

PRIVACIDADE E PROTEÇÃO DE DADOS DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES NAS POLÍTICAS DE PRIVACIDADE DE JOGOS VIRTUAIS

Mariana Venâncio Pereira. Orientação Michelle Asato Junqueira.

Apoio: PIBIC Mackenzie

RESUMO

Atualmente, as crianças estão imersas em um mundo repleto de tecnologia e inovação. Entre as diversas formas de entretenimento, os jogos virtuais emergem como uma das principais atividades que cativam a atenção das novas gerações. Os jogos eletrônicos tornaram-se uma parte intrínseca da infância moderna. Nesta era digital, as crianças estão navegando por mundos virtuais e realizando diversas atividades de comunicação, lazer e conhecimentos. No entanto, enquanto os jogos virtuais oferecem inúmeros benefícios, também levantam questões importantes sobre a privacidade, a proteção de dados pessoais e possíveis impactos no desenvolvimento da criança e do adolescente. Nesta pesquisa, o objetivo é analisar a situação atual de política de privacidade dos jogos mais acessados em 2021, além de fazer um panorama atual de como os jogos virtuais e a proteção de dados podem se entrelaçar. Como conclusão, verificamos que a análise das políticas de privacidade dos jogos mais acessados em 2021 revela a necessidade urgente de uma abordagem mais rigorosa para proteger os dados desses usuários jovens e vulneráveis. Os pais e responsáveis desempenham um papel fundamental na supervisão e orientação adequadas sobre o uso de jogos virtuais, garantindo que as crianças compreendam os riscos associados e adotem práticas de segurança online. Mas, além disso, é necessário uma revisão e comprometimento das próprias empresas e de toda a sociedade civil para pressionar políticas de privacidade que estejam adequadas à Lei Geral de Proteção de Dados.

Palavras-chave: Jogos virtuais, privacidade, proteção de dados de crianças e adolescentes.

ABSTRACT

Currently, children are immersed in a world full of technology and innovation. Among the various forms of entertainment, virtual games emerge as one of the main activities captivating the attention of the new generations. Electronic games have become an intrinsic part of modern childhood. In this digital era, children are navigating virtual worlds and engaging in various activities of communication, leisure, and learning. However, while virtual games offer numerous benefits, they also raise important questions about privacy, personal data protection, and potential impacts on child and adolescent development. This research aims to analyze the current state of privacy policies in the most accessed games in 2021, as well as

providing an up-to-date overview of how virtual games and data protection may intertwine. In conclusion, our analysis of the privacy policies of the most accessed games in 2021 reveals the urgent need for a more rigorous approach to protecting the data of these young and vulnerable users. Parents and guardians have a key role to play in providing appropriate supervision and guidance on the use of virtual games, ensuring that children understand the risks involved and adopt online safety practices. But there must also be scrutiny and commitment from companies themselves and civil society at large to push for privacy policies that are in line with the General Data Protection Law.

Keywords: Virtual games, privacy, children and adolescent data protection.

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, crianças e adolescentes estão rodeadas de Tecnologias de Informação e Comunicação - TICS, as oportunidades de interação com amigos, familiares, conhecidos ou mesmo desconhecidos à distância aumentam a cada dia. A criação de novos vínculos sociais, que se estabelecem por afinidades temáticas em torno de práticas esportivas, músicas, jogos, entre outros, tende a se expandir (SAMPAIO, 2017, p.188). A importância dessas plataformas cresce na medida de sua ampla utilização pelos mais diversos grupos sociais, em que crianças e adolescentes acessam um novo espaço de interação e convivência.

Em um contexto maior, as tecnologias digitais também potencializam o exercício pleno da cidadania, viabilizam novos canais de participação social e a promoção da liberdade de expressão. Porém, a intensificação do engajamento online também gera inúmeros riscos, com potencial de afetar o bem-estar dos jovens (COMITÊ GESTOR DA INTERNET, 2021, p.59). Logo, devemos analisar de forma cautelosa quais são os possíveis riscos que essa participação pode gerar, especialmente quando tratamos de grandes plataformas digitais que possuem acesso a dados pessoais.

Segundo o comentário Geral n. 25, elaborado pela ONU, é indicado que os Estados Partes que assinaram o tratado devem criar regulações contra perigos conhecidos e considerar de forma proativa pesquisas e evidências emergentes no setor de saúde pública, para evitar a difusão de desinformação e materiais e serviços que possam prejudicar a saúde mental ou física de crianças. Além disso, também podem ser necessárias para evitar o envolvimento perigoso ou arriscado em jogos digitais ou redes sociais (ONU, 2020). Sendo assim, a participação de crianças e adolescentes no ambiente online é um ponto focal de atenção às legislações e ordenamentos tanto do Brasil quanto internacional.

Segundo a pesquisa TIC Kids Online 2021, a prática de jogar online conectado com outros jogadores (66%, frente a 57% em 2019) e não conectado (64%, frente a 54% em 2019) foram as atividades que mais se intensificaram entre os anos de 2019 e 2021 (COMITÊ GESTOR DA INTERNET, 2021, p.71). Portanto, verifica-se um aumento na utilização e tempo de uso de crianças e adolescentes nessas plataformas.

A mesma pesquisa, indica ainda que na maior parte dos casos, usuários de Internet de 15 a 17 anos geralmente se engajem em mais atividades online, no caso de jogos, as proporções foram equilibradas entre as diferentes idades analisadas. Houve crescimento significativo entre os usuários da rede de 9 a 10 anos dos jogos conectados com outros jogadores (de 47% para 68%) e não conectados com outros jogadores (de 53% para 71%) de 2019 a 2021 (COMITÊ GESTOR DA INTERNET, 2021, p.71). Sendo assim, as proporções de utilização das plataformas de jogos virtuais são crescentes, e cada vez crianças mais novas

acessam esses ambientes, que não foram projetados para protegerem as crianças mais novas de possíveis ataques ou conteúdos possivelmente ofensivos. Outra questão que deve ser verificada e analisada com cautela, quais medidas as plataformas de jogos tomam para proteger seus usuários, principalmente crianças mais novas.

Além disso, pesquisadores evidenciam que o mercado de jogos virtuais e online tem está em constante crescimento. Em 2020, os jogos digitais tiveram receita de US \$128,3 bilhões, e, para 2021, a projeção é de lucro anual de US \$146 bilhões, uma alta de 40% em dois anos. As estatísticas, segundo especialistas, mostram que esse número pode aumentar, saltando para US \$207,6 bilhões, em 2025 (OCHSENDORF, 2021, p.5). Sendo assim, não somente o acesso e utilização desses tipos de conteúdo aumenta, mas também os investimentos financeiros e interesses mercadológicos crescem de forma exponencial.

“Os jogos online são práticas cada vez mais realizadas por crianças e adolescentes no país” (COMITÊ GESTOR DA INTERNET, 2021, p.72). De fato, observa-se a imperiosa necessidade de analisar a importância dessas plataformas para a rotina de crianças e adolescentes, nesse enquadramento, entender também o motivo da popularidade desses espaços. Segundo a TIC KIDS Online 2021, a interação social está entre as principais razões pelas quais as pessoas jogam online. “A participação nessas comunidades ocorre tanto no momento do jogo quanto em fóruns ou vídeos online em que usuários da rede podem assistir ou falar sobre os jogos” (COMITÊ GESTOR DA INTERNET, 2021, p.71).

Nesse sentido, não somente a comunicação, mas também para a educação, visto que “mesmo quando os games não ocupam o espaço de lazer, o ensino por meio de jogos digitais vem sendo progressivamente incorporado às rotinas das crianças e adolescentes, sobretudo com a intensificação da atividade a distância” (SOUSA e FICO, 2021, p.8).

Para além de interações e um novo espaço de pertencimento e comunicação, lazer e descobertas, os jogos online possuem outros papéis na vida de crianças e adolescentes. Em 2021, cresceu também a proporção de usuários da rede de 11 a 17 anos que realizaram compras em jogos na Internet (24%, comparado a 17% em 2018). (COMITÊ GESTOR DA INTERNET, 2021, p.84). Verifica-se, portanto, um aumento no contato com publicidade nessas plataformas, além de uma vontade de consumo para a melhoria de suas habilidades nessas plataformas, ou para aumentar as possibilidades dos jogos, nesse contexto, os dados pessoais de crianças e adolescentes são utilizados para melhor entender suas tendências de consumo:

A tendência de crescimento observada alerta para os possíveis impactos dos novos modelos de negócio para a segurança e o bem-estar de crianças e adolescentes. Com base na coleta e no processamento de dados, anúncios e produtos podem ser direcionados de acordo com interesses específicos dos

usuários de plataformas digitais e levar a consequências prejudiciais para crianças e adolescentes no que diz respeito à sua privacidade e ao contato com conteúdos inapropriados para cada idade. Além disso, a coleta e o tratamento de dados pessoais podem afetar o acesso a oportunidades futuras de trabalho e ensino (COMITÊ GESTOR DA INTERNET, 2021, p.87).

Os percursos metodológicos escolhidos de forma primordial foram os de revisão e pesquisa bibliográfica. Como critério de utilização selecionamos textos de bancos oficiais como repositório de teses e dissertações da CAPES, o repositório da Universidade Presbiteriana Mackenzie, além de outros bancos como Google Scholar e o banco de periódicos da CAPES.

Depois de selecionados, os textos serão fichados e resumidos de modo a facilitar a elaboração e a realização das referências bibliográficas da pesquisa final. Após o fichamento, o texto final da pesquisa começará a ser elaborado formalmente.

Em um segundo momento, selecionaremos 5 (cinco) políticas de privacidade dos mais conhecidos e populares jogos virtuais e faremos uma análise documental de cada um. Realizaremos uma análise sob a perspectiva da Lei Geral Proteção de Dados, privacidade, proteção da criança e adolescente e de todas as recomendações de órgãos oficiais que serão levantadas durante a pesquisa. Questionamentos que serão levantados serão:

- A política da plataforma do jogo está de acordo com a Lei Geral de Proteção de Dados?
- A linguagem é acessível para crianças e adolescentes?
- Possui filtro de idade?
- Possui controle parental?
- Há alguma recomendação de proteção de dados e privacidade que não é seguida?

Os jogos foram escolhidos de acordo com a maior popularidade até março de 2022, segundo a Forbes.

1. PUBG Battlegrounds
2. Minecraft
3. Apex Legends
4. Fortnite
5. Counter Strike

Como método de análise, será utilizado o modelo hipotético dedutivo.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

O ambiente digital está em constante evolução e expansão, englobando tecnologias de informação e comunicação, incluindo redes, conteúdos, serviços e aplicativos digitais; dispositivos e ambientes conectados; realidade virtual e aumentada; inteligência artificial, dentre outros. (ONU, 2021) Porém, mesmo que essa expansão de ferramentas digitais esteja em crescimento, não significa que os riscos e perigos dessa crescente navegação foram mitigados ou cuidadosamente analisados, principalmente no contexto de proteção de dados de crianças e adolescentes nesses ambientes.

Com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), diversos setores tiveram que lidar com as observações legais para a coleta de dados, inclusive o setor de games. À medida que as métricas crescem em popularidade, também aumenta a quantidade de dados que são processados (OCHSENDORF, 2021, p.5). De fato, os dados pessoais são cada vez

ativos mais importantes para as empresas, pois permitem que estas criem perfis e analisem de forma mais específica os interesses dos usuários, o que ele gostaria de consumir e qual o seu perfil.

O uso de dados pessoais é ainda mais preocupante quando inserido em um contexto de crianças e adolescentes. Esses dados podem levar à um perfilamento de preferências, perfis de consumo, interesses, estado de saúde, além de serem utilizados de forma a prejudicá-los ou para influenciar e manipular o seu comportamento, interesses de consumo, opiniões e conduta (ANGELINI, et al, 2021, p.19). Esse interesse econômico pelos dados pessoais interfere em grandes áreas de consumo e plataformas, e em jogos virtuais também. Neste enquadramento, “o *core business* da indústria de games é a utilização dos dados pessoais de seus jogadores para melhorar a experiência dos jogos, entender o porquê jogam, como jogam e quais são os motivos que levam a gastar, para oferecer novos produtos e gerar mais renda” (OCHSENDORF, 2021, p.5).

Nesse contexto, essa utilização desenfreada e desmedida de dados pessoais pode acarretar consequências devastadoras para a vida e rotina das crianças e adolescentes, por exemplo. a partir da criação de um perfil que associe a um jovem atos e comportamentos futuros, podendo acarretar a perda de uma oportunidade de emprego, a discriminação na seleção de uma bolsa de estudos, possibilidades em questões de planos de saúde dentre outros (ANGELINI, et al, 2021, p.19). Sendo assim, uma análise criteriosa e detalhada de como esses dados pessoais estão sendo utilizados por essas plataformas de jogos online é imperiosa e urgente.

Assim, é importante uma postura ativa das empresas desenvolvedoras de jogos para uma proteção mais robusta e adequada da privacidade, dados pessoais e direitos digitais de crianças e adolescentes nesses ambientes, ou seja, “as empresas terão que garantir que suas políticas e procedimentos (termos de uso) estejam adequados com as suas atividades e em conformidade com a lei, que entrou em vigor em setembro de 2020” (OCHSENDORF, 2021, p.5).

Ainda nesse sentido, a indústria de e-games precisa adaptar seus produtos e processos às exigências da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), precisa também adotar uma especial atenção às regras sobre o tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes, visto que o público representa grande parcela de seu mercado consumidor (SOUSA e FICO, 2021, p.8). Além disso, o tratamento de dados de crianças e adolescentes deve ser mais cuidadoso e criterioso, conforme a própria Lei Geral de Proteção de Dados.

Para melhor contextualização, explica-se que a LGPD (Lei 13.709/2018), é a norma brasileira que dispõe sobre a proteção dos dados pessoais e foi promulgada em agosto de 2018. A legislação conceituou em seu quinto artigo o dado pessoal como qualquer “informação relacionada a pessoa natural identificada ou identificável” (BRASIL, 2018). E o tratamento de dados pessoais é definido pela lei como toda operação realizada com dados pessoais, como a coleta, produção, recepção, classificação, utilização, acesso, reprodução, transmissão, distribuição, processamento, arquivamento, armazenamento, eliminação, dentre outras. (BRASIL, 2018)

Porém, para alguns pesquisadores a lei não é suficiente para uma proteção e entendimento completo dos ditames do tratamento de dados desse grupo. Isso porque, embora represente um grande avanço para a tutela da privacidade e proteção de dados no país, a legislação não considerou a devida cautela ao tratar os dados das crianças e adolescentes, visto a profundidade e complexidade dessa área para o grupo atualmente, disponibilizando apenas um artigo para toda a legislação para a tutela de crianças e adolescentes e seus dados pessoais.

O Art. 14 foi direcionado especificamente para a proteção de crianças e adolescentes no ambiente Online. “Neste dispositivo, o legislador se preocupou em assegurar uma proteção mínima aos dados das crianças” (YANDRA, SILVA e SANTOS, 2020, p.233), porém ainda não supriu certas lacunas e protegeu de forma prioritária os direitos digitais, privacidade e os dados pessoais de crianças e adolescentes. Como verifica-se o artigo 14 da LGPD:

§ 1º O tratamento de dados pessoais de crianças deverá ser realizado com o consentimento específico e em destaque dado por pelo menos um dos pais ou pelo responsável legal.

§ 2º No tratamento de dados de que trata o § 1º deste artigo, os controladores deverão manter pública a informação sobre os tipos de dados coletados, a forma de sua utilização e os procedimentos para o exercício dos direitos a que se refere o art. 18 desta Lei.

§ 3º Poderão ser coletados dados pessoais de crianças sem o consentimento a que se refere o § 1º deste artigo quando a coleta for necessária para contatar os pais ou o responsável legal, utilizados uma única vez e sem armazenamento, ou para sua proteção, e em nenhum caso poderão ser repassados a terceiro sem o consentimento de que trata o § 1º deste artigo.

§ 4º Os controladores não deverão condicionar a participação dos titulares de que trata o § 1º deste artigo em jogos, aplicações de internet ou outras atividades ao fornecimento de informações pessoais além das estritamente necessárias à atividade.

§ 5º O controlador deve realizar todos os esforços razoáveis para verificar que o consentimento a que se refere o § 1º deste artigo foi dado pelo responsável pela criança, consideradas as tecnologias disponíveis.

§ 6º As informações sobre o tratamento de dados referidas neste artigo deverão ser fornecidas de maneira simples, clara e acessível, consideradas as

características físico-motoras, perceptivas, sensoriais, intelectuais e mentais do usuário, com uso de recursos audiovisuais quando adequado, de forma a proporcionar a informação necessária aos pais ou ao responsável legal e adequada ao entendimento da criança. (BRASIL, 2019)

Verifica-se, diante o artigo, que a legislação não considerou diversos apontamentos relevantes para o tratamento e proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes, como por exemplo, como seria feito o consentimento específico dos pais e responsáveis e também quais esforços as plataformas digitais e suas responsabilidades.

Ainda no contexto de jogos virtuais, ressalta-se o parágrafo 4 da LGPD, que prevê que os controladores de dados não devem condicionar a participação de crianças ou adolescentes ao fornecimento de dados pessoais em jogos, aplicações de Internet ou outras atividades semelhantes (BRASIL, 2018). Ou seja, se não há consentimento parental para o tratamento dos dados pessoais, as crianças e adolescentes podem continuar tendo acesso aos serviços oferecidos pela plataforma, mas sem a coleta e tratamento desses dados pessoais.

2.2 O Consentimento de Crianças e Adolescentes: Perspectivas Atuais

O artigo 14 da LGPD trata de forma constante a necessidade de um consentimento dos pais e responsáveis para a coleta e tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes. O Art. 5º da LGPD define consentimento como a “manifestação de vontade, livre, informada e inequívoca pela qual o titular concorda com o tratamento de seus dados pessoais para uma finalidade determinada” (BRASIL, 2018). Mais adiante, o art. 8º relata que o consentimento deverá ser expresso, podendo ser “fornecido por escrito ou por outro meio que demonstre a manifestação de vontade do titular”, devendo ser apresentado como uma “cláusula destacada das demais disposições contratuais” (art. 8º, caput e § 1º, da LGPD). (BRASIL, 2018)

Além disso, extrai-se da LGPD que “o consentimento, não pode ser extraído da omissão do titular de dados, mas tão somente de atos positivos que revelam claramente o seu consentimento” (FRAZÃO, 2020, p.141). A lei exige não apenas o consentimento expresso, mas “altamente qualificado” (FRAZÃO, 2020, p.141), visto que, de acordo com o Art. 5, XII, a manifestação de vontade precisa para ser válida ser livre e inequívoca, formada mediante o conhecimento de todas as informações necessárias para tal e restrita às finalidades específicas e determinadas que foram informadas ao titular (BRASIL, 2018). Mostrando uma dificuldade na aplicabilidade e eficácia da utilização do consentimento como base legal, perante a realidade de complexidade atual de tratamento de dados.

No que se refere ao consentimento da criança, de acordo com o artigo 14, primeiro parágrafo, “o tratamento de dados pessoais de crianças deverá ser realizado com o

consentimento específico e em destaque dado por pelo menos um dos pais ou pelo responsável legal”. (BRASIL, 2018). A justificativa desse consentimento específico e diferenciado seria “em razão da presumida vulnerabilidade da criança”. Em razão de seu desenvolvimento incompleto, as crianças não teriam condições de ponderar os riscos relativos ao tratamento de dados.” (FRAZÃO, 2020, p.138). Essa questão é considerada polêmica por estudiosos, profissionais e até mesmo pela ANPD.

A controvérsia existe, pois, a lei não orientou novas diretrizes de como esse consentimento seria fornecido pelos pais ou responsáveis ou viabilizar que esse consentimento seria verdadeiramente propiciado e fornecido por eles. De toda forma:

O consentimento parental deve ser, portanto, passível de verificação, incumbindo, ao controlador, o ônus de realizar os melhores esforços para assegurar que os pais, plenamente informados, manifestem sua concordância com a política de privacidade que será conferida aos dados de seus filhos (FRAZÃO, 202, p,148)

E mesmo com a hipótese de tratamento com o consentimento disponibilizado pelos pais e responsáveis ainda há exceções, pois no parágrafo terceiro do Art. 14, em que dita que “poderão ser coletados dados pessoais de crianças sem o consentimento a que se refere o § 1º deste artigo quando a coleta for necessária para contatar os pais ou o responsável legal, utilizados uma única vez e sem armazenamento, ou para sua proteção (...)” (BRASIL, 2018), como segue orientação da Autoridade Nacional de Proteção de Dados:

É necessário refletir acerca do consentimento parental como única hipótese legal para o tratamento de dados pessoais de crianças e se, de fato, o consentimento se configura como mecanismo adequado para assegurar, em todos os casos, a proteção ao seu melhor interesse. A esse respeito, deve-se considerar que, em certas situações, a concentração de toda a proteção à criança na obtenção do consentimento pode provocar uma ilusória ideia de controle, dada a assimetria de informação entre controladores e titulares, como se percebe, por exemplo, em relação às políticas de privacidade, que muitas vezes não são de fácil compreensão pela população e às vezes sequer são lidas. (ANPD, 2021)

Além do mais, a doutrina tem criticado a distinção para o tratamento de crianças e adolescentes adotado no caput do art. 14, que só exigiu, expressamente, o consentimento dos pais para as crianças. Isso porque, sob a ótica da legislação civil, consideram-se absolutamente incapazes os menores de 16 anos (art. 3º do CC), de modo que, em regra, não podem celebrar negócios jurídicos válidos sem a devida representação dos pais (FRAZÃO, 2020, p.140).

Dessa forma, o referido artigo deixou diversas arestas de questionamento e dúvidas, inclusive quanto à diferenciação entre as crianças e adolescentes, tal qual é feito no Código Civil (Lei 10406/2002), da qual já é tratado pela doutrina como uma discussão a ser analisada:

Observa-se, todavia, que, ao não mencionar o adolescente – pessoa entre doze e dezoito anos de idade –, o parágrafo 1o do art. 14 tem despertado discussões entre os estudiosos do tema. Isso porque o dispositivo não deixou claro se, neste caso, o consentimento manifestado pelo adolescente sem assistência (se relativamente incapaz) ou representação (se absolutamente incapaz) deveria ser considerado válido, como hipótese de capacidade especial para este fim, ou se o legislador teria optado por não tratar do tema, por já existir legislação geral sobre a matéria no Código Civil (arts. 3o, 4o e 1.634, VII, por exemplo). (TEPEDINO e OLIVA, 2021, p.287)

Em resumo, o consentimento foi um dispositivo adotado pelo legislador para ser uma base legal para o tratamento de dados pessoais, porém, é cercado de dúvidas e ainda questionamentos por parte da sociedade civil. Porém, esforços estão sendo tomados por instituições como a ANPD e setor científico para a melhor explicação e análise do artigo. Por enquanto, levando em consideração sempre o melhor interesse da criança e sua proteção integral.

2.3 Responsabilidade de proteção de crianças e adolescentes no ambiente virtual

O Art. 227 da Constituição Federal brasileira (CRFB/88) que elenca deveres conjuntos de priorização e proteção de forma integral aos direitos e prerrogativas às crianças e adolescentes no país, como determina:

Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. (BRASIL, 1988)

O Art. 227 é o único artigo da Constituição Federal brasileira que contempla uma proteção específica de crianças e adolescentes e que determina uma responsabilidade compartilhada entre Estado, famílias e sociedade, deixando claro que não se trata de uma escolha, mas de um dever constitucional de todos os entes sociais priorizar o desenvolvimento completo e sadio do grupo (HENRIQUES, 2022. p.185 e 186).

Tratando-se do ecossistema virtual, a proteção de crianças e adolescentes torna-se um assunto ainda mais delicado. Com diversas inovações e desenvolvimentos de tecnologias e plataformas digitais, verifica-se uma necessidade ainda maior de uma responsabilidade e atividades em conjunto para uma maior efetividade de proteção. O comentário geral número 25 determina que mães, pais e cuidadores precisam de apoio para desenvolver o entendimento tecnológico, a capacidade e as habilidades necessárias para ajudar as crianças em relação ao ambiente digital (ONU, 2021). Isso porque, em um cenário de crianças e adolescentes que possuem o acesso à Internet e às redes sociais desde os primeiros

momentos da vida, por vezes, possuem mais facilidade e habilidades técnicas que seus próprios responsáveis.

A pesquisa TIC KIDS 2021, ressaltou que embora um terço das crianças e adolescentes entrevistados relataram ter ajudado pais e responsáveis no uso da Internet, 55% dos responsáveis, por sua vez, afirmaram terem auxiliado os filhos em atividades online que não conseguiram realizar (COMITÊ GESTOR DA INTERNET, 2021, p.106). Mostrando a importância dos pais e responsáveis em auxiliar atividades rotineiras em possíveis dúvidas.

A pesquisa analisou também as percepções de crianças e adolescentes possuírem mais habilidades do que os pais, os resultados entre as crianças e adolescentes das classes AB é maior do que as demais; e, nas classes DE, é menor do que em todas as outras classes. Segundo a pesquisa, possivelmente esses resultados se relacionam com proporções mais altas de práticas com tecnologia digital (COMITÊ GESTOR DA INTERNET, 2021, p.106).

Nesse sentido, os usuários, ainda que menores, têm o direito de entender efetivamente como se dá o tratamento de seus dados pessoais. Para esse público, compreender essa ação faz parte do desenvolvimento de sua educação digital e autodeterminação informativa, mesmo que não sejam eles os responsáveis pelo consentimento para aquela atividade. Isso porque é necessário educar novas gerações sobre o mundo digital, a utilização de dados pessoais e a interferência desses fatores com a privacidade. Só assim, será possível desenvolver nos menores a compreensão necessária ao exercício de seus direitos e de sua autonomia, além do controle sobre seus dados pessoais, considerados os limites possíveis numa sociedade inteiramente imersa no mundo digital

Os termos de uso e as políticas de privacidade com os quais usuários de internet e tecnologia devem consentir tendem a ser inacessíveis à maioria das habilidades de leitura e idioma (INSTITUTO ALANA e INTERNETLAB, 2020, p.8). Por diversas vezes, as políticas de privacidade se valem de redações e vocabulários truncados e de difícil compreensão ou vagas, para, “por via transversa, obter o consentimento dos usuários para fins sequer compreendidos pelos pais. Some-se a posição dominante das plataformas que restringe a liberdade de consentimento” (FRAZÃO, 2020, p.151).

Essa assimetria entre usuário e plataforma impossibilita, por exemplo, “discutir os termos de uso e as políticas de privacidade de grandes plataformas, frequentemente fornecidos como contratos padrão que devem ser aceitos pelos usuários caso queiram utilizá-las” (ADC, DATA PRIVACY E INSTITUTO ALANA, 2022, p.52).

Isso exige que todos os atores – incluindo as empresas de tecnologia, plataformas digitais, desenvolvedores de jogos, aplicativos e dispositivos acessados por crianças –

incorporam uma série de práticas de proteção de dados, como padrões de transparência, acessibilidade e legibilidade dos termos de uso e avisos de privacidade (INSTITUTO ALANA e INTERNETLAB, 2020, p.8).

O artigo 14, §6o, estabelece, ainda, que, durante o tratamento de dados de crianças e adolescentes, é preciso disponibilizar informações simples, claras e acessíveis, compatíveis com as respectivas faixas etárias dos titulares de dados, entre as quais devem ser mantidas públicas, conforme o §2o, ao menos a lista de dados pessoais tratados, sua forma de utilização e o procedimento para exercício dos direitos previstos na LGPD (SOUSA e FICO, 2021, p.8).

Neste capítulo, verificar-se-á a política de privacidade dos jogos mais jogados em 2022, segundo a revista Forbes¹.

O jogo PUBG Battlegrounds ultrapassou 100 milhões de jogadores ativos em 2022 e teve sua audiência principalmente no Playstation 4 e Xbox One, além de grande público no mobile (FORBES, 2022), ou seja, na versão adaptada para o celular. Analisando a política, o primeiro ponto a ser ressaltado é que ela é inteiramente em língua inglesa, e não possui mecanismos para sua tradução em outras línguas. Como citado anteriormente, esse já é um grande empecilho para que crianças e adolescentes tenham um bom entendimento da política.

Além disso, essa política determina que os dados pessoais de seus usuários não serão compartilhados com terceiros, com exceção quando necessário para concretizar os “Serviços de Jogo” (por exemplo, usar provedores de nuvem locais ou fazer *backup* dos dados pessoais; usar afiliadas em todo o mundo para nos ajudar a fornecer os Serviços de Jogo) ou monitorar o sucesso de nossos programas de marketing e publicidade, ou quando fomos instruídos por um tribunal, autoridade ou obrigados por lei. Não foi explicado na política de forma esclarecida quais são os limites e ditames dos “Serviços de Jogo”.

Analisando sob a ótica da Lei Geral de Proteção de Dados brasileira, a mesma política determina de forma explícita quais dados são coletados e qual a finalidade dessa coleta, além da informação se eles serão ou não armazenados. Podem ser coletados dados sensíveis como gênero, porém não é especificado nenhum tratamento especial de dados sensíveis perante a legislação do Brasil.

¹ PACETE, Luís Gustavo. Os 5 games mais jogados no mundo até março. Forbes, 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/03/os-5-games-mais-jogados-no-mundo-ate-marco/>. Acesso em 05 de abril de 2022.

Esse mesmo documento possui um tópico direcionado ao público de crianças e adolescentes, e determina que apenas usuários brasileiros com mais de 18 anos podem utilizar e jogar. Um ponto relevante da política é que caso eles detectem informações e conteúdos maliciosos, perigosos ou agressivos, eles podem coletar informações daquele usuário, com a finalidade de verificar e até excluir a conta do agressor. Esse ponto é relevante pelos possíveis conteúdos agressivos que crianças e adolescentes têm contato nessas plataformas.

Em resumo, a política é longa, com conteúdo difíceis e termos truncados. Além de não ter acessibilidade de tradução para a língua portuguesa. Porém, as informações são detalhadas e indicam como os dados serão tratados, coletados, armazenados e com quais objetivos.

O jogo Minecraft é popular entre crianças e adolescentes, e em 2022 chegou a 95 milhões de jogadores no acumulado do ano (FORBES, 2022) tendo uma relevância atual para o cenário de jogos no Brasil. Ao verificar se o jogo possui uma política de privacidade específica, o site Apple Store direciona para a política de privacidade geral da Microsoft, em que não há especificação direta de quais dados pessoais estão sendo coletados, armazenados e utilizados pela plataforma. A indicação de faixa etária para utilização do jogo é de 9 anos, e no momento dessa pesquisa estava na primeira posição e jogo de simulação, além de ser reconhecido por prêmios e um dos jogos mais bem avaliados da plataforma. Mesmo assim, o jogo não possui uma política de privacidade específica, tampouco fala como a privacidade e proteção de dados pessoais dos usuários serão preservados.

O jogo Apex Legends ultrapassou 50 milhões de jogadores ativos que cresce cada vez mais (FORBES, 2022). A política de privacidade dessa plataforma é geral, direcionada para todos os jogos da empresa criadora EA - Electronic Arts. A política está em língua portuguesa, não é longa, porém é geral. Sendo assim, possui termos mais genéricos e não tem menção à Lei Geral de Proteção de Dados, tampouco linguagem acessível para crianças.

O jogo Fortnite, que segundo a Forbes mantém mais de 45 milhões de jogadores no mundo em 2022, movimenta um número cada vez maior de usuários e jogadores (FORBES, 2022). A política de privacidade foi atualizada em 27 de julho de 2021, ou seja, no momento da escrita e publicação da presente pesquisa, aproximadamente dois anos.

A política foi escrita em português, e em uma linguagem acessível para crianças e adolescentes, sucinta e separada em quatro tópicos: (i) Como tratamos os dados; (ii) Como coletamos os dados; (iii) Consentimento ou Bloqueio de Cookies; (iv) Seus Direitos. O primeiro tópico informa que “qualquer informação fornecida pelos usuários será coletada e guardada de acordo com os padrões atuais de segurança e confiabilidade”. Além disso,

informa que o site utiliza o protocolo padrão HTTPS que garante que todas as informações coletadas dos usuários trafeguem de forma segura, utilizando processo de criptografia, um ponto relevante visto que a proteção da privacidade e direitos digitais devem vir acompanhados de padrões técnicos de segurança robustos.

Segundo a política, as informações pessoais que forem fornecidas serão coletadas por meios legais. Além disso, informa que “essa coleta terá o propósito de comunicação comercial para que possamos vender nossos serviços, produtos, prestar suporte a atendimento sobre eles.” Porém, esse tópico ficou vago e pouco específico, visto que o Art. 6º da LGPD determina que a finalidade “deve possuir propósitos legítimos, específicos, explícitos e informados ao titular.” (BRASIL, 2018). Porém, com apenas essas informações o conteúdo não ficou específico ou explícito de qual seria o limite do termo “vender nossos serviços, produtos”, e se os dados pessoais seriam possivelmente utilizado para fins comerciais,

No próximo ponto, a política afirma que “as informações dos usuários jamais serão fornecidas a terceiros ou usadas para finalidades diferentes daquelas para as quais foram coletadas.” Porém, como as finalidades não foram bem delimitadas, esse ponto também pode gerar dúvidas e lacunas acerca de sua observação e implementação.

O documento também ressalta que o acesso às informações coletadas está restrito apenas aos gestores do Fortnite BR e que manterá a integridade das informações fornecidas. Eventualmente, a plataforma poderá utilizar cookies para confirmar a identidade, personalizar o acesso e acompanhar a utilização do website para o aprimoramento de navegação e funcionalidade dos usuários. Além disso, a política disponibiliza uma via de contato para quaisquer dúvidas sobre privacidade e proteção de dados que possam surgir.

3. RESULTADO E DISCUSSÃO

A pesquisa destaca as preocupações crescentes em relação aos impactos negativos das políticas de privacidade mal elaboradas, difíceis e longas nos jogos virtuais sobre crianças e adolescentes. Os resultados existem desafios significativos para que crianças e adolescentes possam compreender essas políticas complexas, o que resulta em uma falta de consciência e clareza por parte das políticas sobre a extensão da coleta de dados pessoais associada aos jogos virtuais utilizados por suas crianças e adolescentes.

Essa falta de transparência e clareza nas políticas de privacidade cria um ambiente propício para a coleta excessiva de dados pessoais, que podem ser usados de maneiras não autorizadas ou indesejadas, como para publicidade direcionada ou até mesmo para atividades

maliciosas. Enquanto os jogos virtuais têm o potencial de oferecer oportunidades educacionais e de desenvolvimento, muitas vezes essas oportunidades são obscurecidas pela falta de proteção de dados adequada.

Esses resultados sublinham a necessidade premente de reformas nas políticas de privacidade em jogos virtuais voltados para crianças e adolescentes. As empresas de jogos devem adotar abordagens mais claras e acessíveis, garantindo que os termos e condições sejam apresentados de maneira compreensível, evitando linguagem técnica excessiva e reduzindo o tamanho dessas políticas. Além disso, os reguladores também desempenham um papel fundamental em garantir que os direitos de privacidade dos jovens sejam respeitados e que as empresas sejam responsabilizadas por práticas inadequadas de coleta e uso de dados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O crescente envolvimento de crianças e adolescentes em jogos virtuais levanta uma série de questões cruciais sobre a proteção de dados pessoais nesse ambiente digital. Porém, a crescente busca por entretenimento, diversão e aprendizado em mundos virtuais interativos não deve comprometer a privacidade e a segurança das crianças e jovens envolvidos. A importância de salvaguardar seus dados sensíveis e informações pessoais não pode ser prorrogada, pois isso pode ter causar consequências significativas em seu desenvolvimento e bem-estar emocional, físico, psicológico e até em questões de saúde, compras e possibilidades na vida adulta.

A análise das políticas de privacidade dos jogos mais acessados em 2021 revela a necessidade urgente de uma abordagem mais rigorosa para proteger os dados desses usuários jovens e vulneráveis. Os pais e responsáveis desempenham um papel fundamental na supervisão e orientação adequadas sobre o uso de jogos virtuais, garantindo que as crianças compreendam os riscos associados e adotem práticas de segurança online. Mas, além disso, é necessário uma revisão e comprometimento das próprias empresas e de toda a sociedade civil para pressionar políticas de privacidade que estejam adequadas à Lei Geral de Proteção de Dados.

Dessa forma, à medida que a tecnologia avança e novos jogos virtuais são desenvolvidos, é imperativo que as empresas do setor priorizem a privacidade e a proteção de dados das crianças e adolescentes como parte integrante de suas estratégias e práticas desde a criação dessas plataformas. É fundamental implementar mecanismos eficazes de obtenção de consentimento e fornecer transparência sobre o uso e a coleta de dados. Além

disso, investir em recursos educacionais para os usuários jovens e suas famílias pode ajudar a promover uma cultura de conscientização e responsabilidade digital.

Garantir a segurança e a proteção dos dados das crianças e adolescentes em jogos virtuais é uma tarefa coletiva que envolve desenvolvedores, pais, educadores e autoridades governamentais. Ao adotar uma abordagem proativa, ética e centrada no bem-estar da juventude, podemos permitir que as crianças explorem o mundo virtual com confiança, desenvolvendo habilidades sociais, cognitivas e emocionais, sem comprometer sua privacidade e segurança.

4. REFERÊNCIAS

ADC, DATA PRIVACY BRASIL e INSTITUTO ALANA. **Dados e direitos na infância e adolescência no ambiente digital: caminhos para a proteção jurídica no Brasil e Argentina.** 2022. Disponível em: <https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2022/07/dados-e-direitos-na-infancia-e-adolescencia-no-ambiente-digital.pdf>. Acesso em 3 maio 2023.

ANGELINI, et al. **Privacidade e proteção aos dados pessoais de crianças e adolescentes na Internet: marco legal e ações estratégicas para prover direitos na era digital.** In: LATERÇA, Priscilla Silva; FERNANDES, Elora; TEFFÉ, Chiara Spadaccini de; BRANCO, Sérgio (Coords.). Privacidade e Proteção de Dados de Crianças e Adolescentes. Rio de Janeiro: Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio de Janeiro; Obliq, 2021. E-book. Disponível em: https://www.dataprivacybr.org/wp-content/uploads/2021/11/ppd_crianças_its_compressed-1.pdf. Acesso em 3 maio 2023.

BRASIL. **Lei Geral de Proteção de Dados. LEI Nº 13.709, DE 14 DE AGOSTO DE 2018.** Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm. Acesso em 3 maio 2023.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET (CGI.br). 2021. **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil - TIC Kids Online Brasil 2021.** Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20221121120124/tic_kids_online_2021_livro_eletronico.pdf. Acesso em 14 mar. 2023.

<https://criancaeconsumo.org.br/biblioteca/comentario-geral-n-25> /. Acesso em 28 abril. 2023.

FRAZÃO, Ana. **Dever geral de cuidado das plataformas diante de crianças e adolescentes.** Brasília. 2020. Disponível em: <https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2021/11/dever-geral-de-cuidado-das-plataformas.pdf> .Acesso em 03 maio 2023.

INSTITUTO ALANA; INTERNETLAB. **O direito das crianças à privacidade: obstáculos e agendas de proteção à privacidade e ao desenvolvimento da autodeterminação informacional das crianças no Brasil. Contribuição conjunta para o relator especial sobre o direito à privacidade da ONU.** São Paulo, 2020. Disponível em: https://internetlab.org.br/wp-content/uploads/2021/03/ilab-alana_crianças-privacidade_PT_20210214-4.pdf. Acesso em 3 maio 2023.

HENRIQUES, Isabella. **Direitos fundamentais da criança no ambiente digital: O dever de garantia da absoluta prioridade.** Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. PUC. São Paulo, 2022. Disponível em:

<https://repositorio.pucsp.br/bitstream/handle/30933/1/Isabella%20Vieira%20Machado%20Henriques.pdf>. Acesso em: 03 maio 2023.

ONU. (Comitê dos direitos da criança). **Comentário geral n° 25 (2021) sobre os Direitos das Crianças em relação ao ambiente digital**. In: Tradução não oficial do Instituto Alana do inglês para o português (abril/2021). Disponível em: <https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2021/04/comentario-geral-n-25-2021.pdf>

OCHSENDORF, Guilherme. **Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e a Indústria de Games**. In Cartilha e-games: principais desafios enfrentados pelos empreendedores. Disponível em: <https://opiceblum.com.br/cartilha-e-games-principais-desafios-enfrentados-pelos-empresendedores/>. Acesso em 03 maio 2023.

PACETE, Luís Gustavo. **Os 5 games mais jogados no mundo até março**. *Forbes*, 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/03/os-5-games-mais-jogados-no-mundo-ate-marco/>. Acesso em 05 de abril de 2022.

SAMPAIO, I. S. V., Máximo, T., & Cavalcante, A. P. P. (2017). **Crianças brasileiras e a Internet na perspectiva dos riscos, danos e oportunidades**. In A. Alcântara & B. Guedes (Orgs.), *Comunicação e infância: processos em perspectiva*. Pimenta Cultural. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/51904/1/2017_capliv_isvsamapio3.pdf. Acesso em 8 mar. 2022.

SOUSA, *Beatriz de; FICO, Bernardo*. **Avisos de Privacidade em e-games para crianças e adolescentes**. In Cartilha e-games: principais desafios enfrentados pelos empreendedores. Disponível em: <https://opiceblum.com.br/cartilha-e-games-principais-desafios-enfrentados-pelos-empresendedores/>. Acesso em 03 maio 2023.

YANDRA, B.F.F, SILVA, A. C. A, SANTOS, J. G. **Lei Geral de Proteção de Dados e a tutela dos dados pessoais de crianças e adolescentes: a efetividade do consentimento dos pais ou responsáveis legais**. N. 1. V. 1. Fevereiro de 2020. Disponível em: <https://revista.internetlab.org.br/wp-content/uploads/2020/02/Lei-Geral-De-Protec%CC%A7a%CC%83o-De-Dados.pdf>. Acesso em 13 mar. 2023.

Contatos:

E-mail aluna: marivenancio99@gmail.com

E-mail orientadora: michelle.junqueira@mackenzie.br