

IX ENCONTRO VIRTUAL DO CONPEDI

CONSTITUIÇÃO, TEORIA CONSTITUCIONAL E DEMOCRACIA II

JOSÉ ROBERTO ANSELMO

EDINILSON DONISETTE MACHADO

CAIO HENRIQUE LOPES RAMIRO

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 Napolini - 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 Marcilio 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

Educação Jurídica

Profa. Dra. Viviane Coêlho de Séllos Knoerr - Unicuritiba - PR

Prof. Dr. Rubens Beçak - USP - SP

Profa. Dra. Livia Gaigher Bosio Campello - UFMS - MS

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

Comissão Especial

Prof. Dr. João Marcelo de Lima Assafim - UFRJ - RJ

Profa. Dra. Maria Creusa De Araújo Borges - UFPB - PB

Prof. Dr. Antônio Carlos Diniz Murta - Fumec - MG

Prof. Dr. Rogério Borba - UNIFACVEST - SC

C755

Constituição, teoria constitucional e democracia II [Recurso eletrônico on-line] organização CONPEDI

Coordenadores: José Roberto Anselmo; Edinilson Donisete Machado; Caio Henrique Lopes Ramiro – Florianópolis: CONPEDI, 2026.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5274-624-5

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

Tema: Constituição, Processo e Justiça Social: o papel da jurisdição constitucional na efetivação de direitos

2. Constituição. 3. Teoria constitucional. IX Encontro Virtual do CONPEDI (2: 2026: Florianópolis, Brasil).

CDU: 34



Conselho Nacional de Pesquisa
e Pós-Graduação em Direito Florianópolis
Santa Catarina – Brasil
www.conpedi.org.br

IX ENCONTRO VIRTUAL DO CONPEDI

CONSTITUIÇÃO, TEORIA CONSTITUCIONAL E DEMOCRACIA II

Apresentação

A presente obra coletiva reúne os trabalhos apresentados no Grupo de Trabalho “Constituição, Teoria Constitucional e Democracia II”, realizado no âmbito do IX Encontro Virtual do CONPEDI, espaço acadêmico destinado ao debate qualificado, plural e crítico sobre os desafios contemporâneos do constitucionalismo, da teoria constitucional e da democracia.

A realização do encontro em formato virtual reafirma a capacidade do CONPEDI de promover a circulação nacional do conhecimento jurídico, aproximando pesquisadores de diferentes regiões do país e ampliando o acesso ao debate científico. Ainda que mediado por ferramentas digitais, o ambiente virtual preserva a densidade acadêmica, a cooperação institucional e o compromisso com a construção coletiva de reflexões voltadas ao aperfeiçoamento do Estado Democrático de Direito.

Os artigos que compõem esta coletânea revelam a diversidade e a atualidade dos temas enfrentados pela teoria constitucional contemporânea. As pesquisas percorrem questões centrais como a teoria discursiva do Direito, a força normativa e irradiadora da Constituição, a participação cidadã na tutela dos direitos fundamentais, o poder constituinte, o constitucionalismo digital, a soberania em contexto pós-moderno, o papel do Supremo Tribunal Federal, a legitimidade democrática das decisões estruturais, a cidadania, a accountability judicial e as tensões entre jurisdição constitucional e democracia.

Um primeiro eixo de reflexão concentra-se nos fundamentos teóricos da Constituição e da democracia. Os trabalhos dedicados à teoria discursiva de Habermas, à força irradiante da Constituição sobre os demais ramos do Direito e à teoria do poder constituinte demonstram a permanência de problemas estruturais da teoria constitucional, especialmente quanto à legitimação do poder, à centralidade dos direitos fundamentais e à relação entre Constituição, deliberação pública e democracia.

Outro núcleo relevante da obra volta-se à participação política, à cidadania e aos limites da democracia representativa. As pesquisas sobre a participação do cidadão na construção e tutela dos direitos fundamentais, os graus de cidadania na Constituição de 1891 e a

democracia brasileira como limitada poliarquia evidenciam que a democracia não pode ser compreendida apenas como procedimento eleitoral, mas como processo permanente de inclusão, participação, controle social e efetivação de direitos.

A coletânea também enfrenta, com especial densidade crítica, o papel das instituições judiciais no Estado Democrático de Direito. Os estudos sobre a rejeição de indicado ao Supremo Tribunal Federal, as propostas de emenda constitucional relacionadas ao papel do STF, as decisões estruturais, o experimentalismo constitucional, o regimento interno da Suprema Corte, a atuação do Conselho Nacional de Justiça e a crise de confiança no Poder Judiciário revelam a centralidade do debate sobre legitimidade democrática, separação de poderes, autocontenção, accountability e governança constitucional.

Nesse contexto, o Supremo Tribunal Federal aparece como instituição decisiva para a compreensão das disputas constitucionais brasileiras contemporâneas. A análise de casos relevantes, de arranjos jurídico-institucionais, de reações legislativas e de possíveis mutações constitucionais demonstra que a jurisdição constitucional se encontra permanentemente tensionada entre o dever de proteção dos direitos fundamentais e a necessidade de preservação da legitimidade democrática de suas decisões.

Outro eixo de grande atualidade diz respeito ao constitucionalismo digital e aos novos desafios impostos pelas tecnologias às garantias fundamentais. A pesquisa sobre dever de cuidado e restrições de segurança em plataformas digitais, a partir da experiência da plataforma Roblox, evidencia que a transformação tecnológica exige novas categorias de proteção constitucional, especialmente em ambientes digitais frequentados por crianças, adolescentes e outros grupos vulneráveis. A digitalização das relações sociais impõe ao Direito Constitucional o dever de repensar responsabilidade, proteção, liberdade, segurança e regulação democrática dos espaços virtuais.

A obra ainda contempla importantes reflexões sobre soberania, preferências coletivas e reconfigurações pós-modernas do poder político. Em um cenário marcado por fragmentação institucional, pluralização de atores sociais e deslocamento de centros decisórios, a soberania deixa de ser examinada apenas como autoridade estatal vertical e passa a ser problematizada em suas dimensões democráticas, sociais e comunicativas.

Também se destaca a análise do efeito backlash e da reação legislativa em matéria constitucional, especialmente a partir do caso da vaquejada. O tema revela a complexidade

das interações entre decisões judiciais, deliberação parlamentar, valores sociais, proteção de direitos e disputa política, demonstrando que a Constituição é permanentemente interpretada, tensionada e reconstruída no espaço público.

Em conjunto, os trabalhos reunidos nesta obra evidenciam que Constituição, teoria constitucional e democracia formam um campo de investigação indissociável. A pluralidade temática da coletânea não compromete sua unidade; ao contrário, revela que os grandes desafios constitucionais contemporâneos exigem abordagens múltiplas, críticas e interdisciplinares, capazes de compreender as relações entre direitos fundamentais, instituições, cidadania, jurisdição, tecnologia e participação democrática.

Esta publicação representa, portanto, contribuição relevante para o fortalecimento da pesquisa jurídica brasileira. Ao reunir estudos apresentados no IX Encontro Virtual do CONPEDI, a obra reafirma o compromisso dos Programas de Pós-Graduação em Direito com a produção científica qualificada, com o debate democrático e com a construção de respostas jurídicas adequadas aos dilemas do constitucionalismo contemporâneo.

Ao apresentar esta coletânea, registra-se o reconhecimento aos autores e autoras pelos estudos desenvolvidos e pela qualidade das reflexões submetidas ao debate acadêmico. Espera-se que a obra contribua para o aprofundamento das discussões sobre Constituição, teoria constitucional e democracia, estimulando novas pesquisas e fortalecendo o compromisso comum com a efetividade dos direitos fundamentais e a preservação do Estado Democrático de Direito.

Coordenadores do Grupo de Trabalho Constituição, Teoria Constitucional e Democracia II

José Roberto Anselmo

Centro Universitário de Bauru — Instituição Toledo

Edinilson Donisete Machado

Universidade Estadual do Norte do Paraná — UENP

Caio Henrique Lopes Ramiro

Instituição Toledo de Ensino

CONSTITUCIONALISMO DIGITAL E O DEVER DE CUIDADO: UMA ANÁLISE DAS RESTRIÇÕES DE SEGURANÇA NA PLATAFORMA ROBLOX

DIGITAL CONSTITUTIONALISM AND THE DUTY OF CARE: AN ANALYSIS OF SECURITY RESTRICTIONS ON THE ROBLOX PLATFORM

Julia escandiel colussi ¹

Danubia Desordi ²

Resumo

O presente estudo buscará analisar as restrições de moderação da plataforma Roblox sob a perspectiva do constitucionalismo digital e do dever de cuidado. O problema investigado é: em que medida as restrições impostas pela plataforma Roblox, sob a ótica do constitucionalismo digital, materializam o dever de cuidado e a proteção integral da criança e do adolescente no ordenamento jurídico brasileiro? Utilizar-se-á como metodologia o método de abordagem dedutivo; como método de procedimento valer-se-á do monográfico; e como técnica de pesquisa será adotada a documentação indireta por meio da pesquisa bibliográfica. O texto apresenta três momentos: o primeiro contextualizará o constitucionalismo digital e a proteção da criança e adolescente; segundo tratará sobre a plataforma digital Roblox; o terceiro buscará esclarecer os limites e a eficácia da legislação brasileira atual a respeito do tema. Por fim, os resultados parciais indicam que, embora as restrições visem a segurança, a transparência algorítmica é essencial para evitar o arbítrio tecnológico. Conclui-se, portanto, que o dever de cuidado exige que as plataformas integrem a proteção constitucional em seu design original.

Palavras-chave: Criança, Constitucionalismo digital, Dever de cuidado, Proteção integral, Roblox

Abstract/Resumen/Résumé

This study will analyze the moderation restrictions of the Roblox platform from the perspective of digital constitutionalism and the duty of care. The problem investigated is: to what extent do the restrictions imposed by the Roblox platform, from the perspective of

children and adolescents; the second will address the Roblox digital platform; the third will seek to clarify the limits and effectiveness of current Brazilian legislation on the subject. Finally, the partial results indicate that, although the restrictions aim at security, algorithmic transparency is essential to avoid technological arbitrariness. It can therefore be concluded that the duty of care requires platforms to integrate constitutional protection into their original design.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Child, Digital constitutionalism, Duty of care, Comprehensive protection, Roblox

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, empresas como Google, Amazon, Meta, Apple e Microsoft – as chamadas *Big Techs* – consolidaram uma influência sem precedentes na economia, na cultura e, cada vez mais, na política global. O poder que essas corporações exercem sobre os dados, a comunicação e os algoritmos que moldam o comportamento social tornaram inevitável o debate sobre sua regulamentação.

Nesse cenário, o constitucionalismo digital emerge como um movimento teórico e jurídico que busca transpor as garantias do Estado de Direito para o ambiente virtual, limitando o poder das plataformas e protegendo a dignidade da pessoa humana. Um dos desdobramentos mais relevantes desse fenômeno é a aplicação do dever de cuidado, que exige que os provedores de serviços digitais atuem proativamente para prevenir danos, especialmente contra grupos vulneráveis.

Diante da crescente consolidação das plataformas digitais como espaços de interação social, surge o desafio de compreender em que medida tais ambientes privados passam a exercer funções materialmente normativas, impactando diretamente o exercício de direitos fundamentais de seus usuários. A plataforma Roblox, amplamente utilizada por crianças e adolescentes, como um ambiente de jogos e interação social, opera sob um modelo de capitalismo de vigilância e conteúdo gerado pelo usuário. Recentemente, em resposta a pressões regulatórias e riscos de segurança, ela implementou restrições severas de chat e verificação de idade, levantando questões sobre a eficácia e a proporcionalidade de tais medidas.

Diante do exposto, delimita-se o seguinte problema de pesquisa: em que medida as restrições impostas pela plataforma Roblox, sob a ótica do constitucionalismo digital, materializam o dever de cuidado e a proteção integral da criança e do adolescente no ordenamento jurídico brasileiro?

O objetivo geral deste artigo é analisar a compatibilidade das políticas de segurança do Roblox com os princípios da proteção prioritária e da solidariedade constitucional. Para tanto, os objetivos específicos buscam: discutir as bases do constitucionalismo digital e do dever de cuidado; examinar o modelo de negócios e a arquitetura da plataforma Roblox; verificar como as recentes mudanças tecnológicas da plataforma se alinham ao Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

A relevância da pesquisa justifica-se pela necessidade de compreender a “constitucionalização” dos termos de uso das plataformas, garantindo que a moderação de

conteúdo não se torne um arbítrio tecnológico, mas uma ferramenta de proteção dos direitos da personalidade no ambiente digital.

Estruturalmente, o artigo divide-se em três seções principais. A primeira seção aborda a fundamentação do constitucionalismo digital. A segunda explora o funcionamento do Roblox. A terceira confronta as práticas da plataforma com o filtro do dever de cuidado.

No que tange à metodologia, utiliza-se o método de abordagem hipotético-dedutivo, partindo das premissas gerais do constitucionalismo digital para a análise do caso concreto. O método de procedimento é o monográfico, com técnica de pesquisa bibliográfica e documental, fundamentada na análise da legislação brasileira, doutrina especializada e termos de uso da plataforma.

2 O CONSTITUCIONALISMO DIGITAL E A PROTEÇÃO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

A revolução tecnológica não se limitou a introduzir novas máquinas, mas reconfigurou a própria morfologia social: a estrutura vertical e hierárquica do Estado-nação passou a coexistir (e conflitar) com a lógica horizontal e descentralizada das redes. Nesta nova arquitetura, o poder não reside mais exclusivamente nas instituições políticas tradicionais, mas flui através dos "nós" que controlam a informação e a comunicação (Castells, 2002, p. 565-567).

Essa reconfiguração não é meramente instrumental, mas ontológica. Kettemann (2020, p. 229), ao analisar a infraestrutura desse novo poder recorre à teoria da mídia de Thomas Vesting para argumentar que os computadores ascenderam ao status de "meta-meio". Isso implica uma fratura fundamental na história cultural, uma vez que as formas simbólicas de interação humana passaram a depender intrinsecamente de "máquinas digitais" para existirem.

Dessa dependência tecnológica emerge o que Kettemann (2020, p. 190) classifica como uma “terceira camada social”. Se a modernidade foi marcada, sucessivamente, pela “sociedade de indivíduos” e pela “sociedade de organizações”, onde o Estado figurava como a organização suprema, a contemporaneidade vivencia a consolidação da “sociedade de redes”. Nesta terceira camada, a governança não emana mais puramente da lei estatal ou do contrato individual, mas da arquitetura técnica que conecta os objetos e sujeitos na “internet das coisas”¹ (Kettemann, p. 221-225).

¹ A expressão “internet das coisas” (*Internet of Things* - IoT) foi cunhada em 1999 pelo pesquisador britânico Kevin Ashton, cofundador do *Auto-ID Center* no MIT. Originalmente apresentada em uma palestra para a Procter & Gamble (P&G) sobre o uso de identificação por radiofrequência (RFID) na cadeia de suprimentos, a ideia central

Como consequência dessa nova morfologia social, observa-se um deslocamento de eixo do poder normativo, visto que, com a ascensão das chamadas *Big Techs*, a produção jurídica deixou de ser monopólio do Estado. Esses conglomerados tecnológicos não apenas intermedeiam o acesso à informação e ao lazer, mas estruturam a própria esfera pública digital, através de seus “termos de uso” e algoritmos.

Nesse contexto, a arquitetura do software assume uma função regulatória que transcende a mera funcionalidade técnica, configurando o fenômeno diagnosticado por Lessig (2006, p. 5), através da máxima “o código é a lei” (*Code is Law*). Para o autor, no ciberespaço, o código de programação tem a capacidade de impor comportamentos de forma autoexecutável e irresistível, muitas vezes com eficácia superior à da própria sanção estatal. Enquanto a lei tradicional opera *ex post*, punindo após a infração, o código atua *ex ante*, impedindo fisicamente que certas ações ocorram na plataforma, sem possibilidade de contraditório imediato.

O ciberespaço, ao contrário da crença inicial de ser um domínio livre de controle, está se tornando um ambiente altamente regulável, ordenado por normas que possuem diferentes origens e legitimidades. Trata-se de uma ordem normativa “híbrida”, refletindo tanto regras jurídicas tradicionais, como padrões técnicos e *soft law*. As regras privadas das plataformas deixaram de ser meros contratos para exercerem funções normativas de impacto público. Ao regularem o discurso de milhões de usuários, essas normas consolidam o que o autor define como “ordens jurídicas autônomas”, operando onde a regulação estatal se mostra ineficaz ou ausente (Kettemann, 2020, p. 46; 60; 64; 128; 202).

Diante da acentuada assimetria de poder entre plataformas e usuários, o constitucionalismo digital emerge no debate jurídico contemporâneo não apenas como teoria, mas como imperativo prático. Nesse contexto, De Gregorio (2022, p. 14; 120; 159-160; 163) alerta para o risco iminente de uma transição paradigmática do tradicional *Rule of Law* (Estado de Direito) para um novo e tecnocrático *Rule of Technology* (Estado de Tecnologia). Essa nova lógica prioriza os interesses econômicos do capitalismo digital e a eficiência técnica, operando frequentemente em detrimento da garantia dos direitos fundamentais e da justiça.

Assim, o constitucionalismo deverá ser configurado como um conjunto de iniciativas voltadas à garantia do exercício de direitos, à legitimação das normas de governança e ao estabelecimento de limites aos poderes privados no ambiente digital. Nesse sentido, Morais e

referia-se à capacidade dos computadores coletarem dados do mundo físico sem intervenção humana direta. (Ashton, 2009, s.p.) Contemporaneamente, o conceito evoluiu para descrever “a infraestrutura que integra a prestação de serviços de valor adicionado com capacidades de conexão física ou virtual de coisas com dispositivos baseados em tecnologias da informação e comunicação existentes e nas suas evoluções, com interoperabilidade” (Brasil, 2019).

Poletto (2022, p. 50) realizam ponderações a respeito do conceito de constitucionalismo digital, considerando-o como um termo guarda-chuva, ou seja, corresponde a importância dos direitos fundamentais na internet, por meio da ideologia constitucional que buscará proteção dos direitos fundamentais e o reequilíbrio de poderes do ambiente digital, por meio de princípios e de valores que guiam o processo de produção normativa para a constitucionalização do ambiente digital.

A transição do constitucionalismo para o ambiente digital exige que o dever de cuidado (*duty of care*)² seja compreendido como um novo paradigma de responsabilidade proativa, superando o modelo de neutralidade absoluta das redes. Conforme o entendimento consolidado pelo Supremo Tribunal Federal (Brasil, 2025a, s.p.), as plataformas digitais possuem a obrigação de atuar com diligência na mitigação de riscos sistêmicos, deixando de ser meras hospedeiras para assumirem um papel de garantidoras da integridade do ecossistema informacional. Nesse sentido, o dever de cuidado impõe que o lucro derivado do capitalismo de plataforma (Srnicek, 2017, p. 57-58) seja contrabalanceado por mecanismos de prevenção que protejam direitos fundamentais, integrando a segurança como um imperativo jurídico inerente à própria função social da tecnologia.

Por outro lado, no ambiente digital, o principal desafio à proteção dos direitos fundamentais reside na própria configuração descentralizada da governança da internet, que envolve de maneira complexa usuários, plataformas, algoritmos, bem como atores privados e públicos.

Assim, é incontestável que a revolução tecnológica impõe a necessidade de ampliação do catálogo de direitos fundamentais, de modo a abarcar novos direitos de natureza coletivo-institucional, diante das ameaças intensificadas pelo ambiente virtual, seja em razão do poder econômico das grandes empresas de tecnologia, seja em decorrência das próprias dinâmicas e operações das relações digitais.

Para mitigar esse risco, Celeste (2022, p. 211; 214) propõe que o constitucionalismo não deve se restringir à aplicação das cartas estatais, mas evoluir para limitar os novos poderes privados, estabelecendo um "contrato social digital" onde a proteção de grupos vulneráveis,

² O dever de cuidado (*duty of care*), sob a ótica do Supremo Tribunal Federal, impõe às plataformas digitais uma postura proativa e diligente na mitigação de riscos sistêmicos. Segundo o entendimento firmado no julgamento conjunto dos Recursos Extraordinários 1.037.396 e 1.057.258 (Brasil, 2025b), as empresas não são meras hospedeiras neutras de conteúdo, mas possuem a obrigação de implementar mecanismos eficazes para prevenir e remover conteúdos manifestamente ilícitos, como crimes contra crianças e adolescentes, independentemente de ordem judicial prévia, sob pena de responsabilidade civil em caso de omissão. Esse dever materializa a função social da plataforma e o princípio da proteção integral no ambiente digital (Brasil, 2025a).

como crianças e adolescentes, seja garantida não pela benevolência das empresas, mas por obrigações cogentes de transparência e *design* seguro.

O surgimento de atores dominantes transnacionais, faz com que a obrigação de garantir a efetividade dos direitos fundamentais e da dignidade da pessoa humana deixe de ser monopólio do Estado (Celeste, 2022, p. 81). Isso significa que o Estado sai da centralidade exclusiva do constitucionalismo, para se tornar um dos “nós” do ecossistema constitucional, compartilhando a responsabilidade de tutela com outros agentes.

Por outro lado, o constitucionalismo da era digital atua como um limitador de poder desses atores dominantes, sejam eles públicos ou privados. Suzor (2019, p. 9) argumenta que o objetivo é regular a forma como as regras são criadas, assegurando que sua aplicação ocorra de maneira justa, igualitária e previsível.

No caso específico das plataformas, os termos de uso, que legalmente são considerados documentos contratuais estabelecadores de uma relação de consumo, em que os usuários aceitam os termos e condições estabelecidos para ter acesso à plataforma (Suzor, 2019, p. 10), não podem ser interpretados como simples instrumentos de autonomia privada ou contratos de adesão convencionais.

Dada a sua onipresença e capacidade de moldar o desenvolvimento infanto juvenil, tais documentos assumem natureza de regulação pública delegada. Consequentemente, a validade dessas normas privadas encontra um limite na ordem constitucional brasileira, que impõe não apenas ao Estado, mas a toda a sociedade, incluindo o setor empresarial, o dever de prioridade absoluta na proteção da criança e do adolescente.

A promulgação da Constituição de 1988 marcou uma ruptura definitiva com a doutrina da situação irregular, então vigente sob o Código de Menores (Lei nº 6.697, de 10 de outubro de 1979). Ao reconhecer crianças e adolescentes como sujeitos de direitos, o novo texto constitucional inaugurou a doutrina da proteção integral (Veronese, 2013, p. 48-49).

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), instituído pela Lei nº 8.069, de 13 de junho de 1990, consolidou essa doutrina, ao estabelecer, em seu art. 1º, a proteção integral à criança e ao adolescente (Brasil, 1990, s.p.). Significa dizer que, segundo afirma Veronese (2013, p. 49), “[...] toda criança e adolescente são merecedores de direitos próprios e especiais que, em razão de sua condição específica de pessoas em desenvolvimento, estão a necessitar de uma proteção especializada, diferenciada e integral”.

O princípio da prioridade absoluta visa materializar a doutrina da proteção integral, servindo como mecanismo de viabilização dos direitos fundamentais estabelecidos no Art. 227 da Constituição Federal (Brasil, 1988) e ratificados pelo art. 4º do ECA (Brasil, 1990). Tal

prerrogativa fundamenta-se na condição peculiar de pessoa em desenvolvimento, reconhecendo que a vulnerabilidade intrínseca à fase de formação exige um cuidado redobrado em comparação aos adultos. A consecução dessa prioridade é uma responsabilidade solidária, compartilhada entre a família, a sociedade e o Poder Público (Amin, 2019, s.p.).

Rossato, Lé pore e Cunha (2021, p. 40) sustentam que o dever da sociedade se fundamenta no princípio da solidariedade, exigindo uma postura ativa na construção de uma comunidade justa. A sociedade atua como instrumento de promoção da pessoa humana, o que demanda dos particulares um comportamento proativo e comprometido com o coletivo. Torna-se evidente, portanto, o dever fundamental das corporações tecnológicas, enquanto integrantes da sociedade, de zelar pela promoção dos direitos de crianças e adolescentes, não podendo permanecer inertes sob a justificativa da liberdade econômica ou busca de lucro.

Nesse contexto, todos os atores que possuem o dever de zelar pelos direitos da criança e adolescente, incluindo as plataformas digitais, precisam estar engajados para mitigar os riscos a que eles estão expostos no ambiente virtual. Esses riscos são sistematizados pela “Teoria dos 4Cs”, desenvolvida por Livingstone e Stoilova (2021, p. 11), segundo a qual a criança no ambiente virtual está exposta a riscos de conteúdo, contato, conduta e contrato. A teoria proposta pelas autoras representa uma expansão ao modelo original dos “3Cs” desenvolvido em 2009, pela rede de investigação EU Kids Online, em um momento em que o acesso à internet por crianças e jovens aumentava significativamente na Europa (Livingstone; Stoilova, 2021, p. 4).

A classificação “3Cs” foi criada para ordenar a complexidade dos riscos digitais em categorias compreensíveis, permitindo que pesquisadores, educadores e formuladores de políticas públicas desenhassem estratégias de proteção mais eficazes. Devido à sua clareza conceitual, o modelo tornou-se a referência global dominante na última década, sendo oficialmente adotado e utilizado em relatórios e diretrizes de grandes organizações internacionais, como a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), o Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) e a Comissão Europeia, para monitorizar e combater ameaças online (Livingstone; Stoilova, 2021, p. 5).

Livingstone e Stoilova (2021, p. 4-5; 11) reforçam a distinção crucial entre risco e dano, esclarecendo que risco é a probabilidade de dano, enquanto dano inclui uma série de consequências negativas para o bem-estar emocional, físico ou mental da criança. A classificação original identificava três áreas principais: riscos de conteúdo (a criança interage ou é exposta a conteúdo potencialmente prejudicial), contato (criança vivencia ou é alvo de contato em uma interação potencialmente prejudicial iniciada por um adulto, que pode ser

conhecido pela criança ou não) e conduta (a criança testemunha, participa ou é vítima de conduta potencialmente prejudicial, como bullying, atividades de ódio entre pares, trolling, mensagens sexuais, pressões ou assédio, ou é exposta a comunidades de usuários potencialmente prejudiciais).

A principal inovação trazida por Livingstone e Stoilova (2021, p. 6-7) é a inclusão dos riscos de contrato como a quarta categoria. Esta adição responde à crescente comercialização do ambiente digital, abordando situações em que as crianças são vinculadas a termos de serviço que não compreendem, expondo-se à exploração de dados, "dataficação" e perfis comerciais abusivos. Além disso, a análise destaca a existência de riscos transversais que permeiam todas as outras categorias, especificamente aqueles ligados à privacidade, saúde e tecnologias avançadas, como Inteligência Artificial e biometria, exigindo uma abordagem de proteção mais integrada e holística.

3 A PLATAFORMA ROBLOX: ENTRE O CAPITALISMO DE VIGILÂNCIA E A ARQUITETURA DE JOGOS

As plataformas digitais constituem um dos pilares centrais da economia contemporânea, caracterizando-se como infraestruturas tecnológicas que intermediam interações entre diferentes grupos de usuários, como consumidores, produtores de conteúdo e anunciantes.

Diferentemente dos modelos empresariais tradicionais, essas plataformas operam com base em efeitos de rede, nos quais o valor do serviço aumenta à medida que cresce o número de participantes. A plataforma Uber, por exemplo, se beneficia dos efeitos de rede de um número cada vez maior de motoristas, bem como dos efeitos de rede de um número cada vez maior de passageiros (Srnicek, 2017, p. 56-57).

Ao contrário do setor manufatureiro, nas plataformas digitais a competitividade não se define exclusivamente pela maximização da diferença entre custos e preços. A capacidade de coletar, processar e interpretar grandes volumes de dados passa a desempenhar papel central na avaliação do desempenho competitivo dessas empresas.

Nesse contexto, para manterem-se relevantes no mercado, as plataformas precisam ampliar continuamente seus mecanismos de extração, análise e governança de dados, o que demanda investimentos significativos em capital fixo e infraestrutura tecnológica. Embora tais empresas sejam orientadas por uma lógica intrínseca de concentração e dominância de mercado, elas operam atualmente em um cenário marcado por intensa concorrência entre grandes plataformas globais (Srnicek, 2016, p. 57-58).

Por outro lado, Shoshana Zuboff (2021, p. 168-169), afirma que os mecanismos de extração utilizados pelo capitalismo de vigilância são compostos por raptar, açambarcar e competir. Este mecanismo exige que tudo seja possuído, bens e serviços são meras rotas de suprimento vinculadas à vigilância. Não é o carro; são os dados comportamentais extraídos do ato de conduzi-lo. Não é o mapa; são os dados comportamentais gerados a partir da interação com ele.

Este estilo de gerenciamento, também é encontrado na plataforma Roblox: seu sistema coleta e utiliza dados de seus usuários de forma externa e interna, utiliza algoritmos para curar conteúdo, reúne jogadores e criadores através de um serviço e aproveita o tráfego de usuários para exibir anúncios personalizados (Carneiro, 2025, p. 8).

Essa é uma plataforma digital online de criação e jogos que permite aos usuários jogar, criar e compartilhar experiências virtuais. Diferentemente de um jogo tradicional, o Roblox funciona como um ecossistema: a própria comunidade desenvolve os jogos e ambientes interativos utilizando a ferramenta oficial chamada Roblox Studio.

A plataforma criada em 2006 pelos desenvolvedores David Baszucki e Erick Cassel, opera com base em uma economia virtual, cujo principal elemento é a moeda interna chamada Robux. Os usuários podem adquirir Robux com dinheiro real e utilizá-los para comprar itens virtuais, personalizar avatares ou acessar conteúdos exclusivos. Desenvolvedores criadores de experiências podem monetizar seus jogos e converter parte dos Robux recebidos em moeda real, o que transforma o Roblox em um espaço de geração de renda e empreendedorismo digital.

De acordo com o portal G1 notícias (2024, s.p), quando a plataforma foi lançada (2006), possuía cerca de 100 usuários; em 2015 a plataforma contava com 5 milhões de usuários mensais e em 2017 o número chegou a 62 milhões de usuários mensais. Esse salto exponencial no número de usuários se justifica pela criação da Microsoft na sua versão para Xbox.

O público do Roblox é majoritariamente composto por crianças e adolescentes, o que torna a plataforma socialmente relevante e, ao mesmo tempo, alvo de debates sobre segurança digital, moderação de conteúdo e proteção de dados. Assim, o Roblox pode ser compreendido não apenas como um ambiente de entretenimento, mas como uma plataforma de negócios.

Ademais, a documentação³ referente a plataforma, busca demonstrar como gera o funcionamento da plataforma, bem como seus objetivos. A principal fonte de receita da Roblox

³ É uma prática largamente empregada no desenvolvimento de softwares, seu objetivo é o de apresentar o programa, suas principais funcionalidades e orientar sua operacionalização (Sommerville, 1992).

Corporation é a venda de “robux”⁴ moeda digital utilizada dentro da plataforma. Também, Carneiro (2025, p. 10), explica outro ponto importante a respeito da documentação:

A página *Earning on roblox* lista as principais maneiras pelas quais criadores podem ganhar dinheiro no Roblox: criando plug-ins; criando, vendendo e revendendo itens de avatar; e desenvolvendo experiências. A criação de plug-ins se refere à programação de extensões pré-produzidas para o Roblox Studio, distribuídas e compradas por outros criadores para serem adicionadas às suas próprias experiências. Os itens de avatar, por sua vez, são – mais comumente – itens de vestimenta que, da mesma forma, podem ser criados e vendidos por usuários. Outros jogadores podem comprar esses itens, seja para revendê-los ou para alterar o visual de seu próprio avatar.

Além disso, a documentação refere que para os usuários obterem lucro necessitam de tempo, esforço e experiência, mas deixa claro que o custo para iniciar na plataforma é zero, portanto, o risco de investimento de esforço e tempo, seria considerado nulo. A partir do desenvolvimento de experiências, as formas de obter renda começam a aumentar, destacando-se para três principais experiências: publicidade, engajamento e compras dentro das experiências⁵ (Carneiro, 2025, p. 10-11).

A grande preocupação no entorno dessa plataforma é a exibição de conteúdos classificados como adultos para usuários, como por exemplo, as publicidades; outro fator importante, é o uso do chat, onde é possível realizar a comunicação com outros jogadores; este, por sua vez, não apenas coleta dados, mas estimula a produção constante de informações pela própria criança (Manfrim, s.p, 2026).

No Brasil, em 2024, cerca de 24,5 milhões de pessoas de 9 a 17 anos eram usuárias de Internet (93%), ou seja, quase todas as crianças e adolescentes possuíam algum tipo de acesso a alguma plataforma digital (Cetic, 2025, p. 21). Além disso, a pesquisa aponta que o WhatsApp é a plataforma digital mais acessada por usuários de Internet de 9 a 17 anos (71%), seguida pelo YouTube (66%), pelo Instagram (60%) e pelo TikTok (50%) (Cetic, 2025, p. 22).

A pesquisa também apontou que cerca de três em cada dez usuários de Internet de 9 a 17 anos têm responsáveis que utilizam recursos para bloquear ou filtrar alguns tipos de sites (34%), filtrar aplicativos que eles podem baixar (32%) e mecanismos que limitam as pessoas com quem eles podem entrar em contato por meio de chamadas de voz ou mensagens (32%); além disso cerca de 66% afirmam que podem jogar online quando estão sozinhos (Cetic, 2025, p. 23-24).

⁴ Para saber mais, indica-se a leitura: <https://www.statista.com/statistics/1189990/annual-revenue-roblox-corporation/>.

⁵ Assinaturas, produtos (itens e moedas), passes e servidores particulares.

Ao final, a pesquisa conclui que apesar de haver um grande aumento de números de usuários de 9 a 17 anos no ano de 2024, é possível acionar um sinal de alerta para os riscos relacionados a tecnologia e “demanda por ações mais rigorosas por parte de governos e de reguladores, visando à responsabilização de empresas e plataformas digitais” (Cetic, 2025, p. 57-58).

Diante deste contexto, a preocupação em relação às crianças e adolescentes a utilizarem essas plataformas digitais veio à tona a partir da publicação do vídeo do influenciador Felca nas redes sociais, conforme já mencionado neste ensaio. Após esse movimento realizado pelo influenciador, a plataforma da Roblox alterou a sua atual documentação, restringindo o uso do chat para as crianças.

Desde o dia 07 de janeiro de 2026, a plataforma estabeleceu regras de uso do chat para todos os usuários. A partir de agora, é necessário realizar a verificação da idade e, em tese, só é possível se comunicar com usuários de faixas etárias parecidas, e crianças de até 9 anos não podem ter acesso algum ao chat, a menos que recorram a um responsável para permitir (Polido, s.p., 2026). Também, a plataforma iniciou a verificação por meio de reconhecimento facial ou outros métodos alternativos para confirmação da idade.

Após a verificação, cada usuário é enquadrado em um grupo etário. As categorias incluem menores de 9 anos, 9 a 12, 13 a 15, 16 a 17, 18 a 20 e maiores de 21 anos e crianças menores de 9 anos, possuem o chat desativado por padrão. Segundo a plataforma, é necessária a aprovação dos pais para realizar o cadastramento na plataforma. O responsável deverá realizar o cadastramento diretamente na plataforma, e receberá um e-mail para vincular a sua conta à conta da criança/adolescente; após, o responsável autoriza (ou não) o uso do chat (FastCompany, s.p, 2026).

Nos Estados Unidos, a Coppa (Regra de Proteção da Privacidade Online das Crianças), impõe certos requisitos aos operadores de sites ou serviços online direcionados a crianças menores de 13 anos de idade, bem como aos operadores de outros sites ou serviços online que tenham conhecimento efetivo de que estão coletando informações pessoais online de uma criança menor de 13 anos de idade.

A partir deste contexto, a discussão em torno de um Estatuto Criança e Adolescentes (ECA) digital surge como tentativa de preencher lacunas e organizar a tutela no ambiente online, mas a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) já oferece fundamentos suficientes para intervenções regulatórias. Ela não enquadra automaticamente dados de crianças como “sensíveis” por categoria; ela cria um regime jurídico próprio, governado pelo melhor interesse, com disciplina específica para crianças e adolescentes, porém, o artigo 14 da legislação, exige

consentimento específico por pelo menos um dos pais ou responsável legal (Manfrim, s.p, 2026).

Assim, o Brasil começa a caminhar pelas tentativas de fechar essas lacunas e organizar as diretrizes dos ambientes online para este público. A Coppa, refere que sem o consentimento parental verificável e governança real do ambiente, serviços direcionados a crianças precisam ser redesenhados. A LGPD, com linguagem própria, começa a tensionar as plataformas na mesma direção: melhor interesse, consentimento qualificado para crianças e dever reforçado de demonstrabilidade, não sendo, desta maneira, necessária uma nova legislação.

O exemplo do Roblox evidencia que a questão fundamental não reside na presença ou ausência de crianças em plataformas digitais, mas na capacidade dessas estruturas de se manterem juridicamente consistentes com o próprio desenho técnico que as sustenta. Embora a LGPD e as recentes restrições ao chat representem avanços, elas operam frequentemente como medidas reativas e externas. Para que a tutela seja efetiva, é necessário superar a lógica de conformidade formal e exigir que o dever constitucional de solidariedade seja integrado ao próprio código-fonte da plataforma, transformando a segurança em um padrão de fábrica, e não em um recurso opcional.

4 A MATERIALIZAÇÃO DO DEVER DE CUIDADO: LIMITES E EFICÁCIA DAS RESTRIÇÕES À LUZ DA PROTEÇÃO INTEGRAL

A análise do modelo de negócios do Roblox, realizada no capítulo anterior, revelou que a plataforma opera sob a lógica do capitalismo de vigilância, onde a monetização depende intrinsecamente do engajamento e da extração de dados do público infanto-juvenil (Zuboff (2021, p. 168-169). Diante desse cenário, a resposta jurídica não pode limitar-se à aplicação de sanções após o dano, mas deve exigir uma reconfiguração preventiva da governança corporativa, fundamentada no princípio da solidariedade.

A Roblox exerce controle centralizado sobre sua infraestrutura digital, estabelecendo normas de moderação, critérios de aprovação de experiências e mecanismos que influenciam a visibilidade e recomendação de conteúdos na plataforma. Essa centralização confere à empresa múltiplas funções jurídicas, como prestadora de serviços digitais, operadora de marketplace e agente econômico dominante. Além disso, seu modelo de negócios baseia-se na intensificação da interação dos usuários, com algoritmos que prolongam o tempo de uso e aumentam a rentabilidade por indivíduo. Tal dinâmica suscita preocupações éticas e regulatórias, especialmente diante da vulnerabilidade do público infantojuvenil, principal alvo da plataforma. (Cugula; Godoy; Almeida, 2025, p. 6)

A arquitetura do Roblox materializa os riscos evidenciados pela teoria dos "4Cs" (Livingstone e Stoilova, 2021, p. 4-7), trazida no capítulo inicial, principalmente o risco de contrato, ao integrar a exploração comercial ao desenho técnico, impactando diretamente a fase de desenvolvimento de crianças e adolescentes. O ecossistema Roblox exerce influência social e econômica para o consumo de itens virtuais que representam status dentro do ambiente digital. (Cugula; Godoy; Almeida, 2025, p. 10) Isso alinha-se diretamente com a definição de “pressões ou assédio” (Livingstone; Stoilova, 2021, p. 11) entre pares, sob os riscos de conduta.

O usuário hipervulnerável da plataforma Roblox permanece sob um constante risco de contrato, onde a criança é parte e/ou explorada por interesses contratuais ou comerciais potencialmente prejudiciais. (Livingstone; Stoilova, 2021, p. 11) Nesse sentido, a plataforma é caracterizada por “práticas comerciais complexas, como microtransações permanentes, estímulo à compra por impulso e estratégias publicitárias direcionadas”. (Cugula; Godoy; Almeida, 2024, p. 3) A publicidade velada e o uso de linguagens impositivas são estratégias de indução ao consumo impulsivo.

A presença de *loot boxes*⁶ também constitui um grave risco de contrato, pois impele a criança a adquirir recompensas aleatórias sem a divulgação clara das probabilidades matemáticas de obtenção. Da mesma forma, o modelo de negócios da Roblox é baseado na “monetização do engajamento infantil e na intensificação de práticas persuasivas digitais”. (Cugula; Godoy; Almeida, 2024, p. 17) A moeda virtual Robux dissocia a compra da percepção do valor real, dificultando a compreensão financeira pelas crianças, o que favorece o consumo impulsivo. (Cugula; Godoy; Almeida, 2024, p. 8)

Ainda, os contratos são elaborados unilateralmente pela plataforma Roblox, estabelecendo licenças não exclusivas de uso, o que significa que os usuários não possuem a propriedade plena dos bens virtuais. Isso permite medidas autoritárias como bloqueio de contas ou remoção de itens sem indenização, caracterizando falhas de mercado e desequilíbrio contratual (Cugula; Godoy; Almeida, 2024, p. 6, 8 e 10).

O modelo econômico fundamenta-se no uso intensivo de processamento algorítmico para fomentar interações em larga escala, com o objetivo de prolongar o tempo de permanência dos usuários na plataforma e, assim, maximizar a receita gerada pelo indivíduo. Essa lógica de funcionamento, centrada na captação e retenção da atenção, suscita importantes

⁶ “*Loot boxes* são pacotes de itens virtuais, geralmente representados no formato de caixa, presentes em jogos eletrônicos. Ao abrir uma *loot box*, o jogador possui uma chance aleatória de obter itens de diferentes tipos de raridade dentro do jogo” (Santos; Magalhães Filho, 2024, p. 58).

questionamentos éticos e regulatórios, especialmente diante da suscetibilidade do público infantojuvenil, principal alvo dessas estratégias (Cugula; Godoy; Almeida, 2024, p. 6).

Por fim, a presença de assimetrias informacionais, aliada à adoção de contratos pouco transparentes e à utilização deliberada de padrões de design manipulativos, conhecidos como *dark patterns*⁷, revelam práticas que configuram risco de contrato e colidem frontalmente com os princípios constitucionais e com o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) (Cugula; Godoy; Almeida, 2024, p. 17).

Diante dessa arquitetura manipulativa, a eficácia do artigo 227 da Constituição exige que a proteção transcenda a abstração normativa e se incorpore à materialidade do código-fonte. Lessig (2006, p. 5) diagnosticou que, no ambiente digital, o código opera como lei (*Code is Law*), regulando comportamentos com eficácia superior à sanção legal, pois define o que é tecnicamente possível.

Enquanto os termos de uso da plataforma funcionam apenas como regras escritas, que dependem da adesão voluntária, a arquitetura técnica define as reais condições de interação. Portanto, a resposta jurídica aos padrões obscuros não reside apenas na nulidade de cláusulas abusivas, mas na imposição de barreiras tecnológicas (*ex ante*) que tornem a exploração da vulnerabilidade impraticável.

O constitucionalismo digital propõe a inversão da lógica atual de *opt-out*⁸ para o princípio do *privacy by default*⁹, postulando que a segurança deve ser o padrão de fábrica do sistema. Na prática, isso exige que as contas de crianças iniciem obrigatoriamente com configurações máximas de privacidade e bloqueio de compras, transferindo o ônus da liberação de riscos para a engenharia da plataforma. Defende-se, assim, a implementação do *safety by design*¹⁰, onde a tecnologia deve criar obstáculos na interface, como verificações complexas

⁷ *Dark patterns* são “padrões obscuros (*dark patterns*) são escolhas de design de interface que beneficiam um serviço online ao coagir, direcionar ou enganar usuários para que tomem decisões que, se estivessem plenamente informados e capazes de selecionar alternativas, talvez não tomassem. [...] Na melhor das hipóteses, dark patterns irritam e frustram os usuários. Na pior, podem induzir ao erro e enganar, por exemplo, causando prejuízo financeiro, levando usuários a entregar grandes quantidades de dados pessoais ou estimulando comportamentos compulsivos e viciantes em adultos e crianças” (Mathur *et al*, 2019, p. 2).

⁸ Na lógica *opt-out*, o consentimento do titular é presumido na ausência de manifestação contrária.

⁹ “*Privacy by default* significa que as empresas precisam projetar seus sistemas, serviços, produtos e práticas comerciais para proteger automaticamente os dados pessoais. As pessoas não precisam tomar nenhuma providência para proteger seus dados - a privacidade está intacta e elas não precisam fazer nada” (Simonette, 2021, p. 2).

¹⁰ O *Safety by Design* (SbD) é uma abordagem proativa que coloca a segurança e os direitos dos usuários no centro do desenvolvimento de produtos digitais, antecipando riscos em vez de reagir a danos já ocorridos. Diferente da segurança cibernética tradicional (*security by design*), que foca na proteção contra ataques técnicos, o *Safety by Design* foca na proteção contra comportamentos humanos nocivos. Ele busca eliminar o “lucro a qualquer custo” e incentiva as empresas a investirem em mitigação de riscos desde a fase de arquitetura do software (Australian Government, 2019, s.p.).

para gastos, em vez de facilitar o consumo impulsivo. Dessa forma, a proteção integral deixa de depender do letramento digital dos pais, passando a ser garantida automaticamente pela própria infraestrutura tecnológica que sustenta o ecossistema.

A adoção do *safety by design* pelas plataformas, como o Roblox, atende ao princípio da solidariedade que, conforme demonstrado no capítulo inaugural deste estudo, impõe a todos os atores sociais um dever compartilhado e inafastável de tutela da infância. A Constituição Federal, ao convocar a sociedade, conceito que inclui as empresas de tecnologia, para o centro do sistema de proteção dos direitos da criança e do adolescente, nos termos do art. 227 (Brasil, 1988), impõe a responsabilidade compartilhada pela garantia da prioridade absoluta.

Assim, a sociedade deve atuar como instrumento de promoção da pessoa humana, exigindo dos particulares um comportamento proativo na construção de um ambiente seguro (Rossato, Lépure e Cunha, 2021, p. 40). Aplicado ao contexto do Roblox, esse dever de solidariedade desautoriza a postura de neutralidade da plataforma. Se a empresa auferir lucro através da interação de crianças e adolescentes, criando riscos específicos (conteúdo, contato, conduta e contrato), ela assume, por força da solidariedade, o ônus de mitigar esses riscos na origem, ou seja, no *design* de sua arquitetura. Isso significa que a liberdade econômica e a inovação tecnológica não podem sobrepor-se à integridade psicofísica dos usuários vulneráveis.

Portanto, a governança da plataforma não pode ser pautada exclusivamente pelos interesses dos acionistas ou pelas métricas de engajamento. O dever de cuidado impõe a implementação de processos que obriguem a plataforma a monitorar continuamente como seus algoritmos e ferramentas de monetização afetam o desenvolvimento de seus usuários, prevenindo violações antes que elas se materializem, principalmente nos vulneráveis.

Recentemente, em resposta à iminente vigência de novas regulações estatais, o Roblox implementou restrições severas aos seus mecanismos de comunicação, bloqueando o envio de mensagens diretas para usuários menores de 13 anos e exigindo verificação parental para liberar interações. Essa atualização, classificada pelo portal jurídico Migalhas (Roblox, 2026, s.p.) como uma antecipação fática do ECA Digital, representa o reconhecimento implícito, pela própria plataforma, de que sua arquitetura anterior de livre interação violava os deveres de proteção exigidos pelo ordenamento jurídico brasileiro.

Ao analisar as restrições de interação e os mecanismos de moderação sob o filtro do dever de cuidado, verifica-se que a eficácia dessas medidas está intrinsecamente ligada ao conceito de *Safety by Design*. O dever de cuidado exige que, ao lucrar com a interação em ecossistemas digitais, muitas vezes pautados pela lógica do capitalismo de vigilância (Zuboff, 2021, p. 168-169), a plataforma assuma a responsabilidade pelo risco criado por seu próprio

design. Assim, as medidas de controle não devem ser vistas como meras faculdades administrativas da empresa, mas como a materialização do princípio da proteção integral previsto no Estatuto da Criança e do Adolescente (Brasil, 1990, s.p.), assegurando que o ambiente virtual não se torne um espaço de desamparo para o usuário vulnerável.

Além disso, as medidas implementadas pela Roblox, embora positivas, revelam a natureza reativa da governança corporativa atual: a segurança foi reforçada não por um imperativo ético interno (*Safety by Design*), mas como estratégia de mitigação de riscos legais diante da pressão legislativa. Ao condicionar a proteção a ajustes de configuração e verificações de idade, a plataforma ainda opera em uma lógica onde o risco é o padrão, dependendo de barreiras externas para ser contido, em detrimento da eliminação na raiz do código.

A experiência empírica demonstra que a autorregulação voluntária é insuficiente para garantir essa mudança de paradigma. Para que a proteção seja materialmente constitucional, a plataforma deve adotar o *Safety by Design*, onde a arquitetura do sistema prioriza, desde a sua concepção, o melhor interesse da criança. Isso implica que as sanções automatizadas e as restrições de linguagem devem possuir mecanismos de contraditório e revisões que impeçam o arbítrio tecnológico. Assim, a solidariedade constitucional exige que o lucro do capitalismo de vigilância seja limitado pela responsabilidade proativa de garantir um ambiente que não apenas neutralize riscos, mas promova o desenvolvimento saudável do usuário infantojuvenil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo permitiu concluir que o constitucionalismo digital não se limita a uma construção teórica abstrata, mas consolida-se como a proteção necessária contra a expansão do poder normativo das *big techs*. Diante de um cenário onde as plataformas privadas moldam o comportamento social e o exercício de direitos fundamentais, a transposição das garantias constitucionais para o ambiente virtual revela-se imperativa para evitar o que a doutrina identifica como um arbítrio tecnológico invisível.

Nesse contexto, o dever de cuidado (*duty of care*) surge como o elo entre a norma jurídica e a prática corporativa. Conforme as recentes balizas estabelecidas pelo Supremo Tribunal Federal, as plataformas deixaram de ser meras espectadoras do conteúdo que hospedam para assumirem uma postura proativa. O entendimento da Suprema Corte brasileira, sobre a responsabilidade das empresas, exige que a prevenção de danos seja uma prioridade na gestão de espaços digitais.

Verificou-se que as medidas de moderação implementadas pelo Roblox, tais como a verificação de idade por biometria facial e as restrições severas de comunicação, materializam esse dever de cuidado. Tais ferramentas, embora restrinjam a liberdade de interação em certa medida, são justificadas pelo princípio da proporcionalidade, uma vez que visam resguardar um bem jurídico superior: a integridade psíquica e física de crianças e adolescentes.

A pesquisa demonstrou que a doutrina da proteção integral e o princípio da prioridade absoluta, previstos no Estatuto da Criança e do Adolescente, devem ser o norte de qualquer sistema de moderação privado. A aplicação do *safety by design* (segurança desde a concepção) demonstra que o dever de cuidado não deve ser uma resposta posterior a incidentes, mas uma característica intrínseca ao código-fonte e à governança algorítmica das plataformas digitais.

É imperativo destacar que, embora a autorregulação privada seja necessária pela celeridade tecnológica, ela não pode operar em um vácuo de transparência. A constitucionalização das plataformas exige que os critérios de moderação sejam claros e passíveis de revisão, garantindo que o dever de cuidado não seja utilizado como pretexto para censuras injustificadas ou para a coleta excessiva de dados sensíveis sob o manto da segurança.

Em resposta ao problema de pesquisa formulado, conclui-se que as restrições da plataforma Roblox são legítimas e compatíveis com o ordenamento jurídico brasileiro, desde que atuem como filtros de proteção sob a ótica do constitucionalismo digital. A solidariedade constitucional impõe que o lucro derivado da exploração de dados seja contrabalanceado pela garantia de um ambiente seguro, onde a tecnologia sirva ao desenvolvimento saudável do indivíduo.

Por fim, as considerações aqui expostas sugerem que a jornada para uma democracia digital plena passa pela constante vigilância sobre o poder privado. O dever de cuidado, interpretado à luz da Constituição Federal e da jurisprudência do Supremo Tribunal Federal, estabelece um novo contrato social para o século XXI, no qual a inovação tecnológica e o respeito inalienável à dignidade da pessoa humana devem caminhar em harmonia.

REFERÊNCIAS

AMIN, Andréa Rodrigues. Doutrina da proteção integral. In: MACIEL, Kátia Regina Ferreira Lobo Andrade. **Curso de direito da criança e do adolescente: aspectos teóricos e práticos**. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

ASHTON, Kevin. That 'Internet of Things' Thing. **RFID Journal**, 2009. Disponível em: <https://www.rfidjournal.com/expert-views/that-internet-of-things-thing/73881> /. Acesso em: 29 jan. 2026.

AUSTRALIAN GOVERNMENT. eSafety Commissioner. **Safety by Design Overview**. Austrália: eSafety Commissioner, 2019. Disponível em: <https://www.esafety.gov.au/about-us/corporate-documents/safety-by-design>. Acesso em: 02 fev. 2026.

BRASIL. **Decreto nº 9.854, de 25 de junho de 2019**. Institui o Plano Nacional de Internet das Coisas e dispõe sobre a Câmara de Gestão e Acompanhamento do Desenvolvimento de Sistemas de Comunicação Máquina a Máquina e Internet das Coisas. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2019/decreto/d9854.htm . Acesso em: 29 jan. 2026.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm . Acesso em: 31 jan. 2026.

BRASIL. **Lei nº 15.211, de 2025**. Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente). Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/L15211.htm. Acesso em: 10 de out. 2025.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal. **Presidente do STF explica decisão sobre plataformas digitais**: “exemplar para o mundo”. Brasília, DF: STF, 02 jul. 2025a. Disponível em: <https://noticias.stf.jus.br/postsnoticias/presidente-do-stf-explica-decisao-sobre-plataformas-digitais-exemplar-para-o-mundo/>. Acesso em: 01 fev. 2026.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal. **Recursos Extraordinários 1.037.396 e 1.057.258**: responsabilidade de plataformas digitais por conteúdo de terceiros. 2025b. Disponível em: https://www.stf.jus.br/arquivo/cms/noticiaNoticiaStf/anexo/Informac807a771oa768SociedadeArt19MCI_vRev.pdf . Acesso em: 01 fev. 2026.

CARNEIRO, Alexander Catunda. GAME DESIGN PLATAFORMIZADO: Paradigmas de criação de jogos na documentação do Roblox Studio. Revista **Encontro Anual da Compós**, v. 34, 2025, p. 1-21. Disponível em: <https://publicacoes.softaliza.com.br/compos2025/issue/view/108> . Acesso em: 01 fev. 2026.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Trad. Roneide Venâncio Majer. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

CELESTE, Edoardo. **Digital constitutionalism**: the role of internet bill of rights. New York: Routledge, 2023.

CETIC. **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil**: TIC Kids Online Brasil 2024. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2025. Disponível em: <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-setor-de-provimento-de-servicos-de-internet-no-brasil-tic-provedores-2024/> . Acesso em: 1º fev. 2026.

CUGULA, Jarbas Rodrigues Gomes; GODOY, Sandro Marcos; ALMEIDA, Gabriel Calvet de. A plataforma Roblox e o direito do consumidor brasileiro: desafios na proteção da criança e do adolescente em ambientes de consumo digitais. **Contribuciones a Las Ciencias Sociales**, São José dos Pinhais, v. 18, n. 11, p. 01-21, 2025. DOI: 10.55905/revconv.18n.11-218. Disponível em:

<https://ojs.revistacontribuciones.com/ojs/index.php/clcs/article/view/22324>. Acesso em: 01 fev. 2026.

DE GREGORIO, Giovanni. **Digital constitutionalism in Europe: reframing rights and powers in the algorithmic society**. Cambridge: Cambridge University Press, 2022.

ESAFETY COMMISSIONER. **Safety by Design Overview**. [S. l.]: eSafety Commissioner, 2019. Disponível em: <https://www.esafety.gov.au/about-us/corporate-documents/safety-by-design>. Acesso em: 02 fev. 2026.

FELCA. Adultização. **Youtube**, 6 de ago. de 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FpsCzFGL1LE> . Acesso em: 08 de ago. 2025.

FESTCOMPANY. **Roblox muda regra de verificação de idade e gera protestos; entenda**. Disponível em: <https://fastcompanybrasil.com/games/roblox-muda-regra-de-verificacao-de-idade-e-gera-protestos-entenda/>. Acesso em: 01º fev. 2026.

G1 Notícias. **Roblox': Entenda o que é a plataforma de games que virou fenômeno entre crianças e adolescentes**. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2021/01/05/roblox-entenda-o-que-e-a-plataforma-de-games-que-virou-fenomeno-entre-criancas-e-adolescentes.ghtml>. Acesso em: 01º fev. 2026.

KETTEMANN, Matthias C. **The normative order of the internet: a theory of rule and regulation online**. Oxford: Oxford University Press, 2020.

LIVINGSTONE, Sonia; STOILOVA, Mariya. **The 4Cs: Classifying online risk to children**. Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE – Children Online: Research and Evidence, 2021. (CO:RE Short Report Series on Key Topics). Disponível em: <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/71817>. Acesso em: 31 jan. 2026.

MANFRIM, Fernando. **Roblox e o avanço da regulação sobre dados pessoais de crianças**. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2026-jan-30/roblox-e-o-avanco-da-regulacao-sobre-dados-pessoais-de-criancas/> . Acesso em: 01º fev. 2026.

MATHUR, Arunesh et al. Dark Patterns at Scale: Findings from a Crawl of 11K Shopping Websites. **Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction**, [s. l.], v. 3, n. CSCW, art. 81, p. 1-32, nov. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3359183> . Acesso em: 02 fev. 2026.

MORAIS, Fausto Santos; POLETTO, Álerton Emanuel. A regulação constitucional do discurso de ódio no Facebook. **Revista Direito, Inovação e Regulações**, v. 1, n. 1, p. 36-54, jan./abr. 2022. Disponível em: <https://periodicos.univel.br/ojs/index.php/redir/article/view/140>. Acesso em: 30 jan. 2026.

POLIDO, Fabrício. **Regras do Roblox e segurança digital são tema de análise do professor da UFMG Fabrício Polido**. Disponível em: <https://www.ufmg.br/comunicacao/radio-ufmg-educativa/publicacoes/noticias-externas/regras-do-roblox-e-seguranca-digital-sao-tema-de-analise-do-professor-da-ufmg-fabricio-polido/> . Acesso em: 01º fev. 2026.

ROSSATO, Luciano Alves; LÉPORE, Paulo Eduardo; CUNHA, Rogério Sanchez. **Estatuto da criança e do adolescente**: Lei n. 8.069/90 - comentado artigo por artigo. 12. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2021.

SANTOS, Francisco Matheus Damasceno dos; MAGALHÃES FILHO, Glauco Barreira. Entre sorte e regulação: uma análise das caixas virtuais no contexto legal brasileiro. **Revista Opinião Jurídica** (Fortaleza), Fortaleza, v. 22, n. 39, p. 58–86, 2024. DOI: 10.12662/2447-6641oj.v22i39.p58-86.2024. Disponível em: <https://periodicos.unichristus.edu.br/opiniaojuridica/article/view/4657>. Acesso em: 2 fev. 2026.

SECURITY by design: segurança digital personalizada. Futurecom Digital, 2024. Disponível em: <https://digital.futurecom.com.br/artigos/security-design-seguranca-digital-personalizada/>. Acesso em: 2 fev. 2026.

SIMONETTE, Marcel. Privacy by Design e Privacy by Default. **Boletim CEST**, v. 6, n. 06, ago. 2021. Disponível em: http://www.cest.poli.usp.br/wp-content/uploads/2021/08/Privacy-By-Design-e-Default_pt_final.pdf. Acesso em: 02 fev. 2026.

SOMMERVILLE, I. **Software Engineering**. Boston: Addison Wesley, 1992.

SUZOR, Nicolas P. **Lawless**: the secret rules that govern our digital lives. Cambridge: Cambridge Universe Press, 2019.

SRNICEK, Nick. **Platform Capitalism**. Cambridge: Polity Press, 2016.

VERONESE, Josiane Rose Petry. A proteção integral da criança e do adolescente no direito brasileiro. **Revista do Tribunal Superior do Trabalho**, Brasília, v. 79, n. 1, p. 38-52, jan./mar. 2013. Disponível em: https://juslaboris.tst.jus.br/bitstream/handle/20.500.12178/38644/003_veronese.pdf. Acesso em: 31 jan. 2026.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do capitalismo de vigilância**: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder. Tradução: George Schlesinger. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.