolescentes eram merecedores de proteção especial e integral, o que impunha um compromisso com o futuro, vez que toda a legislação a ser produzida deveria ser coerente com o melhor interesse desses sujeitos.

A Carta Magna de 1988, portanto, buscou conformar seu posicionamento aos diplomas internacionais dos quais já era signatário, tais como a Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948), a Convenção de Genebra (1924), a Declaração dos Direitos da

¹ Para Marc Prensky (2001, p. 2), nativos digitais são as pessoas que nasceram e cresceram fazendo uso das tecnologias e, dada à familiaridade, acredita-se que tenham mais habilidades que os adultos, com condições de realizar múltiplas tarefas ao mesmo tempo. Em síntese, para o autor, os nativos digitais representam uma descontinuidade nos modos de ser e estar das gerações que os antecederam, notabilizando-se por certa singularidade em razão dos fortes impactos gerados pela intensa utilização das Tecnologias da Informação e da Comunicação. Estão expostos a um significativo volume de interações e, em razão da grande carga informativa a qual são submetidos, esses sujeitos desenvolvem estruturas mentais distintas. Os nativos digitais fazem contraponto aos imigrantes digitais, pessoas nascidas nas gerações anteriores e que se adaptaram ao desenvolvimento e ao uso das tecnologias, enquanto os nativos cresceram e se desenvolveram sob essa influência.

Criança (1959) e também a Convenção sobre os Direitos da Criança, que embora aprovada em 1989, já era objeto de profunda discussão², o que influenciou sobremaneira o disposto na Constituição Federal de 1988, dali difundindo a ideia de proteção integral.

Nas lições de Santos e Veronese (2023, p. 2)

A proteção integral é consolidada como doutrina jurídica brasileira voltada para crianças e adolescentes. Configura-se nos elementos: responsabilidade compartilhada, reconhecimento da condição de sujeito, princípio da prioridade absoluta, direitos fundamentais, prevenção de violências e condição peculiar de pessoa em desenvolvimento.

Nesse passo, em 1990, a legislação infraconstitucional destinada ao regramento dos direitos e deveres referentes à infantoadolescência entrou em vigor, por meio da Lei nº 8.069 – Estatuto da Criança e do Adolescente, revogando o vetusto Código de Menores³.

Em reconhecimento a especial condição de pessoas em desenvolvimento, merecedoras da mais ampla proteção do Estado, o Estatuto assentou direitos fundamentais específicos para esse segmento, como é o caso do direito ao “brincar, praticar esportes e divertir-se”, previsto no art. 16, inciso IV, do capítulo que trata do direito à liberdade, ao respeito e à dignidade (Brasil, 1990). A importância do “brincar” para o saudável desenvolvimento humano foi reconhecido pela recente Lei nº 14.826, de 20 de março de 2024, que instituiu a “parentalidade positiva e o direito ao brincar como estratégias para prevenção à violência contra crianças”. Nesta legislação, o direito ao brincar deve ser promovido por todos os responsáveis pela proteção integral (art. 4º), devendo a “União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios desenvolver, no âmbito das políticas de assistência social, educação, cultura, saúde e segurança pública, ações de fortalecimento da parentalidade positiva e de promoção do direito ao brincar” (Brasil, 2024).

No atual contexto da sociedade em rede, o brincar se dá entre filtros e bolhas, em meio a *games* eletrônicos e sites de redes sociais, formas não contempladas quando da edição do Estatuto. Quando se analisam os jogos eletrônicos, percebe-se que essa espécie de

² Veronese (2019, p. 12) explica que em 1978 o governo da Polônia propôs à comunidade internacional um projeto de texto para um novo documento, que substituiria a Declaração Universal dos Direitos da Criança, de 1959. No ano seguinte, a Comissão de Direitos Humanos da ONU começou a analisar a proposta e cria um grupo de trabalho, que perdurou por 10 anos em atividade, com representantes de quarenta e três Estados membros da ONU. O texto partiu do entendimento dos princípios básicos que deveriam nortear o tratamento jurídico do tema, tais como liberdade, justiça e paz, reconhecendo-se que todo o ser humano é detentor de direitos e que precisa ter sua dignidade respeitada.

³ Conforme esclarecido por Veronese (2013, p. 48), a Doutrina da Situação Irregular compreendia em uma mesma situação o tratamento de crianças vítimas de irregularidade e abandonadas pelos pais, o adolescente autor de ato infracional e aqueles carentes de saúde e educação em decorrência da inércia estatal, destinando a todos o mesmo tratamento. Tratava-se de uma legislação tutelar que resultou em um sistema punitivo aos chamados “menores”, usualmente aqueles que eram originários das classes pobres, pretos ou pardos e em condição de vulnerabilidade, os quais eram depositários passivos da (in)ação estatal, não figurando como efetivos sujeitos de direitos.

divertimento tem como característica viabilizar uma multiplicidade de interações sociais, culturais e sensoriais, capazes de gerar um afastamento das noções espaço-temporais, em razão do envolvimento que proporcionam.

Alguns autores demonstram que a utilização dos jogos eletrônicos contribui para o desenvolvimento das funções cognitivas, estimulam o aprendizado e a atenção, melhoram a capacidade de concentração, ampliam a capacidade visuoespacial, sendo variadas as regiões do cérebro mais estimuladas a depender da espécie de jogo utilizado, como o córtex pré-frontal, no caso do controle da atenção; córtex parietal, quanto à mudança de foco, e córtex cingulado, nas funções comportamentais. (Pessini et al., 2018, p. 26).

Em maior medida crianças e adolescentes experimentam fascínio pelos jogos eletrônicos, em decorrência desse desprendimento da realidade, ante a oportunidade de vivenciar uma pluralidade de situações por meio de avatares, ou mesmo pela sensação de segurança, conseqüente do aparente anonimato. A variedade de estímulos proporcionados pelos jogos eletrônicos, com alta tecnologia multissensorial ocasiona profunda imersão do jogador na experiência, o que é descrito por Murray (2003, p. 102) como

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. “Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. Gostamos de sair do nosso mundo familiar, do sentido de vigilância que advém de estarmos nesse lugar novo, e do deleite que é aprender a nos movimentar dentro dele.

A complexidade tecnológica empregada nos jogos mescla a um só tempo artes visuais, música, histórias fantásticas ou ambientadas em determinado contexto histórico-cultural, e ainda, tais *games* ultrapassam as fronteiras virtuais para envolver uma imensa quantidade de produtos interrelacionados, como obras cinematográficas, livros, brinquedos, material escolar, vestuário característico, dentre diversos outros recursos utilizados para tornar a experiência ainda mais atraente.

Com efeito, conforme dados da 11ª edição Pesquisa Game Brasil (2024), realizada no período de 21 de dezembro de 2023 a 17 de janeiro de 2024, abrangendo 13.360 participantes, em 26 Estados e Distrito Federal, 70,5% dos participantes afirmaram que se sentem desconectados de todos os problemas do mundo real ao jogar online, e para 59,6% a imersão

em outro mundo é o elemento que mais diverte em um jogo (Go Gamers, Sioux Group, 2024, p. 45 e 55).

Também por meio dessa pesquisa foi identificado que 73,9% dos participantes tem o hábito de utilizar jogos eletrônicos, sendo que para 79,5% do público analisado os jogos eletrônicos são a sua principal forma de diversão. Foi constatado que 70,2% dos entrevistados joga videogames desde criança (Go Gamers, Sioux Group, 2024, p. 15, 23, 41).

Desse modo, embora a pesquisa em comento tenha sido realizada com um público adulto, fica clara a importância dessa sensação de imersão característica dos jogos, o que certamente impacta de maneira mais acentuada em se tratando de crianças e adolescentes, em razão de seu estado peculiar de desenvolvimento.

Por sua vez, no que tange ao público infantoadolescente, o Comitê Gestor da Internet (2023) realiza anualmente pesquisas acerca dos usos da internet no Brasil, dentre elas a pesquisa TIC Kids Online. Essa investigação apontou que no ano de 2023, 59% das crianças e adolescentes, com idade entre 9 e 17 anos fez uso de jogos na internet, o que denota a significativa interação da faixa etária referida com essa espécie de entretenimento digital.

Embora tenham contato precoce com o meio digital, interagindo com notória facilidade com recursos tecnológicos, como é o caso dos jogos virtuais, fato é que sua falta de maturidade, natural por sua pouca idade, acaba por colocá-los em condição de vulnerabilidade ao serem expostos aos riscos do ambiente digital⁴. Atenta a essa fragilidade, a indústria explora intensamente a imersão provocada pelos jogos virtuais, utilizando-se dos mais variados artificios para obter vantagens comerciais por meio dessas experiências, inclusive com farto recolhimento de dados pessoais.

Por não compreenderem com clareza as estratégias persuasivas do mercado, acabam por ser influenciados a agir por impulso, adquirindo produtos oferecidos no ambiente digital,

4 Sonia Livingstone, Giovanna Mascheroni e Elisabeth Staksrud (2015, p. 3), ao analisarem os riscos a que estão submetidas crianças e adolescentes no ambiente digital, construíram uma espécie de modelo, no qual esses riscos se dividem em categorias, prevendo inicialmente três categorias, a saber: a) riscos de conteúdo, os quais têm as crianças e adolescentes como receptores de produções disponibilizadas nos meios digitais; b) riscos de contato, que decorrem da interação de crianças e adolescentes com outros usuários; c) riscos de conduta, nos quais crianças e adolescentes passam a atuar como produtores de violência, tornando vítimas outros usuários. Como exemplos dos riscos da primeira categoria estão a exposição aos conteúdos violentos, pornográficos, mensagens com discursos de ódio e todo tipo de racismo, conteúdos de caráter comercial que são inadequados ao estágio de desenvolvimento. Dentre os exemplos da segunda categoria, como riscos de contato tem-se as violências, o *stalking*, os abusos sexuais, os encontros com estranhos, conteúdos que propagam ideologias e ferem os valores ligados à dignidade humana, ao que podem se agregar os riscos decorrentes de interações comerciais e uso indevido de dados pessoais. Quanto aos riscos de conduta, têm-se os comportamentos agressivos e de violência sexual, comportamentos que são danosos ao desenvolvimento humano, assim como condutas comerciais que podem infringir a lei e ferir direitos de autor. Posteriormente foi incorporado o risco de contrato, que é o que se apresenta em razão do ingresso do usuário numa determinada plataforma, na qual seus dados pessoais podem ser utilizados e o seu perfil montado, a partir do qual novos conteúdos serão endereçados e desejos despertados, abalando sua autodeterminação informacional.

muitas vezes de maneira dissimulada, ou com o uso de mecanismos de persuasão dentro dos próprios jogos. Dentre alguns exemplos destaca-se a utilização de marcas inseridas nas narrativas; produtos colecionáveis referentes aos games; promoção de conteúdo por parte de influenciadores digitais, cuidadosamente selecionados com a mesma idade do público-alvo, de modo a promover a identificação com os pares; mensagens publicitárias que só permitem a continuidade no jogo após clicar para fechar, o que ocasionalmente direciona para outros sites; permissões para coleta de dados como pré-requisito para prosseguimento no jogo, dentre diversas outras formas de viabilizar a satisfação de necessidades previamente incutidas (Sampaio; Cavalcante, 2016, p. 74-75).

As estratégias de marketing acima mencionadas buscam, dentre outros objetivos comerciais, a fidelização do público, estimulando que os consumidores sejam influenciados a jogar desde a infância, criando um hábito que se estende até a vida adulta, ratificando o que foi demonstrado na Pesquisa Game Brasil antes referida, a qual também expõe que 87,6% dos filhos dos *gamers* são igualmente jogadores de eletrônicos (Go Gamers, Sioux Group, 2024, p. 90).

Conforme registrado em Relatório da União Europeia (2023), em 2017 a desenvolvedora de *games Activision Blizzard* lucrou mais de 4 bilhões de dólares, apenas com microtransações, ou seja, tão somente com a venda de conteúdos adicionais aos jogos (tais como moedas, *skins*, níveis, *loot boxes*, etc.), superou o que corresponde à metade do seu lucro anual.

É de se destacar que os jogos são desenvolvidos de modo a manter o interesse crescente do jogador, captando as próprias interações dentro do ambiente digital, no qual o perfil do *gamer* vai sendo estruturado pelas plataformas. Os algoritmos fazem sua identificação e perfilamento e direcionam conteúdo especificamente adequado às preferências do indivíduo, as quais frequentemente são ainda compartilhadas com parceiros comerciais, que se utilizam das informações para oferecer produtos e experiências personalizadas, com ou sem autorização.

Em uma sociedade hiperconectada a atenção do então consumidor é diretamente relacionada à coleta e processamento de dados de forma a integrá-los e converter essa “matéria prima” em produtos ou experiências de vida, os quais passam a ser objeto de interesse ante a facilidade em sua aquisição. Essa espécie de comercialização envolvendo a extração, análise, monitoramento de dados pessoais e conseqüente monetização, nas mais variadas formas, Shoshana Zuboff (2021, p. 22-24) define como “capitalismo de vigilância”.

Dessa maneira, o comportamento do jogador/consumidor é cada vez mais direcionado de acordo com os interesses do mercado, influenciando suas escolhas por meio do amplo cruzamento de dados e sugestionamento do indivíduo, com aparentes necessidades intimamente ligadas aos seus interesses, já profundamente conhecidos pelo algoritmo.

Não por acaso, a receita da indústria de jogos registrada em 2023 foi de 184 bilhões de dólares, e estima-se que até 2026 alcançará o valor de 205,4 bilhões de dólares, conforme consta no relatório do mercado global de jogos, produzido pela *Newzoo* e publicado em janeiro de 2024 (*Newzoo*, 2024, p. 21-22). Em meio aos vultosos lucros auferidos pela indústria de jogos e o promissor mercado esperado para os próximos anos, mostra-se essencial o desenvolvimento de uma profunda política de preventiva e repressiva aos danos decorrentes dessas atividades, especialmente considerando o público infantoadolescente como um dos principais destinatários dos produtos, sendo merecedores da mais ampla proteção decorrente da Doutrina da Proteção Integral. Tal constatação remete a que se discuta o tratamento jurídico dessa atividade, tema que será objeto de análise na seção seguinte.

3 A REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E A PROMOÇÃO DA DIGNIDADE HUMANA POR MEIO DA EFETIVAÇÃO DO DIREITO AO LAZER

Liberdade, respeito e dignidade são direitos fundamentais elencados no art. 15 do Estatuto (Brasil, 1990), com especial atenção ao peculiar estágio de desenvolvimento em que se encontram crianças e adolescentes. Ao assim dispor, o Estatuto demonstrou alinhamento e compromisso com a prioridade absoluta garantida tanto internacional quanto constitucionalmente, sobretudo por ancorar-se na tríade “liberdade, respeito e dignidade”.

No que tange à liberdade, esta poderia ser compreendida como a possibilidade de agir conforme as próprias vontades e convicções, desde que dentro dos limites legais estabelecidos em sociedade. O exercício da liberdade implica em um poder de escolha, pelo qual são atribuídas responsabilidades pelas consequências das ações (Pereira, 2008, p. 141-143).

A criança e o adolescente devem ser estimulados à autonomia progressiva, o que é também uma forma de exercício de seu direito fundamental à liberdade, de modo que possam ser capazes de tomar decisões conscientes, auxiliados por adultos enquanto necessário, dialogando acerca dos limites e das consequências de suas ações, de forma que se tornem aptos a realizar as próprias escolhas, cientes do que podem estar renunciando.

Por sua vez, o respeito encontra-se firmado na ideia de que a criança e o adolescente, pela sua condição de pessoas humanas, são merecedoras de atenção e consideração. Embora se tratem de pessoas em processo de desenvolvimento, condição peculiar que lhes difere dos adultos, são merecedoras de tratamento respeitoso, como sujeito de direitos, o que viabilizará, dentre outros fatores, a sua evolução psíquica, emocional, moral e social.

Por último, destaca-se a dignidade da pessoa humana, a qual pode ser compreendida como um valor inerente à própria existência humana, que o afasta da objetificação. Nesse passo o Estatuto impõe obrigações no sentido da proteção e promoção da dignidade de crianças e adolescentes como dever de todos, assegurando a proteção quanto a tratamentos desumanos, aterrorizantes, vexatórios ou constrangedores (Brasil, 1990). A observância dos dois primeiros princípios (liberdade e respeito) certamente contribuirão para a dignidade desses sujeitos.

Conforme esclarece Ingo Wolfgang Sarlet (2002, p. 41-42), a dignidade da pessoa humana deve ser assim compreendida:

[...] como qualidade integrante e irrenunciável da própria condição humana, pode (e deve) ser reconhecida, respeitada, promovida e protegida, não podendo, contudo (no sentido ora empregado) ser criada, concedida ou retirada (embora possa ser violada, já que existe em cada ser humano como algo que lhe é inerente).

Portanto, a promoção e a proteção da dignidade de crianças e adolescentes se constitui em pilar central sobre o qual se ancora a Doutrina da Proteção Integral, devendo-se levar em conta que, embora esses princípios tenham sido fixados em período pretérito a popularização mundial da internet, eles são plenamente aplicáveis na atualidade. Isso porque, os riscos do ambiente digital demandam a intensificação do dever de cuidado, que deve ser promovido pela família, sociedade e Estado, o que por certo deve abranger suas interações e relações digitais. Considerando, que significativa parcela da vida dos infantoadolescentes é permeada por transações e relações online, são necessários mecanismos de proteção compatíveis para conciliar a liberdade de navegação com a proteção de direitos.

O direito fundamental à liberdade abrange os direitos de livremente brincar, praticar esportes e divertir-se, atividades intensamente realizadas no ambiente digital e que não devem, por esse fato, evadirem-se da observância do disposto na Constituição Federal e no Estatuto da Criança e do Adolescente. Cabe lembrar que a Carta Magna prevê deveres para as empresas que atuam no segmento da comunicação social e, em seu artigo 220, § 3º, dispõe ser competência da União, por meio de lei federal, “I - regular as diversões e espetáculos públicos, cabendo ao Poder Público informar sobre a natureza deles, as faixas etárias a que

não se recomendem, locais e horários em que sua apresentação se mostre inadequada” (Brasil, 1988). Por certo, ao assim dispor, a Constituição Federal se compromete com determinados valores, tais como a preferência por finalidades educativas, promoção de cultura e respeito aos valores éticos. No mesmo sentido, o art. 21, inciso XVI, da CRFB de 1988 prevê a competência da União para o exercício da classificação, com efeito indicativo, dos programas de rádio, televisão e diversões públicas (Brasil, 1988), o que demonstra a valorização dos direitos fundamentais referentes à liberdade e lazer.

Tais dispositivos constitucionais dialogam em harmonia com o Estatuto da Criança e do Adolescente, cujos artigos 74 e seguintes dispõem sobre a regulação de espetáculos e diversões públicas, cujo acesso às crianças exige a classificação indicativa compatível, com maiores restrições para aqueles que atuam no ramo de jogos e similares, cujos responsáveis “[...] cuidarão para que não seja permitida a entrada e a permanência de crianças e adolescentes no local, afixando aviso para orientação do público” (Brasil, 1990), prevendo-se sanções a quem descumprir.

Por certo que essa preocupação se justifica e não deveria se restringir somente às atividades offline, pois tal entendimento milita em desfavor da infância e adolescência, além de gerar distorções em todo o sistema concorrencial, pois alguns seriam onerados com fiscalizações e sanções, enquanto outras empresas não teriam que observar a legislação.

A regulamentação mencionada foi primeiramente implementada por meio da Portaria nº 773, de 19 de outubro de 1990, a qual disciplinou sucintamente, em 7 artigos, as diversões públicas e os programas de rádio e televisão, após a efetiva extinção da Divisão de Censura de Diversões Públicas, ocorrida em 1988, com a Portaria nº 1.065/88. Diferentemente do regime de censura vigente no passado, a classificação indicativa foi implementada como uma referência a ser seguida pelos pais e responsáveis no momento da escolha do entretenimento a ser apresentado às crianças e adolescentes, não possui caráter vinculante, contudo, é capaz de auxiliar, por meio da informação e orientação, nas decisões que serão conscientemente tomadas.

Atualmente a Portaria que disciplina a classificação indicativa é a de nº 502, de 23 de novembro de 2021, a qual, dentre outras obras audiovisuais, regulamenta também a classificação indicativa dos jogos eletrônicos. A análise é realizada com fundamento em três eixos temáticos: “violência”, “sexo e nudez” e “drogas”, adequando-se a cada faixa etária conforme a frequência da incidência do conteúdo e a importância dada a cada eixo no contexto da obra. O regramento específico acerca dos jogos eletrônicos é tratado dos arts. 43 ao 47, em regra a classificação dessa espécie de lazer é realizada por meio de análise prévia,

contudo, em se tratando de jogos e aplicativos utilizados diretamente no navegador de internet, a classificação é dispensada, sendo facultada do interessado solicitar (Brasil, 2021).

Por sua vez, os jogos eletrônicos cuja distribuição ocorra em mídia física poderão ser classificados pelo sistema IARC – *International Age Rating Coalition*, um sistema internacional de classificação etária – quando disponível a função. De igual maneira, os jogos eletrônicos disponíveis apenas em meio digital são autorizados a utilizar a autoclassificação no sistema IARC, não sendo necessário o prévio requerimento à Coordenação de Política de Classificação Indicativa. Caso verificada divergência entre autoclassificação atribuída e o conteúdo apresentado no entretenimento, deve ser instaurado processo administrativo para realizar a adequação. (Brasil, 2021).

Para melhor elucidar a questão, o site do Ministério da Justiça e Segurança Pública dispõe que (Brasil, 2015, n.p.):

O sistema IARC atribui faixa etária de classificação, descritores de conteúdo e alertas de elementos interativos para jogos e aplicativos digitais - elementos que permitem a interação do usuário com o game ou *app*, fornecendo localização geográfica, por exemplo). Os desenvolvedores (criadores de jogos e aplicativos) só podem acessar o sistema IARC por meio de lojas digitais que licenciaram e integraram o mecanismo. O sistema é de uso gratuito para os desenvolvedores, que devem responder a um único questionário que, uma vez preenchido, atribui classificações oficiais para várias regiões em todo o mundo simultaneamente. Essas classificações são repassadas às lojas, que exibem o símbolo correto de acordo com o país em que ela está sendo acessada. As agências de classificação que compõem o sistema IARC são responsáveis por fiscalizar e garantir a precisão das classificações atribuídas pelo sistema. O objetivo fundamental é permitir que os consumidores digitais, especialmente os pais, tenham acesso a um sistema de classificação confiável e feito sob medida para suas particularidades culturais, independentemente do país em que estejam ou do aparelho usado.

Embora não se desconsidere a importância do sistema de classificação indicativa, como se percebe tal instrumento é destinado a *orientar e informar* os pais e responsáveis nas escolhas de entretenimento para sua prole, restando uma lacuna na proteção integral de crianças e adolescentes, no que diz respeito aos desafios que se impõe, decorrentes da profusão de interações que são perpetradas, posteriormente, em razão dos jogos eletrônicos online.

Conforme anteriormente demonstrado, são muitos os riscos que envolvem as interações de crianças e adolescentes nos jogos virtuais, especialmente nos utilizados online. Como se sabe, as plataformas digitais estão inseridas na chamada “economia da atenção”, o que por certo, também se aplica às plataformas de jogos que, para manter a atenção e a adição dos usuários lança mão de vários recursos. Como dito por Frazão (2021, p. 5), trata-se de importante modelo de negócios, em crescente ascensão, deveria conduzir a sua maior

responsabilidade no mercado, não se furtando de efetivar os direitos de crianças e adolescentes. Dentre as medidas para tal, a instituição de mecanismos de verificação de idade é apontada, por Frazão (2021, p. 6), já que a autodeclaração da idade, pelo usuário, não oferece garantias de se estar respeitando a legislação.

Ademais, a Frazão (2021, p. 7) sustenta que que seja dever dos pais orientar os filhos, tal dever de proteção não isenta a responsabilidade dos agentes econômicos, pois todos são obrigados pela proteção integral. Portanto, desde o momento em que a plataforma projeta o seu *design*, deveria levar em conta os interesses dos usuários menores de idade, contrastando-os com os riscos decorrentes dessa exposição.

Considerando a Doutrina da Proteção Integral adotada pela atual Constituição, a adesão do Brasil a diversos diplomas internacionais que visam o melhor interesse da criança – a exemplo da Convenção de Genebra, Declaração Universal dos Direitos Humanos, Declaração dos Direitos da Criança e Convenção Internacional dos Direitos da Criança – bem como a regulamentação exercida por meio do Estatuto da Criança e do Adolescente, não há como afastar uma interpretação sistemática no sentido de dar a mais ampla aplicação da mencionada doutrina também aos jogos realizados no ambiente online, o que alberga o direito fundamental ao lazer, eis que o entretenimento digital se mostra como escolha de mais da metade das crianças e adolescentes, o que inclui os jogos virtuais (Comitê Gestor da Internet, 2023).

Quando se trata de jogos on-line, um risco despercebido se relaciona com a coleta e tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes, durante o jogo, e sua posterior exposição a conteúdos publicitários que podem ser prejudiciais ou inadequados à idade, em afronta ao disposto no Estatuto. A análise desse tema coloca em colisão a liberdade das plataformas e o dever de promover a proteção integral, prevista constitucionalmente, ao que deve ser acrescido o Estatuto da Criança e do Adolescente, com seus princípios protetivos específicos e a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, cujo art. 14 prevê que o tratamento de dados dos menores de idade, especialmente de crianças, deve atender ao seu melhor interesse, estar em consonância com a legislação específica e ser precedido do consentimento dos responsáveis legais e a autora arremata afirmando, com acerto, que

[...] os princípios do melhor interesse da criança e a prioridade absoluta devem ser os vértices do tratamento de dados desses sujeitos de direitos, de modo que, ressalvadas as hipóteses do consentimento, o tratamento de dados só será possível, como regra, nas hipóteses previstas no art. 11, inciso II, e no art. 14, §3o, da LGPD. (Frazão, 2020, p. 11)

Nesse sentido, em 2021, o Comitê sobre os Direitos da Criança, órgão vinculado à ONU, com o objetivo de implementar, fiscalizar e orientar os Estados partes no cumprimento de suas obrigações decorrentes da adesão à Convenção sobre os Direitos da Criança, consolidou, no Comentário Geral nº 25, recomendações acerca dos direitos das crianças em relação ao ambiente digital. O documento, ao tratar das oportunidades oferecidas pelo ambiente digital, também aponta, por outro lado, os riscos que podem representar à vida, sobrevivência e desenvolvimento de crianças e adolescentes. Dentre os riscos, o Comentário avançou na classificação inicial proposta por Livingstone et al (2015), prevendo quatro modalidades: a) riscos de conteúdo; b) riscos de contato; c) riscos de conduta; d) riscos de contrato. As situações são semelhantes às descritas na doutrina especializada (ONU, 2021, p. 3).

O documento destaca a importância da adequação do ambiente digital ao melhor interesse da criança, que embora não tenha sido concebido originariamente para tal uso, é evidente a importância adquirida nesse contexto ao longo das décadas, o que se comprova ante a crescente utilização por esse segmento da sociedade (ONU, 2021).

Desse modo o Comentário vem asseverar a obrigação dos Estados Partes em assumir um compromisso legislativo e político no sentido de estabelecer estratégias, a serem periodicamente revisadas, de modo a garantir sua máxima eficácia, fornecendo um ambiente digital seguro para crianças e adolescentes.

No item 96, o documento impõe responsabilidades aos Estados Partes, que devem adotar medidas necessárias para “evitar o envolvimento insalubre em jogos digitais ou redes sociais, com a regulação que veda o *design* digital que prejudica o desenvolvimento e os direitos das crianças” (ONU, 2021, p. 19). Percebe-se, claramente, que o Comitê tinha plena ciência da intensa participação de crianças e adolescentes nas atividades de jogos *on-line*, o que não pode ser ignorado, igualmente, pelos Estados. O dever de os Estados fiscalizar e legislar sobre a atividades das plataformas, incluindo a de jogos, também aparece no Item 114, desta orientação internacional, com clara instrução aos Estados para que adotem “sistemas robustos para verificação da idade”, devendo impedir que crianças adquiram acesso a produtos e serviços inadequados ou ilegais. Dentre essas situações, o Comitê da ONU expressa a preocupação de que, ao participarem de comunidades de jogadores e salas de bate-papo, crianças e adolescentes sejam recrutadas integrar grupos terroristas e extremistas (ONU, 2021, p. 22).

Por outro lado, embora o documento destaque a importância de que seja feita profunda análise da utilização da internet por parte de crianças e adolescentes, de forma a

viabilizar a elaboração de leis e políticas públicas adequadas, destaca também a importância do respeito à privacidade desse segmento da sociedade, atendendo à questões éticas e de proteção de dados.

O Comentário em questão expressamente estabelece a necessidade de proibir por lei a utilização de técnicas de publicidade dirigida às crianças e adolescentes com base na coleta de seus dados pessoais e consequente perfilamento. O documento salienta a importância da interação virtual por parte desse público, especialmente quanto ao lazer digital, reafirmando o compromisso assumido por Estado, família e sociedade na proteção do melhor interesse da criança, o que abrange a responsabilidade dos provedores e desenvolvedores de serviços digitais no sentido de promover oportunidades de lazer digital que agreguem autonomia progressiva e o entretenimento. (ONU, 2021).

Alinhado à Doutrina da Proteção Integral constante da Constituição da República e do Estatuto da Criança e do Adolescente, bem como dos diplomas internacionais dos quais o Brasil é signatário, e ainda, ao recente Comentário Geral nº 25, foi proposto o Projeto de Lei nº 2.796/2021, o qual encontra-se, atualmente, aguardando sanção/veto presidencial. O referido projeto de lei cria o chamado marco legal para a indústria de jogos eletrônicos, visando regular a “fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos”. (Brasil, 2024).

Em suas disposições preliminares o projeto inova ao dispor expressamente acerca da necessária atenção quanto ao uso de mecanismos de microtransações nos jogos eletrônicos, quando da classificação etária indicativa. Isso significa dizer que o dever de cuidado deve transcender a análise do conteúdo do jogo, pois é possível que durante a sua execução sejam veiculadas mensagens publicitárias, que incitem a prática de violência ou se mostrem prejudiciais. Quanto à publicidade, Frazão (2021, p. 13) sustenta que as plataformas devem cumprir a legislação consumerista e não podem se utilizar de publicidade velada, devendo observar o princípio da transparência, que veda que se utilizem os dados coletados na prática do jogo para o posterior envio de publicidade. Para dar mais fôlego à sua tese, a autora lembra que o Marco Legal da Primeira Infância, Lei nº 13.257, de 2016, prevê que a publicidade dirigida à criança não deve fazer pressão consumista ou impor uma exposição precoce às mensagens mercadológicas.

Portanto, ao pensar na regulação da prática de jogos on-line e na atuação das plataformas deve-se compreender o tema a partir de uma hermenêutica que privilegie o alcance e o sentido da Constituição Federal e do dever de proteção integral, por ele imposto, o que por certo obriga o intérprete a fazer o diálogo entre a legislação protetiva da infância e aquela que

regula as práticas das plataformas na internet. O projeto prevê a utilização dos jogos para fins de entretenimento, jogos terapêuticos, com fins de treinamento e capacitação, comunicação e propaganda e ainda, jogos com objetivos didáticos, em ambiente escolar. Nesse último caso, destaca-se a possibilidade de serem implementadas políticas públicas no sentido de promover a educação digital. Tal medida se mostra de grande relevância, como forma de mitigar os riscos a que ficam expostas as crianças e adolescentes no ambiente digital, oportunizando o desenvolvimento do pensamento crítico, com a orientação profissional acerca dos riscos e possíveis soluções de enfrentamento das diversas situações a que podem ser expostas nesse meio, o que viabilizará a progressiva aquisição de autonomia, por parte desses internautas, para a utilização dos recursos tecnológicos.

A educação digital mostra-se como instrumento de efetivação de direitos fundamentais como a liberdade, informação, lazer e da própria dignidade da pessoa humana, uma vez que permite que crianças e adolescentes usufruam, com segurança, das diversas formas de entretenimento virtual, dentre as quais figuram os jogos eletrônicos, em consonância ao que recomenda o Comentário Geral nº 25 (ONU, 2021, p. 20). Com efeito, este documento prevê que os Estados Partes devem promover a literacia digital, zelando para que os currículos escolares, em todos os níveis, façam adequações para contemplar a formação para o ambiente digital, com ênfase para a inclusão de conteúdos que favoreçam a aquisição de conhecimentos, desenvolvimento de habilidades e senso crítico para atuar na *web* com segurança, sabendo como “[...] como encontrar fontes de informação confiáveis e identificar informações errôneas e outras formas de conteúdo tendencioso ou falso, inclusive sobre questões de saúde sexual e reprodutiva, direitos humanos [...]”, enfatizando-se que a formação para o ambiente digital deve “[...] promover a conscientização entre as crianças das possíveis consequências adversas da exposição a riscos relacionados ao conteúdo, contato, conduta e contrato, incluindo cibergressões, tráfico, exploração e abuso sexual e outras formas de violência [...]”.

Analisando em específico o Projeto de Lei nº 2.796/2021, percebe-se que tal proposta estabelece expressamente a necessária vinculação ao superior interesse da criança para concepção, *design*, gestão e funcionamento dos jogos eletrônicos, de modo a garantir a redução dos riscos decorrentes da interação por parte do público infantoadolescente. Ademais, o projeto estabelece o dever de cuidado por parte de quem explora a atividade, que deve adotar *design* que favoreça a proteção e medidas que assegurem a acessibilidade para que os usuários não sejam incentivados, por meio de seus serviços e comunidades oficiais, a interagir em ambiente propício às violações previstas no art. 18 do Estatuto da Criança e do

Adolescente (1990), como violência, crueldade e opressão contra crianças e adolescentes, com ou sem deficiência (Brasil, 2021).

Por sua vez, no que diz respeito às interações entre os jogadores, ressalta que a indústria tem a obrigação de garantir instrumentos de efetivação de denúncias, acompanhamento do processo e revisão das decisões. Ademais, deve ser garantido o princípio da transparência, ou seja, deve haver a demonstração, para a sociedade, dos métodos utilizados para análise, redução dos riscos e promoção da sensibilização em relação aos direitos fundamentais na comunidade (Brasil, 2021). Esse dever se eleva quando se refere às crianças, pois deve haver mecanismos utilizados como instrumentos de proteção desses usuários, sobretudo nos contatos com outros jogadores, o que deve passar por contínuo aprimoramento, sendo viabilizada inclusive a desativação dessas formas de interação.

Esse tema é sensível e esbarra na antiga discussão sobre as eventuais limitações sobre a liberdade de expressão e no chamado “mito da neutralidade” das redes. Ocorre que a alegada neutralidade não se sustenta, pois é inequívoco que, como defendido por Frazão (2021, p. 61), as plataformas facilitam o contato entre as pessoas e promovem inúmeras possibilidades de interação, o que por certo, as responsabiliza de maneira mais contundente quanto esses contatos envolvem crianças e adolescentes.

Portanto, percebe-se que o tema, atual e importante, exige que se ampliem as discussões, alcançando inclusive a academia. Isso porque não é possível adotar a lógica das redes e aceitar de maneira acrítica os argumentos utilizados pelas plataformas, sobretudo quando se trata da proteção de crianças e adolescentes, tema sobre o qual há vasta produção de legislação específica, como visto ao longo do trabalho.

CONCLUSÃO

A Doutrina da Proteção Integral colocou crianças e adolescentes como destinatários da prioridade absoluta, encargo atribuído constitucionalmente à família, à sociedade e ao Estado. Essa proteção, no entanto, tem sido recorrentemente desafiada diante do largo uso das TIC por crianças e adolescentes, que realizam as mais variadas interações no ambiente digital, destacando-se, neste trabalho, as atividades de lazer e divertimento, em especial a prática de jogos eletrônicos.

Embora aprioristicamente o ambiente digital tenha surgido em período pretérito ao desenvolvimento da proteção integral, prevista na Carta Constitucional de 1988, decorridos quase 36 (trinta e seis) anos de sua previsão, a observância de seus preceitos básicos é

promessa que ainda carece de completa efetivação. No que se refere às interações no ambiente digital, vê-se que o desenvolvimento tecnológico descortina novas oportunidades de lazer, como as que envolvem os jogos eletrônicos e as interações com os jogadores, atividades que potencializam o lazer e podem favorecer o desenvolvimento de inúmeras habilidades. Todavia, ao lado dessas inúmeras vantagens, há também riscos que convocam os encarregados da proteção integral, que devem se pautar em observância ao tripé principiológico que ancora esse ramo do Direito, com destaque para a liberdade, respeito e dignidade.

Ao lado da previsão constitucional, o Estatuto da Criança e do Adolescente contemplou medidas de prevenção, dentre elas a exigência de classificação de conteúdos audiovisuais. Não obstante, essas previsões iniciais limitaram-se às mídias tradicionais, não alcançando as interações na internet e, por conseguinte, os jogos eletrônicos somente foram classificados posteriormente.

Tal medida é bastante importante, pois é inegável a existência de riscos decorrentes do contato prematuro de crianças e adolescentes com conteúdos inadequados e violentos, disponíveis nos jogos eletrônicos. Ademais, o Estado não pode se furtar de regular a indústria de jogos que, ao empregar sofisticadas estratégias, faz a coleta e processamento de dados pessoais, com requintados métodos de perfilamento, o que permite o direcionamento de publicidade e comercialização de conteúdos adicionais durante as experiências lúdicas proporcionadas pelos jogos eletrônicos. Evidentemente essas práticas se traduzem na exploração da hipervulnerabilidade desse público, o que não deve ser tolerado pois o dever de cuidado deve atingir também os fornecedores, igualmente responsáveis pela proteção integral, conforme demonstrado ao longo do trabalho.

Não é sem razão a expedição, por parte do Comitê de Direitos da Criança, da ONU, do Comentário nº 25 sobre o ambiente digital. Este documento, totalmente alinhado à Doutrina da Proteção Integral e ao melhor interesse da criança, invoca princípios que estão em importantes documentos internacionais, sobretudo na Convenção sobre os Direitos da Criança, de 1989, para instar os Estados a atuarem na proteção da infância e da adolescência no ambiente digital, de modo a impor deveres para as empresas que atuam no segmento. Com base neste texto percebe-se a necessidade de os Estados Partes atualizarem sua legislação ou, na falta dela, editarem novas e específicas leis, o que deve ser complementado pelo estabelecimento de políticas públicas de prevenção aos riscos e repressão a tais violações.

Em investigação das ações já empreendidas pelo Estado brasileiro sobre o tema, percebe-se que o Brasil não ignora os riscos derivados dos jogos eletrônicos, que já foram

objeto de Portaria do Ministério da Justiça, responsável pela classificação indicativa. Há, também, proposição do Projeto de Lei nº 2.796/2021, pendente atualmente de sanção presidencial, no qual o tema é tratado. Embora sejam possíveis aperfeiçoamentos, de modo a garantir maior proteção, principalmente avançando na regulação das microtransações (diante dos riscos aos dados pessoais dos usuários), não se pode desconsiderar o mérito do projeto ao se alinhar à Doutrina da Proteção Integral. Com efeito, a análise do projeto permite identificar a preocupação com o dever de cuidado que deve ser endereçado aos usuários menores de idade.

O tema é complexo e não se esgota nos limites estreitos de um artigo científico, especialmente por envolver interesses contrapostos e as pressões de um dos segmentos mais lucrativos do setor de entretenimento digital, que é o segmento dos jogos. Entretanto, em uma ponderação de interesses realizada entre a liberdade econômica dos agentes e a dignidade de crianças e adolescentes, por certo essa última deve prevalecer.

Portanto, o regramento a ser estabelecido pelo marco legal dos jogos, embora não seja capaz de sanar todos os riscos decorrentes da atividade, mostra-se como uma importante iniciativa na proteção integral nesse setor específico, demonstrando alinhamento com a Doutrina adotada pelo Brasil e em coerência com o disposto no Comentário n. 25, da ONU. Tal iniciativa se constitui em um passo importante, a partir do qual deverão ser implementadas medidas de sensibilização das famílias e dos próprios usuários, assim como políticas de fiscalização do segmento pois, como defendido neste trabalho, o compromisso com a proteção da infância e da adolescência deve se sobrepor aos interesses econômicos das plataformas.

Referências

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Promulgada em 05 de outubro de 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 21 mar. 2024.

BRASIL. **Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 21 mar. 2024.

BRASIL. Ministério da Justiça. Secretaria Nacional de Justiça. **Portaria nº 502, de 23 de novembro de 2021**. Regulamenta o processo de classificação indicativa de que tratam o art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, o art. 3º da Lei nº 10.359, de 27 de dezembro de 2001, e o art. 11 da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011. Disponível em: <https://antilegis.antt.gov.br/action/ActionDatalegis.php?acao=abrirTextoAto&link=S&tipo=POR&numeroAto=00000502&seqAto=000&valorAno=2>

021&orgao=MJSP&codTipo=&desItem=&desItemFim=&cod_modulo=420&cod_menu=714
5. Acesso em: 04 abr. 2024.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. **Classificação indicativa se expande para smartphones com sistema internacional.** Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/noticias/classificacao-indicativa-se-expande-para-smartphones-com-sistema-internacional>. Acesso em 04 abr. 2024.

BRASIL. **Lei nº 14.826, de 20 de março de 2024.** Institui a parentalidade positiva e o direito ao brincar como estratégias intersetoriais de prevenção à violência contra crianças; e altera a Lei nº 14.344, de 24 de maio de 2022. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/L14826.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%2014.826%2C%20DE%2020%20DE%20MAR%C3%87O%20DE%202024&text=Institui%20a%20parentalidade%20positiva%20e,24%20de%20maio%20de%202022. Acesso em: 17 abr. 2024.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET. **TIC Kids online Brasil 2023:** Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil. São Paulo: Comitê Gestor de Internet no Brasil, 2023.

Disponível em <https://cetic.br/pt/tics/kidsonline/2023/criancas/B1D/expandido>, acesso em 25 mar. 2024.

GO GAMERS; SIOUX GROUP. **Pesquisa Game Brasil.** 11ª Edição. 2024. Disponível em <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em 25 mar. 2024.

FRAZÃO, ANA. **Dever geral de cuidado das plataformas diante de crianças e adolescentes.** Instituto Alana, Projeto Criança e Consumo. São Paulo: 2021. Disponível em: <https://criancaconsumo.org.br/wp-content/uploads/2021/11/dever-geral-de-cuidado-das-plataformas.pdf>. Acesso em: 17 abr. 2024.

INSTITUTO ALANA; MINISTÉRIO PÚBLICO DO ESTADO DE SÃO PAULO. Comentário geral n. 25 (2021) sobre os direitos das crianças em relação ao ambiente digital – Versão Comentada. São Paulo: Instituto Alana; Ministério Público do Estado de São Paulo, 2022. Disponível em: <https://criancaconsumo.org.br/wp-content/uploads/2022/04/comentario-geral-n25-comentado.pdf>. Acesso em: 05 abr. 2024.

LIVINGSTONE, S., MASCHERONI, G., & STAKSRUD, E. **Developing a framework for researching children's online risks and opportunities in Europe.** (2015) Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/285593314_Developing_a_framework_for_researching_children's_online_risks_and_opportunities_in_Europe. Acesso em 17 abr. 2024.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

NEWZOO. **Global Games Market Report.** 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>. Acesso em 25 mar. 2024.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Comentário Geral Nº 25 (2021) sobre os Direitos das Crianças em relação ao ambiente digital.** ONU, 2021. Disponível em <https://cri>

ancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2021/04/comentario-geral-n-25-2021.pdf. Acesso em: 17 abr. 2024

PEREIRA, Tânia da Silva. **Direito da criança e do adolescente: Uma Proposta Interdisciplinar**. 2 ed. revista e atualizada. Rio de Janeiro: Renovar, 2008.

PESSINI, Rodrigo A; REIS, Rafael de M.; CÉSAR, Hilton V.; GAMEZ, Luciano. Análise da plasticidade neuronal com o uso de jogos eletrônicos. **Journal of Health Informatics**. p. 25-29, jan-mar. 2018. Disponível em: <https://jhi.sbis.org.br/index.php/jhi-sbis/article/view/539/327>. Acesso em 27 mar. 2024.

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants**. MCB University Press, Vol. 9, No. 5, October 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em 17 abr. 2024.

SAMPAIO, Inês Sílvia Vitorino; CAVALCANTE, Andrea Pinheiro Paiva. **Publicidade infantil em tempos de convergência – Relatório Final**. Ceará: Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte e Grim: 2016. Disponível em: <https://labgrim.virtual.ufc.br/wp-content/uploads/2022/12/Publicidade-infantil-em-tempos-de-convergencia.pdf>. Acesso em: 25 mar. 2024.

SANTOS, D. M. E. dos; VERONESE, J. R. P. A proteção integral e o enfrentamento de vulnerabilidades infantoadolescentes. **Revista de Direito**, [S. l.], v. 15, n. 02, p. 01–38, 2023. DOI: 10.32361/2023150216563. Disponível em: <https://periodicos.ufv.br/revistadir/article/view/16563>. Acesso em: 17 abr. 2024.

SARLET. Ingo Wolfgang. **Dignidade da Pessoa Humana e Direitos Fundamentais da Constituição Federal de 1988**. 3 ed. revista e ampliada. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2002.

UNIÃO EUROPEIA. **Understanding the value of a European video games society**. Luxemburgo: Publicações Oficiais da União Europeia, 2023. Disponível em: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/075b8bbe-6bd5-11ee-9220-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-294523138>. Acesso em 21 mar. 2024

VERONESE, Josiane Rose Petry. A proteção integral da criança e do adolescente no direito brasileiro. **Revista do Tribunal Superior do Trabalho**, Brasília, vol. 79, n. 1, p. 38-54, jan/mar. 2013. Disponível em: https://juslaboris.tst.jus.br/bitstream/handle/20.500.12178/38644/003_veronese.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 22 mar. 2024.

VERONESE, Josiane Rose Petry. **Convenção sobre os Direitos da Criança 30 anos: sua incidência no Estatuto da Criança e do Adolescente**. Salvador: Editora Jus Podium, 2019.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do capitalismo de vigilância**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2021.