

CENTRO UNIVERSITÁRIO DO ESTADO DO PARÁ
CURSO DE BACHARELADO EM DIREITO

ALLAN SANTOS COELHO

**A PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS DE CRIANÇA E ADOLESCENTES NA
INDÚSTRIA DOS E-GAMES À LUZ DA LGPD**

BELÉM
2023

ALLAN SANTOS COELHO

**A PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS DE CRIANÇA E ADOLESCENTES NA
INDÚSTRIA DOS E-GAMES À LUZ DA LGPD**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção de grau em
Bacharel em Direito, pelo Centro Universitário
do Estado do Pará.

Orientadora: Profa. Me. Amanda Maia Ramalho

BELÉM
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca do CESUPA, Belém – PA

C672p Coelho, Allan Santos.

A proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes na indústria dos e-games à luz da LGPD / Allan Santos Coelho. — Belém, 2023.

15 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Centro Universitário do Estado do Pará, Bacharelado em Direito, Belém, 2023.

1. Crianças - Proteção de dados 2. Lei de Proteção de Dados Pessoais. 3. Jogos on-line. I. Título.

CDD 341.27

Regina Coeli Araújo Ribeiro

CRB-2/739

ALLAN SANTOS COELHO

**A PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS DE CRIANÇA E ADOLESCENTES NA
INDÚSTRIA DOS E-GAMES À LUZ DA LGPD**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção de grau em
Bacharel em Direito, pelo Centro Universitário
do Estado do Pará.

Orientadora: Profa. Me. Amanda Maia Ramalho

Data de aprovação: ____/____/____

Conceito:

Banca Examinadora:

Profa. Me. AMANDA MAIA RAMALHO – Orientadora
Centro Universitário do Estado do Pará (CESUPA)

Nome com titulação
Instituição a que pertence

Nome com titulação
Instituição a que pertence

**A PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS DE CRIANÇA E
ADOLESCENTES NA INDÚSTRIA DOS *E-GAMES* À LUZ DA LGPD**
**THE PROTECTION OF PERSONAL DATA CHILDREN AND TEENAGERS
IN THE E-GAMES INDUSTRY IN THE LIGHT OF LGPD**

Allan Santos Coelho¹

RESUMO

O presente artigo visa discutir acerca da proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes na indústria dos *e-games* à luz da LGPD, abordando quais o impactos das novas tecnologias de comunicação de informação nas atividades de lazer desse público-alvo que, inegavelmente, é tido como um nicho mercadológico responsável pela obtenção de lucros numerosos para grandes empresas. Bem como, aborda-se quanto ao papel da LGPD na proteção dos dados dessas crianças e adolescentes no ciberespaço. A pesquisa desenvolvida possui viés qualitativo, baseado em pesquisa bibliográfica sobre o tema proposto. Como também, o seguinte problema de pesquisa: de que forma a LGPD ampara os dados pessoais das crianças e adolescentes frente à indústria de *e-games*? A referida indagação é discutida ao longo da pesquisa, chegando à conclusão de que, embora a LGPD seja limitada quanto a essa matéria, ela reforça a importância das empresas se adequarem à necessidade de informar as crianças e adolescentes quanto ao processamento de seus dados.

Palavras-chave: Proteção de dados; E-GAMES; LGPD; Crianças; Adolescentes.

ABSTRACT

The present article aims to discuss the protection of personal data of children and adolescents in the e-gaming industry in light of the LGPD, addressing the impacts of new information communication technologies on the leisure activities of this target audience, which is undeniably considered a market niche responsible for generating significant profits for large companies. It also addresses the role of the LGPD in protecting the data of these children and adolescents in cyberspace. The conducted research has a qualitative bias, based on bibliographic research on the proposed topic, as well as the following research problem: how does the LGPD safeguard the personal data of children and adolescents in the e-gaming industry? The aforementioned question is discussed throughout the research, leading to the conclusion that, although the LGPD is limited in this matter, it reinforces the importance of companies adapting to the need to inform children and adolescents about the processing of their data.

Keywords: Data protection; E-GAMES; LGPD; Children; Teenagers.

¹ Estudante do Curso de Direito do Centro Universitário do Estado do Pará - CESUPA, allan18060516@aluno.cesupa.br

1. INTRODUÇÃO

O fenômeno da globalização trouxe mudanças significativas sobre o modo de interação entre humanos, uma vez que os meios de comunicação digitais, em conjunto com o advento da internet, possibilitaram uma verdadeira conexão entre pessoas localizadas nos mais diversos espaços do globo, sem distinção de etnias, gênero e idade. Isto, por sua vez, permitiu romper barreiras de comunicação e integrar os mais diversos tipos de povos, culturas e costumes no ciberespaço. Diante deste cenário, agora considerado um cenário hipermoderno, cada vez mais se observa a predominância das tecnologias no cotidiano de toda a sociedade, seja no âmbito laboral ou de mero lazer.

Nesse sentido, com o advento da sociedade informacional, a indústria de *games* ganha destaque como forma de entretenimento e educação. Os *e-games* são um mercado em grande expansão, registrou crescimento significativo e constante, apresentando número recorde de usuários durante a pandemia da Covid-19, com alta de 75,8% no consumo de jogos brasileiros, indo de encontro a outros setores que foram demasiadamente afetados (BLUM, 2021).

Dessa forma, o mercado de jogos digitais movimentou em 2020 uma receita de US \$128,3 bilhões, apresentando estimativa de US \$200 bilhões para o ano de 2023 (BLUM, 2021; PACETE, 2022). Ressalte-se que a medida em que essas métricas se elevam, também aumentam a quantidade de dados processados. Portanto, deve-se compreender a importância da proteção dos direitos fundamentais de liberdade, privacidade e livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural, tornando-se imprescindível explorar os fundamentos e as ramificações da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD - Lei nº 13.709/2018).

A expressão “jogos eletrônicos” está intimamente ligada ao desenvolvimento do entretenimento de crianças e adolescentes num mundo tecnológico e globalizado. E, ao longo dos anos, as pesquisas publicitárias acerca do potencial dos games foram se desenvolvendo, de modo a criar nichos de mercado.

Muitos jogos, inclusive, são desenvolvidos especialmente para o público infanto-juvenil, os quais possuem como público-alvo, crianças e adolescentes com faixa etária bem definida. Essa, portanto, acaba por ser uma estratégia de mercado bastante coerente, visto que a publicidade gerada para esses tipos de jogos, acaba por obter uma linguagem mais apropriada para atrair seus usuários.

A apresentação histórica de como esses jogos foram se desenvolvendo ao longo do tempo, segundo Lima, Brandão e Lins (2016), é que remonta a experimentações acadêmicas na

década de 1940. E com o passar do tempo, foram se desenvolvendo ainda mais ao longo da década de 50 e, desde então, evoluíram muito em termos de imersividade e complexidade. Na década de 70 e 80, os fliperamas e consoles domésticos eram populares entre crianças e adolescentes. No entanto, após o crash de 1983, os jogos casuais começaram a se dissipar com a chegada da geração 8 bits. O público dos jogos eletrônicos pós-crash era composto por jovens habituados à imersividade e complexidade da nova safra de jogos provenientes dos computadores domésticos.

Entretanto, aquilo que eram experiências de entretenimento pessoal, hoje é a base de sustento de jovens e adultos, como os *streamers*. Logo, com o advento da era digital, e as mais diversas formas de inserção de tecnologias ligadas ao nosso cotidiano, os jogos eletrônicos tornaram-se uma ferramenta integrante na vida dessas crianças e adolescentes.

E acompanhados desse promissor mercado, inúmeros desafios devem ser enfrentados, dentre eles, destacamos o agravamento da vulnerabilidade das crianças e adolescentes, uma vez que esses jogos ligados a rede, operam por meio de coleta de dados pessoais, de modo que pode-se verificar potenciais violações da privacidade dos dados, permitindo aos desenvolvedores criarem bancos de dados, analisar hábitos e preferências, a fim de oferecer aos consumidores produtos que lhe despertem interesse. (BLUM, 2021)

Ademais, a indústria de jogos eletrônicos passou e passa por grandes transformações, levando às formas de monetização, microtransações, agravando a vulnerabilidade dessas crianças, haja visto que elas não possuem a mesma percepção que um adulto para identificar os valores despendidos em um jogo. (BLUM, 2021)

Partindo dessas premissas, a presente pesquisa objetiva responder ao seguinte problema: De que forma a LGPD ampara os dados pessoais das crianças e adolescentes frente à indústria de *e-games*?

Para responder ao referido problema de pesquisa, será analisado, na primeira seção do trabalho, o conceito de capitalismo de vigilância e a proteção de dados em contexto geral. Em seguida, na segunda seção, é abordado o tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes pela LGPD. Por derradeiro, na terceira seção discute-se a relação entre a indústria dos e-games e o compartilhamento de dados da criança e do adolescente.

Com o intuito de assegurar o propósito da investigação e fornecer exemplos situacionais ao leitor, a metodologia adotada destaca-se pela abordagem qualitativa (STAKE, 2011). Essa abordagem foi embasada principalmente em pesquisa bibliográfica, incluindo artigos científicos e fontes confiáveis (MARCONI; LAKATOS, 2021). Destaca-se a relevância das

obras dos pesquisadores Dennis Verbicaro e Bruno Miragem, que foram fundamentais para embasar este estudo, especialmente em relação ao enfoque no Direito do Consumidor. Adicionalmente, a pesquisa realizada pelo Instituto Alana desempenhou um papel significativo ao fornecer uma revisão teórica sobre a utilização de dados pessoais de consumidores infantojuvenis na indústria dos *e-games*, abordando também a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).

Por fim, é importante frisar que este artigo irá considerar a faixa etária prevista no ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente – Lei nº. 8.069 de 1990), o qual afirma em seu art. 2º que: “considera-se criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade” (BRASIL, 1990, online).

2. CAPITALISMO DE VIGILÂNCIA E A PROTEÇÃO DE DADOS

O capitalismo de vigilância representa um paradigma econômico que se baseia na utilização da experiência humana como um recurso não remunerado, convertido em dados comportamentais. Esses dados são empregados para alimentar processos avançados de produção conhecidos como “inteligência de máquina” e transformados em produtos preditivos capazes de antecipar as ações de um indivíduo específico no presente, futuro próximo e futuro distante. Esse modelo engendra uma forma de poder denominada instrumentalismo, que visa compreender e influenciar o comportamento humano em benefício de terceiros (ZUBOFF, 2021).

A era da hipermodernidade trabalha, portanto, a “*Pescaria de Tolos*”, a que aludem George Akerlof e Robert Shiller, ou seja, levar as pessoas a fazerem coisas que são do interesse do pescador (fornecedor), mas não do interesse do alvo (consumidores). Está relacionada a fisgar, deixar cair uma isca artificial na água, sentar e esperar até que o peixe cauteloso nade, cometa um erro e seja fisgado (VERBICARO; OLIVEIRA, 2021, online).

Nesse sentido, na era do capitalismo de vigilância, o modelo de negócio baseado em dados pode vir representar uma grave ameaça à privacidade e à intimidade de crianças e adolescentes, enquanto os operadores e desenvolvedores de tecnologias se utilizam da coleta de dados para fins comerciais e modulação comportamental, monitorando as atividades e o comportamento das pessoas na internet, com intuito comercial. (INTERNETLAB; ALANA; CONSUMO, 2021).

O processamento automatizado de dados pessoais pode acarretar riscos, ao viabilizar a obtenção de conhecimento sobre a conduta pública e privada das pessoas, em seus menores detalhes. Portanto, é de suma importância ter conhecimento dos princípios e das leis que regem

a proteção de dados pessoais, a fim de garantir a segurança e a privacidade das informações pessoais. Logo, da mesma forma que ocorre em diversas nações com regulamentações relativas à coleta de dados pessoais, no contexto brasileiro, é imprescindível garantir a proteção desses dados, especialmente quando se trata de indivíduos hipervulneráveis, uma vez que a privacidade está configurada como um direito fundamental no inciso X do art. 5º, da nossa Constituição Cidadã (BRASIL, 1988, online).

Isto é, houve uma espécie de adaptação do nosso ordenamento, ante aos desenvolvimento tecnológico. É o que dispõe Doneda (*apud* MENDES, 2014, p. 29):

Além de adquirir um caráter positivo e de ser reconhecido no âmbito internacional, o direito à privacidade transformou-se para fazer emergir a dimensão de proteção de dados pessoais, à medida que surgiram novos desafios ao ordenamento jurídico a partir do tratamento informatizado dos dados.

Nesse contexto, é fundamental que os operadores e desenvolvedores de tecnologias respeitem as legislações pertinentes à proteção de dados pessoais, garantindo a efetividade da liberdade do cidadão, em especial das crianças e adolescentes, em escolher se deseja ou não fornecer suas informações pessoais, ao mesmo tempo, em que estabelecem medidas de proteção para situações em que essa liberdade de escolha é restringida por possíveis contingências.

3. TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES PELA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA

O Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/90) afirma, em seu art. 3º, que as crianças e os adolescentes:

[...]gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade. (BRASIL, 1990, online, grifo nosso)

E mais, tal estatuto traz também, em seu art. 4º, o dever da família, comunidade, sociedade e Poder Público “assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária” das crianças e adolescentes (BRASIL, 1990, online). Isto respeita o preconizado na própria Constituição Federal, no *caput* do artigo 227, que além deste dever também incumbe a sociedade brasileira em colocar os jovens “a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão” (BRASIL, 1988, online).

Nesse sentido, tais legislações destacam a condição intrinsecamente vulnerável dessas crianças e adolescentes, demandando uma proteção abrangente e integral. Por isso, é imprescindível destacar que há duas características inerentes a esses indivíduos que devem ser ressaltadas, sendo: a vulnerabilidade e a sua hipervulnerabilidade. Da primeira, é importante frisar que é uma condição presumida e prevista em lei, merecendo especial cuidado, uma vez que a vulnerabilidade é o estado daquele que têm seus direitos mais facilmente violados, associado à ideia de fraqueza ou debilidade do sujeito em detrimento das qualidades ou condições que lhe são inerentes (MIRAGEM, 2016; VERBICARO; BOAVENTURA; RIBEIRO, 2019).

Portanto, também, deve ser reconhecida a condição das crianças e adolescentes como pessoas em desenvolvimento, tendo em vista sua maturidade física e intelectual, com necessidade de cuidado e proteção especiais, como proclamado pela Declaração dos Direitos da Criança de 1959 (UNICEF, 1959).

Nesse sentido, tal grupo pode ser conhecido como hipervulnerável, haja vista que a vulnerabilidade é agravada em razão de portar a condição particular de pessoas em desenvolvimento (art. 69, I do ECA), os tornando mais suscetíveis ao convencimento, bem como não apresentam, em regra, controle sobre os aspectos práticos da contratação na relação de consumo (MIRAGEM, 2016).

Isso também significa que os pais têm uma responsabilidade importante em proteger os dados pessoais de seus filhos, estabelecendo limites claros sobre o uso de dispositivos digitais e aplicativos, monitorando as atividades online das crianças e ensinando-as sobre segurança na internet. Além disso, é importante que os pais estejam cientes das políticas de privacidade das empresas que coletam dados pessoais de seus filhos e tomem medidas para proteger esses dados.

Por conseguinte, pode-se interpretar que o processamento de informações pessoais de crianças e adolescentes deve considerar sua condição particular como indivíduos em desenvolvimento (art. 6º do ECA), a fim de assegurar a proteção integral desses sujeitos. Adicionalmente, a LGPD determina que para o tratamento desses dados, requer-se o consentimento específico e destacado dos pais ou responsáveis legais, exceto em circunstâncias excepcionais previstas na legislação. A norma também estabelece a obrigação de adotar medidas técnicas e administrativas para garantir a segurança dos dados pessoais dos menores de idade (BOTELHO, 2020).

Observa-se que a redação do *caput* do artigo 14, da LGPD, ao estabelecer que "o tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes deverá ser realizado em seu melhor interesse, nos termos deste artigo e da legislação pertinente" (BRASIL, 2018, online),

desempenhando um papel essencial na proteção constitucional desses indivíduos. Essa disposição estabelece diretrizes específicas sobre como o tratamento de dados dessas categorias deverá ser conduzido, visando garantir a promoção do bem-estar e dos interesses dessas crianças e adolescentes.

Em detrimento a tais dispositivos, cita-se o estudo realizado por Vianna, Meneghetti e Peinado (2022), onde foram identificadas diferentes perspectivas e críticas por parte dos pais e tutores em relação ao uso de mídias e dispositivos digitais por crianças. Isto porque se observou que a responsabilidade foi atribuída única e exclusivamente aos próprios pais, em relação a estruturas dos jogos fornecidos o acesso às crianças.

Ao analisar a conversão dos dados quantitativos em qualitativos, percebeu-se que os pais e tutores reconheceram o aumento significativo no uso de jogos, aplicativos e canais infantis por parte das crianças durante a pandemia. No entanto, constatou-se que eles não desenvolveram o hábito de ler os termos de consentimento ou desconhecem onde encontrá-los. Essa constatação não necessariamente indica plena confiança dos entrevistados nas plataformas, mas também não atribui às organizações responsáveis a responsabilidade pelo uso dos dados das crianças.

Em resumo, o estudo revela que os pais e tutores reconhecem o aumento no uso de tecnologias por parte das crianças, mas não estão atentos aos termos de consentimento ou não sabem como acessá-los. Essa falta de conscientização dos pais sobre a gestão dos dados das crianças não isenta as organizações envolvidas de responsabilidade, embora também não indique uma confiança plena por parte dos entrevistados.

Ademais, para além das disposições da LGPD, é importante ressaltar que o art. 100, parágrafo único, alínea “V” do ECA, também desempenha um papel crucial na proteção das crianças. Esse artigo estabelece que a promoção dos direitos e a proteção das crianças e dos adolescentes devem ser realizadas com respeito à sua intimidade, direito à imagem e reserva da vida privada.

Portanto, a combinação de legislações reforça os direitos das crianças e reitera a importância por considerar sua condição peculiar como sujeitos em desenvolvimento, estabelecendo diretrizes específicas para assegurar que suas informações pessoais sejam tratadas com cuidado e respeito, promovendo um ambiente seguro e preservando sua privacidade.

4. INDÚSTRIA DOS E-GAMES E O COMPARTILHAMENTO DE DADOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

O Código de Defesa do Consumidor (CDC), estabelece em seu artigo 43, que qualquer abuso perpetrado por empresas em relação à utilização dos dados pessoais de consumidores ou sua omissão na implementação de sistemas de proteção de privacidade, caracteriza-se o dano moral e o dever de indenização.

Isto porque o direito à privacidade no Brasil, baseia-se no controle das informações pessoais e no consentimento do titular cujo objetivo é resguardar o direito fundamental à intimidade e à vida privada do indivíduo, incluindo a privacidade dos dados pessoais e a autodeterminação das informações, cujos princípios estão voltados a salvaguardar a personalidade e a privacidade do consumidor. Desse modo, a utilização dos dados pessoais de crianças e adolescentes, em contexto distinto daquele previamente autorizado pelos seus responsáveis, transgride o princípio da finalidade e implica na violação da privacidade desse consumidor.

Por conseguinte, verifica-se que para a construção de perfis (*profiling*) dessas crianças e adolescentes, utilizam-se de técnicas de compilação de inúmeros dados, que abrangentemente, consegue retratar a personalidade desses indivíduos. O objetivo dessa técnica é obter uma representação detalhada e confiável, visando principalmente a previsibilidade de padrões de comportamento, preferências, hábitos de consumo e gostos deste consumidor. Essa técnica também desempenha um papel fundamental na tomada de decisões relevantes relacionadas a consumidores, trabalhadores e cidadãos em geral, tendo impactos significativos em suas vidas e no acesso a oportunidades sociais. Entretanto, os riscos associados à construção de perfis, não se limitam à mera agregação de dados, mas residem na capacidade impressionante de combinar inteligentemente diversos dados, formando novos elementos informativos. Essa capacidade de combinação inteligente é exatamente onde reside a ameaça (MENDES, 2014).

A criação de perfis dos consumidores é problemática em diversos aspectos: perfis apresentam riscos à esfera privada e íntima, uma vez que possibilitam a manipulação relativa à sua vontade, bem como ensejam o mau uso dos dados no perfil. Problemático é também que o perfil seja criado sem o conhecimento e o consentimento do consumidor, sem que seja assegurada adequada proteção do sujeito submetido a essa técnica. (MENDES, 2014, p. 111 *apud* SCHWENKE, 2006, p. 127-128)

A aplicabilidade da LGPD em relação ao mercado de jogos, segundo Ochsendorf (2021), dispõe que deve-se exigir que as empresas deste setor, bem como os terceiros que recebem os dados, estejam conforme a legislação. O autor afirma que essa conformidade com a LGPD é essencial para garantir vantagem competitiva no mercado e conquistar a confiança dos jogadores, oferecendo produtos focados na privacidade dos consumidores.

Isso inclui a adoção de medidas como o desenvolvimento de contratos e termos de uso adequados, e a aplicação dos conceitos de *privacy by design* e *privacy by default*, a criação de canais apropriados para o recebimento e análise de solicitações de dados, a atualização dos documentos de governança e a conscientização de toda a estrutura organizacional por meio de políticas de privacidade adequadas.

Sobre esse assunto relacionado medidas adequadas, Peck, Oliveira e Arantes (2022, online) dirão que:

[...] as empresas envolvidas na indústria de games devem se atentar na necessidade se adequação à Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais - LGPD (Lei nº 13.709/18) uma vez que essa se aplica a qualquer operação de tratamento de Dados Pessoais realizadas no país, inclusive para operações em meios digitais, como no caso dos jogos eletrônicos.[...]destaca-se que as empresas devem tratar apenas os Dados Pessoais efetivamente necessários para suas atividades, especialmente quando o jogo for disponibilizado para crianças e adolescentes, em que a lei exige maior rigor por parte de quem vai tratar o dado.

Então, no âmbito geral, um dos principais desafios dessas empresas é se adequarem à LGPD, que se aplica a qualquer operação de tratamento de Dados Pessoais realizadas no país, inclusive para operações em meios digitais, como no caso dos jogos eletrônicos. Logo, elas precisam se atentar à privacidade e proteção dos dados pessoais dos usuários, fornecendo informações claras e acessíveis sobre o tratamento desses dados e evitando violações que possam resultar em multas financeiras e sanções administrativas (PECK; OLIVEIRA; ARANTES, 2022).

Para demonstrar o quão grande é a importância do tratamento dos dados de crianças e adolescentes, trazemos como exemplo a Twitch, plataforma de *streaming* que pertencente à Amazon, ter sido hackeada e ter o seu código-fonte completo vazado na internet (FANTINATO, 2021, online), a postura da empresa segundo Bertolozzi (2021, online), foi que:

[...] Em outubro de 2021, portanto, a Twitch atualizou notas sobre privacidade e as transformou em um “Aviso de Privacidade”, tendo sido este citado, inclusive, nos termos de serviço da plataforma. Desde então, foram publicados detalhes sobre quais informações pessoais são coletadas, direitos e escolhas dos titulares de dados, além de outras pontuações sobre segurança, privacidade e retenção de dados.

Entretanto,

[...] mesmo somente dentro do âmbito da plataforma de streaming, é complexa a efetivação da regulação. Afinal, ao alcance de um clique, crianças podem acessar o site e registrar-se mesmo que sua idade vá contra os termos de serviço e o aviso de privacidade. Este é um problema que não compete apenas à Twitch, mas também à sociedade, à educação parental e aos limites que precisam ser impostos, porém é inegável que a quantidade de dados coletados, sobretudo dados públicos quando tais crianças passam a realizar *streamings* (vídeos de partidas de jogos que muitas vezes contêm imagens em tempo real de seu rosto e sua voz), acendem um alerta para a

necessidade de se pensar em outros meios de efetivar a regulação. (BERTOLOZZI, 2021, online).

Destarte, quando se fala em “melhor interesse” desta criança e adolescente, verificamos que há uma mitigação das consequências trazidas destas escolhas ante à indústria de *e-games*. Isto porque, como visto no exemplo acima, não há um devido controle do consentimento específico e em destaque de pelo menos um dos pais ou pelo responsável legal (§1º, art. 14 da LGPD), tendo em vista que não há um esclarecimento dos Termos de Uso e Políticas de Privacidade de serviços e produtos voltados para esse público infanto-juvenil, bem como a linguagem não é clara e objetiva, o que dificulta a aferição da faixa etária e o grupo que se almeja atingir, ferindo aos princípios da finalidade e transparência.

De modo consequente, vemos que no âmbito digital, em uma economia movida a dados, o uso de dados pessoais é uma constante fonte de poder para as empresas, representam um dos bens mais valiosos, sendo intitulados como a mineração de riquezas informacionais, que partir de sua coleta e análise massiva permitem o rastreamento dos perfis comportamentais dos usuários (VERBICARO; CALANDRINI, 2022).

Diante dessa perspectiva, não há como ignorar que a proteção dos dados pessoais atinge um local de destaque em nível nacional e mundial, principalmente quando relacionados às crianças e adolescentes, haja vista que a possibilidade de se extrair padrões de comportamentos através dos dados pessoais, *a priori*, não exclui dessa coleta e análise os dados das crianças e adolescentes.

Percebe-se que no meio digital, o público infantil, está mais suscetível a fornecer seus dados. Isso porque, diante de seu estado de desenvolvimento, não tem percepção sobre a intenção comercial, e por constituírem um mercado mundialmente rentável, a cada dia estão sendo expostos a produtos e serviços digitais que compõem vários modelos de negócios adotados por empresas que se beneficiam da coleta e do tratamento de dados pessoais (MAGRO; FORTES, 2020).

O público infanto-juvenil representa uma grande parcela do mercado consumidor dos *e-games*, uma vez que os games atingem tanto o espaço de lazer, quanto de ensino. Assim, o referido público está especialmente exposto aos riscos da era digital, sendo mais propensos a ter violado sua intimidade e personalidade, a partir de práticas predatórias do mercado que pautam-se na modulação e manipulação comportamental, sendo agravada pela falta de transparência sobre a destinação e tratamento de seus dados, haja vista que muitas vezes os pessoais dos usuários são utilizados para criação de perfis para tomada de decisão automatizada,

microsegmentação da publicidade ou pela venda dos dados a terceiros (INTERNETLAB; ALANA; CONSUMO, 2021).

As mudanças dos paradigmas sociais e o surgimento de novas tecnologias permitiu o uso dos *games* como forma de conferir vínculo entre os usuários e as empresas, assim, passou-se a aprimorar as técnicas de publicidade, propaganda a partir de um complexo sistema de monitoramento. Assim, através da possibilidade de receber prêmios ou receber conteúdos *online* gratuitos, às crianças e adolescentes são motivados a fornecer suas informações pessoais, sem que compreendam os riscos envolvidos nesse fornecimento (MAGRO; FORTES, 2020; VERONESE; SILVA, 2011).

Nesse contexto, este grupo não possui desenvolvimento suficiente para identificar o funcionamento da indústria de jogos, os perigos do fornecimento dos dados pessoais e seus reflexos. Bem como, não conseguem distinguir uma publicidade de um conteúdo e não conseguem identificar total ou parcialmente o seu caráter persuasivo. Tal realidade, torna-se mais afetada diante da construção do modelo comportamental do usuário, que junto com os algoritmos, identificam qual a publicidade mais eficaz para um determinado momento, culminando em campanhas de publicidades direcionadas (INTERNETLAB; ALANA; CONSUMO, 2021).

Portanto, o setor de *games* deve observar as disposições legais advindas da LGPD, para a coleta de dados de crianças e adolescentes no mercado digital, a fim de não violar o seu direito à privacidade.

[...] uma alternativa para adequar o Aviso de Privacidade às características dos usuários é torná-lo lúdico e dinâmico, utilizando-se de recursos audiovisuais. [...] com animações que consigam explicar às crianças e aos adolescentes o que são dados pessoais, quais deles são tratados naquela aplicação e o porquê desse tratamento, bem como o que acontecerá com eles depois de utilizados no jogo. (BLUM, 2021, p. 12)

Mas, conforme exposto no trecho supracitado, uma possível solução para essa formulação ambivalente entre a realidade destes usuários e aquilo que propõe o §6º do artigo 14, na qual é trazida por Blum (2021), que acredita na necessidade de tornar os avisos de privacidade mais dinâmicos e lúdicos, a fim de promover uma linguagem mais criativa e que se comunique de forma eficaz com o público.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante o exposto, percebeu-se que, ainda que a LGPD seja limitada quanto a essa matéria, ela reforça a importância das empresas se adequarem à necessidade de informar as

crianças e adolescentes quanto ao processamento de seus dados. Isto, ainda, tratando-se de instrumentos digitais e gamificados, torna-se imprescindível a utilização da criatividade e das ferramentas audiovisuais disponíveis pela própria ferramenta, para fazer valer a informação quanto ao aviso de privacidade.

E mais, considerando que o desenvolvimento intelectual de crianças e adolescentes não conseguirá cobrar de forma efetiva para qual finalidade e quais os objetivos no tratamento dos seus próprios dados, percebemos que a preocupação que merece destaque advém da “lacuna” pela qual não é possível aferir se o consentimento dado no uso desses jogos, realmente virá dos pais e/ou responsáveis do menor, fazendo com que os controladores tenham de garantir que esse consentimento seja real e válido.

E, mesmo ocorrendo esse consentimento pelos responsáveis, isso necessariamente não significa que essa autorização garantirá a proteção dos dados pessoais dos menores. Portanto, isso ficará a cargo de tecnologias disponíveis que terão que demandar esforços razoáveis para verificação da idade (§5º, art. 14 da LGPD).

Essa preocupação também é válida, diante do crescimento exponencial de usuários de 11 a 17 anos que efetuaram compras de jogos na internet, mais especificamente 24% só em 2021 (COMITÊ..., 2021, p. 84). E diante disso, acreditamos que participação infanto-juvenil não assistida pode causar muitos prejuízos, e que o Estado deve promover políticas públicas que se mostrem efetivas, com a finalidade de mitigação desses possíveis prejuízos. Bem como, deverá avaliar qual o grau de responsabilidade das plataformas de jogos ante a exposição dessas crianças e adolescentes. Pois, o que vemos é uma massiva e frequente exposição algorítmica de propagandas que interferem na escolha livre desses usuários perante suas vulnerabilidades, impactando diretamente no seu bem-estar.

Por fim, resta evidente que são diversas as possibilidades para as empresas sérias realizarem a sua atividade econômica sem deixar de cumprir com a sua responsabilidade social. No entanto, o que se observa é a transferência de responsabilidade, exclusivamente aos próprios pais, em relação às estruturas dos jogos que são fornecidos o acesso às crianças, e os desdobramentos dessa utilização.

Dessa forma, é inegável que ainda estamos diante de um cenário no qual as empresas se aproveitam da vulnerabilidade algorítmica dos usuários, de modo a atribuí-los à responsabilidade e o risco da própria atividade empreendedora. O que se torna ainda mais preocupante tendo em vista que se trata de um público-alvo infanto-juvenil, o qual deve ser protegido de qualquer tipo de violação.

6. REFERÊNCIA

BERTOLOZZI, Thayla Bicalho. **Só não pode tirar um:** dados de crianças e adolescentes no universo gamer da Twitch. 2021. Disponível em: <http://www.iea.usp.br/pesquisa/catedras-e-convenios/catedra-oscar-sala/ensaios/so-nao-pode-tirar-um-dados-de-criancas-e-adolescentes-no-universo-gamer-da-twitch>. Acesso em: 21 maio 2023.

BLUM, Opice (org.). **E-GAME:** principais desafios enfrentados pelos empreendedores. São Paulo: Opice Blum, 2021. Disponível em: https://opiceblum.com.br/wp-content/uploads/2019/07/cartilha_e_games_versao_final_02.09.pdf. Acesso em: 01 nov. 2022.

BOTELHO, Marcos César. A LGPD e a proteção ao tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes. **Revista Direitos Sociais e Políticas Públicas (Unifafibe)**, [S.l.], v. 8, n. 2, p. 197-231, 24 jun. 2020. Revista Direitos Sociais e Políticas Públicas UNIFAFIBE. Disponível em: <https://portal.unifafibe.com.br/revista/index.php/direitos-sociais-politicas-pub/article/view/705>. Acesso em: 18 maio 2023.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, [2022]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 25 mai. 2023.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente:** Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm. Acesso em: 18 maio 2023.

BRASIL. **Lei nº. 8.078, de 11 de setembro de 1990.** Código de Defesa do Consumidor. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8078.htm. Acesso em: 18 maio 2023.

BRASIL. **Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018.** Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Brasília, DF: Presidência da República, [2020]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm. Acesso em: 25 mai. 2023.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **TIC Kids online Brasil 2021:** Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil. São Paulo: Comitê Gestor de Internet no Brasil, 2021. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20221121120124/tic_kids_online_2021_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 02 dez. 2022

FANTINATO, Giovanna. **Twitch é hackeada e tem código-fonte completo vazado na internet.** 2021. Disponível em: <https://www.lgpdbrasil.com.br/twitch-e-hackeada-e-tem-codigo-fonte-completo-vazado-na-internet/>. Acesso em: 21 maio 2023.

INTERNETLAB; ALANA, Instituto; CONSUMO, Criança e (org.). **O direito das crianças à privacidade:** obstáculos e agendas de proteção à privacidade e ao desenvolvimento da autodeterminação informacional das crianças no Brasil. São Paulo: Contribuição Conjunta

Para O Relator Especial Sobre O Direito À Privacidade da ONU, 2021. Disponível em: https://internetlab.org.br/wp-content/uploads/2021/03/ilab-alana_criancas-privacidade_PT_20210214-4.pdf#:~:text=A%20exposi%C3%A7%C3%A3o%20das%20crian%C3%A7as%20at%C3%A9%20o%20melhor%20interesse%20da%20crian%C3%A7a. Acesso em: 01 nov. 2022.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2022. 341 p. *E-book*. ISBN 9788597026580. Atualização da edição João Bosco Medeiros. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597026580/>. Acesso em: 27 maio 2022.

LIMA, Flávio; BRANDÃO, Luis Rodrigo Gomes; LINS, Paula Cristina Pereira. **Design e Inovação Tecnológica na indústria de videogames: nintendo, um estudo de caso**. Design & Complexidade, [S.l.], p. 83-106, 30 dez. 2016. Editora Blucher. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5151/9788580392159-05>. Acesso em: 18 mai. 2023.

MAGRO, Diogo dal; FORTES, Vinícius Borges. TOYS THAT LISTEN E A PROTEÇÃO DA PRIVACIDADE E DE DADOS PESSOAIS DE CRIANÇAS A PARTIR DA VIGILÂNCIA POR BRINQUEDOS ONLINE: os casos hello barbie e my friend cayla. **Revista de Direito, Governança e Novas Tecnologias**, [S.l.], v. 6, n. 2, p. 22-42, 28 dez. 2020. Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Direito - CONPEDI. Disponível em: [10.26668/IndexLawJournals/2526-0049/2020.v6i2.6926](https://www.conpedi.org.br/index.php/revista/issue/view/issue/showtocs). Acesso em: 11 nov. 2022.

MENDES, Laura S. **Série IDP - Linha de pesquisa acadêmica - Privacidade, proteção de dados e defesa do consumidor : linhas gerais de um novo direito fundamental, 1ª Edição**. Editora Saraiva, 2014. E-book. ISBN 9788502218987. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502218987/>. Acesso em: 21 maio 2023.

MIRAGEM, Bruno. **Curso de Direito do Consumidor**. 6. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2016.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Declaração Universal dos Direitos da Criança**, 20 de Novembro de 1959. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca>. Acesso em: 25 mai. 2023.

PACETE, Luiz Gustavo. **2022 promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023**. mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>. Acesso em: 10 nov. 2022.

PECK, Patricia; OLIVEIRA, Bruno Soares de; ARANTES, Gabriel. **Como o ecossistema dos games impacta a legislação brasileira**: mais de 70% dos brasileiros afirmam usufruir de jogos eletrônicos como meio de diversão ou passatempo. Mais de 70% dos brasileiros afirmam usufruir de jogos eletrônicos como meio de diversão ou passatempo. 2022. Disponível em: <https://exame.com/bussola/como-o-ecossistema-dos-games-impacta-a-legislacao-brasileira/>. Acesso em: 21 maio 2022.

STAKE, Robert E.. **Pesquisa qualitativa**: estudando como as coisas funcionam. Porto Alegre: Penso, 2011. Tradução: Karla Reis; revisão técnica: Nilda Jacks. E-book. ISBN 9788563899330. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788563899330/>. Acesso em: 27 maio 2023.

VERBICARO, Dennis; BOAVENTURA, Igor Davi da Silva; RIBEIRO, Cristina Figueiredo Terezo. A Proteção Integral e o melhor interesse da Criança no contexto das relações de consumo. **Revista de Direito do Consumidor**, São Paulo, v. 122, p. 89-111, mar. 2019.

VERBICARO, Dennis; CALANDRINI, Jorge. NUDGES NA PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS NO CIBERESPAÇO: UM EMPURRÃO PARA INCENTIVAR DECISÕES RACIONAIS DOS CONSUMIDORES. **Revista de Direito do Consumidor**, São Paulo, v. 142, p. 185-214, jul. 2022.

VERBICARO, Dennis; OLIVEIRA, Felipe Guimarães de. **É possível falar de soberania do consumidor no capitalismo de vigilância?** 2021. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2021-ago-04/garantias-consumo-possivel-falar-soberania-consumidor-mercado-capitalismo-vigilancia>. Acesso em: 25 maio 2023.

VERONESE, Josiane Rose Petry; SILVA, Rosane Leal da. O tratamento jurídico conferido aos jogos eletrônicos no Brasil:: a necessidade de conciliar entretenimento com a proteção dos demais direitos fundamentais de crianças e adolescentes. **Revista Jurídica da Presidência**, Brasília, v. 13, n. 99, p. 89-110, 2011. Disponível em: https://nudiufsm.files.wordpress.com/2011/06/revista-99-versc3a3o-integral__p91-112.pdf. Acesso em: 01 nov. 2022.

VIANNA, Fernando Ressetti Pinheiro Marques; MENEGHETTI, Francis Kanashiro; PEINADO, Jurandir. Capitalismo de vigilância, poder da digitalização e as crianças: uma análise do discurso de pais e tutores. **Cadernos Ebape.Br**, [S.l.], v. 20, n. 5, p. 624-638, out. 2022. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1679-395120210159>. Disponível em: <https://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/cadernosebape/article/view/88174/82899>. Acesso em: 18 maio 2023.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do capitalismo de vigilância**: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2021. 800 p. Tradução de George Schlesinger. Disponível em: https://livrogratuitosja.com/wp-content/uploads/2021/03/A-Era-do-Capitalismo-de-Vigilancia-by-Shoshana-Zuboff-z-lib.org_.pdf. Acesso em: 24 maio 2023.