

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE DIREITO
DEPARTAMENTO DE DIREITO ECONÔMICO E DO TRABALHO**

DENIELLI VARGAS DA SILVA

**Uma Experiência Multifacetada – Primeira aproximação sobre a proteção da
atividade criativa de crianças e adolescentes em plataformas digitais como
Roblox**

Porto Alegre
2024

DENIELLI VARGAS DA SILVA

Uma Experiência Multifacetada – Primeira aproximação sobre a proteção da atividade criativa de crianças e adolescentes em plataformas digitais como Roblox

Monografia apresentada a título de trabalho de conclusão de curso como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel no curso de graduação da Faculdade de Direito da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof. Dra. Kelly Lissandra Bruch.

Porto Alegre
2024

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

CIP - Catalogação na Publicação

Vargas da Silva, Denielli
Uma Experiência Multifacetada - Primeira
aproximação sobre a proteção da atividade criativa de
crianças e adolescentes em plataformas digitais como
Roblox / Denielli Vargas da
Silva. -- 2024.
63 f.
Orientadora: Kelly Bruch.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Direito, Curso de Ciências Jurídicas e Sociais,
Porto Alegre, BR-RS, 2024.

1. Roblox. 2. Trabalho infantil. 3. Games. 4.
Direitos autorais. 5. Marco Civil da Internet. I.
Bruch, Kelly, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

DENIELLI VARGAS DA SILVA

**Uma Experiência Multifacetada – Primeira aproximação sobre a proteção da
atividade criativa de crianças e adolescentes em plataformas digitais como
Roblox**

Monografia apresentada a título de trabalho de conclusão de curso como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel no curso de graduação da Faculdade de Direito da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof. Dra. Kelly Lissandra Bruch.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora – Prof. Dra. Kelly Lissandra Bruch

Prof. Dra. Juliane Sant'ana Bento

Prof. Ms. Marcus Vinicius Madeira

Porto Alegre
2024

RESUMO

Trazendo inúmeras oportunidades, a Internet transformou as relações socioeconômicas, e o mau uso pode resultar em ônus e bônus aos usuários, provedores e empresas que comercializam produtos e serviços. Estudar o universo dos games no Brasil, com vistas às inovações que ocorreram no ciberespaço, desperta enorme interesse ao campo jurídico e à sociedade em geral, frente a globalização os efeitos e impactos gerados no ambiente social e no mercado. A partir disso, a presente monografia tem como objetivo, fazer uma análise sobre a complexidade da proteção dos direitos das crianças e adolescentes que se engajam na criação de jogos online, o trabalho visa apresentar uma análise introdutória sobre o tema, com o estudo de caso da Plataforma Roblox. Tendo seu objetivo geral em compreender como se regula a criação de conteúdo por usuários menores de idade - crianças e adolescentes - nas plataformas de streaming, no qual surge o problema de pesquisa de saber como é regulada juridicamente a atuação de crianças e adolescentes como criadores de conteúdo dentro dos jogos digitais. Além disso, tem o objetivo específico de analisar e compreender as relações jurídicas dentro da plataforma, a influência do Marco Civil da Internet nas plataformas de jogos digitais, a responsabilidade civil dos atores envolvidos na plataforma quando da criação de jogos e a regulação do trabalho infantil e direitos autorais na criação de conteúdos no Roblox. Elaborado por meio do método de abordagem dedutivo e exploratório, o trabalho também traz os conceitos, de trabalho infantil, direitos autorais, jogos eletrônicos e plataformas digitais. Dessa forma, realizada uma análise sobre o caso, conclui-se que o Marco Legal Civil da Internet juntamente com Leis que regem sobre o trabalho infantil no Brasil, abordam de certa forma a temática. Entretanto, através do estudo de caso da sobre a Plataforma Roblox foi possível compreender que não há regulamentação específica sobre os direitos das crianças enquanto trabalhadores quando criam novos jogos dentro da plataforma. As novas relações sociais como a atuação de crianças em plataformas de jogos digitais como criador de conteúdo é um fato social e econômico que gera a necessidade de regulação. Um Marco Normativo de diretrizes, como o Marco Legal dos Games é um passo importante nessa regulamentação, mas o PL precisa abordar tais questões e não somente em relações a tributação e a indústria.

Palavras-chave: Roblox. Trabalho infantil. Games

ABSTRACT

Bringing countless opportunities, the Internet has transformed socioeconomic relations, and misuse can result in burdens and bonuses for users, providers and companies that sell products and services. Studying the universe of games in Brazil, with a view to the innovations that occurred in cyberspace, arouses enormous interest in the legal field and society in general, given globalization and the effects and impacts generated in the social environment and the market. Based on this, this monograph aims to analyze the complexity of protecting the rights of children and adolescents who engage in the creation of online games. The work aims to present an introductory analysis on the topic, with the case study of the Roblox Platform. Having its general objective in understanding how the creation of content by underage users - children and adolescents - is regulated on streaming platforms, in which the research problem arises of knowing how the actions of children and adolescents as creators of content are legally regulated. content within digital games. Furthermore, it has the specific objective of analyzing and understanding the legal relationships within the platform, the influence of the Marco Civil da Internet on digital gaming platforms, the civil liability of actors involved in the platform when creating games and the regulation of child labor. and copyright in content creation on Roblox. Prepared using a deductive and exploratory approach, the work also brings the concepts of child labor, copyright, electronic games and digital platforms. Thus, after carrying out an analysis of the case, it is concluded that the Civil Legal Framework for the Internet, together with the Laws that govern child labor in Brazil, somewhat address the issue. However, through the case study on the Roblox Platform, it was possible to understand that there is no specific regulation on the rights of children as workers when creating new games within the platform. New social relations, such as the role of children on digital gaming platforms as content creators, is a social and economic fact that generates the need for regulation. A Normative Framework of guidelines, such as the Games Legal Framework, is an important step in this regulation, but the PL needs to address such issues and not just in relation to taxation and the industry.

Keywords: Roblox. Child labor. Games

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CF/1988 – Constituição Federal de 1988

Convenção de Berna - Convenção de Berna para a Proteção de Obras Literárias e Artísticas

MCI - Marco Civil da Internet

ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente

CLT - Consolidação das Leis do Trabalho

LDA – Lei de Direitos Autorais

OMPI - Organização Mundial de Propriedade Intelectual

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Quadro gerado pela autora

Figura 2: Quadro gerado pela autor

Sumário

INTRODUÇÃO	11
1- INTERNET E RESPONSABILIDADE: UMA PRIMEIRA APROXIMAÇÃO	13
2- JOGOS DIGITAIS: LAZER E ATIVIDADE ECONÔMICA	24
3- A PROTEÇÃO DA INFÂNCIA NA CONSTITUIÇÃO FEDERAL DE 1988 E SUA DESEGNIFICAÇÃO NORMATIVA.....	41
4- APROXIMAÇÃO DOS DIREITOS AUTORAIS NO CONTEXTO DA ATIVIDADE INFANTIL CRIATIVA NO ROBLOX	54
CONCLUSÃO.....	60
REFERÊNCIAS.....	62

INTRODUÇÃO

O presente trabalho descreve a natureza descentralizada e global que o meio digital aborda no âmbito dos videogames e como a responsabilidade civil da internet, o trabalho infantil e os direitos autorais dos usuários e criadores de conteúdo no ambiente tecnológico estão inseridos no ordenamento jurídico.

A crescente evolução tecnológica forneceu a base para o surgimento de uma nova sociedade, a sociedade da informação. Chamada de Era Digital, ela está marcada pela revolução digital e disseminação de informações, cuja ferramenta fundamental é a internet.

A sociedade contemporânea globalizada e conectada via Internet apresenta uma expansão tecnológica capaz de colocar em risco direitos fundamentais já muito consagrados.

Trazendo inúmeras oportunidades, a Internet transformou as relações socioeconômicas. Porém, o mau uso pode resultar em ônus e bônus aos usuários, provedores e empresas que comercializam produtos e serviços. Estudar o universo dos games no Brasil, com vistas às inovações que ocorreram no mundo virtual, desperta enorme interesse ao campo jurídico e à sociedade em geral, frente à globalização e aos efeitos e impactos gerados no ambiente social e no mercado.

Neste cenário, a participação ativa de crianças na criação de conteúdo digital, como jogos em plataformas online, suscita uma série de questões legais relacionadas à proteção de seus direitos. À medida que a interação digital se torna uma parte significativa da vida cotidiana das crianças, é essencial compreender quem detém a responsabilidade de proteger seus direitos nesse contexto específico.

Tamanha complexidade exigiu o direcionamento do trabalho, a aspectos sobre questões como a toxicidade em comunidades online, violações de segurança e privacidade dos usuários por meio do estudo de caso da Plataforma Roblox, no qual surge o problema de pesquisa em compreender como é regulada a atuação de crianças como criadoras de conteúdo em plataformas digitais.

O objetivo geral do trabalho é, portanto, fazer uma análise sobre a complexidade da proteção dos direitos das crianças e adolescentes que se engajam na criação de jogos

online. A exposição a ser feita admitirá como base a premissa de que a articulação sistemática da Constituição Federal de 1988 está presente nas formas de proteção da tecnologia. Frente à possibilidade de estabelecimento de proteção das demais legislações em vigor, como o Marco Civil da Internet, a lei 9.610/98, o Estatuto da Criança e do Adolescente e o Projeto de Lei conhecido como Marco Legal dos Games.

No capítulo 1 será feita uma primeira exposição sobre o MCI e seus princípios, e a responsabilidade civil dos agentes envolvidos no fornecimento de internet no Brasil. No capítulo 2 apresentará um breve narrativa histórica sobre as jogos digitais e as plataformas online, com a demonstração da divisão dos grupos de jogos e jogadores, o capítulo 2 contará também uma análise crítica sobre o PL Marco Legal do Games.

O capítulo 3, será procedida uma breve análise sobre a proteção da infancia na CF de 1988 e a sua importância normativa, inserida na tutela dos trabalhos artísticos das crianças e o enquadramento delas como usuários na Plataforma Roblox.

O capítulo 4, e último, trará o conceito de direito do autor previsto na Lei 9.610/98 e a inserção dela na CF de 1988, onde traz o direito do autor como um direito fundamental. Por fim, uma breve explanação sobre a diferença entre dos direitos morais e patrimoniais.

Por se tratar de tema essencialmente novo e com pouca bibliografia, a metodologia da pesquisa se deu por um estudo descritivo exploratório sobre a temática a partir do estudo de caso da Plataforma Roblox, visando compreender o problema de pesquisa de saber como é regulada juridicamente a atuação de crianças e adolescentes como criadores de conteúdo dentro dos jogos digitais, por meio dos objetivos específicos, de analisar e compreender as relações jurídicas dentro da plataforma, a influência do Marco Civil da Internet nas plataformas de jogos digitais, a responsabilidade civil dos atores envolvidos na plataforma quando da criação de jogos e a regulação do trabalho infantil e direitos autorais na criação de conteúdos no Roblox, os quais serão explanados ao longo do trabalho.

Com a explanação do tema, foi possível concluir que não há regulamentação específica sobre os direitos das crianças enquanto trabalhadores quando criam novos jogos dentro da plataforma. Desse modo, sendo é um fato social e econômico, as novas relações sociais como a atuação de crianças em plataformas de jogos digitais como criador de conteúdo gera a necessidade de regulação.

1- INTERNET E RESPONSABILIDADE: UMA PRIMEIRA APROXIMAÇÃO

Durante a Guerra Fria, período de tensão geopolítica entre a União Soviética e os Estados Unidos, as duas maiores potências militares do planeta guiados por suas ideologias estavam em um conflito “silencioso”. Por conta dessa dicotomia social, econômica e política cada bloco alçava estabelecer sua superioridade e magnitude em relação ao bloco oposto ao mundo.

Junto com o lançamento do primeiro satélite artificial russo, em 1957, os Estados Unidos da América iniciaram projetos espaciais buscando o desenvolvimento de pesquisas tecnológicas com fins militares onde houve a apresentação do projeto “Rede Intergaláctica” pelo cientista estadunidense Joseph Licklider com o objetivo de conectar pessoas e computadores – neste momento surgiu o embrião do que hoje seria a internet. No Brasil, as primeiras interações com as redes de computadores internacionais iniciaram em 1988. Neste ano, a primeira conexão foi entre o Laboratório de Computação Científica no Rio de Janeiro e a Universidade de Maryland nos Estados Unidos. Todavia, apenas em 1995 o Ministério das Comunicações e da Ciência e Tecnologia publicou uma portaria criando a figura do provedor de acesso privado e liberando a operação comercial da Internet no Brasil. Neste mesmo ano, foi criado o Comitê Gestor de Internet. Em 1996, diversos provedores começaram a vender assinaturas para acesso à rede, a partir daí o crescimento tem sido exponencial.

Desde então, a internet tornou-se um instrumento essencial para o funcionamento das mais diversas estruturas sociais proporcionando a difusão, o armazenamento e o processamento de dados com velocidade instantânea e grande precisão.

A internet trouxe a conectividade de seus usuários independentemente de qual aparelho, máquina ou dispositivo está sendo usado para tanto. A Lei 12.965/14, conhecida como Marco Civil da Internet, define internet em seu art. 5º, inciso I, como:

Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se:

I - Internet: o sistema constituído do conjunto de protocolos lógicos, estruturado em escala mundial para uso público e irrestrito, com a finalidade de possibilitar a comunicação de dados entre terminais por meio de diferentes redes;

O MCI representa uma iniciativa original para regular os conflitos de interesses oriundos da sociedade da informação. A Lei nº 12.965/2014 foi inserida no contexto normativo brasileiro com o propósito de tutelar os direitos da personalidade nas redes sociais virtuais e com objetivo de estabelecer direitos, deveres e garantias no meio digital.

Ele veio para cobrir uma lacuna existente na ordem jurídica nacional. Através de princípios previstos na Constituição Federal de 1988, na lei 10.406/2002 Código Civil Brasileiro, na lei 8.078/1990 Código de Defesa do Consumidor e no Decreto-Lei 7.962/13, que normatiza as contratações no comércio eletrônico, dispendo sobre garantias do consumidor e contratos relativos a negociações via internet.

Na CF/88, o capítulo dos direitos fundamentais é responsável por ocupar lugar de destaque na seara do direito constitucional contemporâneo. O rol do art. 5º da CF evidencia o dever estatal de tutelar o direito fundamental a comunicação aos cidadãos – e por conseguinte, o acesso a internet.

Os direitos fundamentais têm também por objetivo ampliar os direitos e a proteção dos indivíduos perante o Estado, através da limitação de seu poder, isto é, “são diretrizes gerais e garantias de todo o povo – como sociedade – em se ver livre do poder excessivo do Estado”(Tartuce, 2021).

Assim, a partir do conceito de internet como um direito fundamental, tem-se um mecanismo atual de efetivação do direito constitucional a comunicação. Uma vez que, a importância do Estado como principal guardião dos direitos fundamentais é a de assegurar uma tutela efetiva a esse direito (SARLET, ed. 2019).

O MCI e o CC são duas legislações que desempenham papéis fundamentais na regulamentação da sociedade digital contemporânea. Mais amplo em sua abrangência, o CC regula as relações civis em diversos setores, incluindo contratos, responsabilidade civil, e direitos e deveres individuais.

O MCI em seu art. 7º, inciso I:

Art. 7º O acesso à internet é essencial ao exercício da cidadania, e ao usuário são assegurados os seguintes direitos:

I - inviolabilidade da intimidade e da vida privada, sua proteção e indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação;

Este artigo, se intersecciona com os princípios gerais do CC, pois reconhece a inviolabilidade da intimidade, da vida privada, da honra e imagem das pessoas, respeitando assim, o direito à privacidade dos usuários online.

No CC são estabelecidas as bases para a responsabilidade civil por danos causados a terceiros, enquanto o MCI complementa essas disposições ao determinar a responsabilidade dos provedores de internet por conteúdos gerados por terceiros. Em ambas legislações, a busca pelo equilíbrio está no fornecimento da proteção do direito à livre expressão e a necessidade de coibir abusos online.

O CDC foi elaborado para exercer a defesa dos direitos dos consumidores em diversas transações, abrangendo desde relações comerciais tradicionais até as mais modernas, como as realizadas online. O seu objetivo, descrito no artigo 4^o,¹ exemplifica a proteção das necessidades do consumidor, tem como fim, justamente, reequilibrar as relações de consumo, harmonizando e dando maior transparência às relações contratuais. o princípio da transparência gera para o fornecedor o dever de esclarecer ao consumidor as características e o conteúdo do contrato, como descrito no art. 6^o, III do código.

Art. 6^o. São direitos básicos do consumidor:

III – a informação adequada e clara sobre os diferentes produtos e serviços, com especificação correta de quantidade, características, composição, qualidade e preço, bem como sobre os riscos que apresentem.

O princípio da transparência, presente no CDC, é também usado pelo MCI. Através dele os provedores de serviços online são responsáveis pelo fornecimento de informações claras sobre suas práticas de coleta, uso, armazenamento e proteção de dados pessoais.

[...] A idéia central é possibilitar uma aproximação e uma relação contratual

¹ CDC, “Art. 4^o. A Política Nacional das Relações de Consumo tem por objetivo o atendimento das necessidades dos consumidores, o respeito à sua dignidade, saúde e segurança, a proteção de seus interesses econômicos, a melhoria da sua qualidade de vida, bem como a transparência e harmonia das relações de consumo, atendidos os seguintes princípios”.

mais sincera e menos danosa entre consumidor e fornecedor. Transparência significa informação clara e correta sobre o produto a ser vendido, sobre o contrato a ser firmado, significa lealdade e respeito nas relações entre fornecedor e consumidor, mesmo na fase pré-contratual, isto é, na fase negocial dos contratos de consumo (Marques, 2002)

No contexto digital, o MCI complementa essa proteção ao estabelecer diretrizes específicas para o ambiente online, como por exemplo, a responsabilidade dos provedores de internet ²por danos decorrentes de conteúdos gerados por terceiros, trazendo uma camada adicional de proteção para os usuários considerando a dinâmica única e os desafios que esse espaço apresenta. A partir da entrada em vigor da lei, a temática da responsabilidade civil dos provedores passou a contar com previsão normativa, ficando afastadas as construções doutrinárias ou jurisprudenciais em sentido contrário (SOUZA, 2014).

O Decreto 7.962/2013, é uma regulamentação específica que visa proteger os consumidores no ambiente do comércio eletrônico. Ele foca em aspectos específicos do comércio eletrônico, garantindo informações claras e precisas aos consumidores antes da conclusão de suas compras online.

Assim como no MCI, o princípio da transparência também se faz presente no Decreto. É por meio dele que informações detalhadas sobre o produto ou serviço, preço total, formas de pagamento, prazo de validade da oferta, entre outros, devem ser fornecidas antes da finalização da compra garantindo a clareza nas relações estabelecidas no ambiente virtual.

A proteção da privacidade também é outro ponto de intersecção entre o MCI e o Decreto 7.962/2013 porém, enquanto o MCI trata de maneira mais amplificada privacidade dos usuários, o Decreto aborda especificamente a proteção de dados no comércio

² Os provedores de serviços de internet são aqueles que oferecem serviços ligados ao funcionamento dessa rede mundial de computadores, ou por meio dela. Trata-se de gênero do qual são espécies as demais categorias, como: (i) provedores de backbone (espinha dorsal), que detêm estrutura de rede capaz de processar grandes volumes de informação. São os responsáveis pela conectividade da internet, oferecendo sua infraestrutura a terceiros, que repassam aos usuários finais acesso à rede; (ii) provedores de acesso, que adquirem a infraestrutura dos provedores backbone e revendem aos usuários finais, possibilitando a estes conexão com a internet; (iii) provedores de hospedagem, que armazenam dados de terceiros, conferindo-lhes acesso remoto; (iv) provedores de informação, que produzem as informações divulgadas na internet; e (v) provedores de conteúdo, que disponibilizam na rede os dados criados ou desenvolvidos pelos provedores de informação ou pelos próprios usuários da web. Superior Tribunal de Justiça. REsp 1.316.921/RJ. 3ª Turma. Rel. Min. Nancy Andrighi. DJE 29/06/2012

eletrônico reforçando a necessidade de informações claras a respeito do produto, serviço e do fornecedor, assim como as complexidades legais que envolvem o ambiente digital e suas implicações no cotidiano dos consumidores.

O artigo 3º do MCI estabelece seus princípios estruturantes e são diretrizes informadoras fundamentais à interpretação e aplicação da lei. Eles foram adicionados à legislação brasileira com o intuito de aplicar as garantias já sedimentadas na estrutura constitucional e ampliar a proteção da coletividade diante de uma nova dimensão criada pela rede mundial de computadores.

Os princípios fundamentais delineados nesta legislação são cruciais para orientar as relações no ambiente digital brasileiro e promover a proteção dos usuários e a governança democrática da rede.

Dentre eles, a garantia da liberdade de expressão, comunicação e manifestação de pensamento, é o primeiro princípio disciplinado na lei. Garantido nos termos CF/88, ele equilibra a liberdade de expressão com a necessidade de coibir abusos e práticas ilegais na internet, por meio da responsabilização dos provedores de serviços online, isto é, a legislação estabelece que os provedores somente podem ser responsabilizados por danos decorrentes de conteúdos gerados por terceiros se não acatarem ordem judicial específica para a remoção do conteúdo em questão.

A Privacidade é outro princípio do MCI. A legislação estabelece diretrizes claras para a coleta, armazenamento, uso e compartilhamento de dados pessoais, garantindo aos usuários o controle sobre suas informações. A lei protege a privacidade dos usuários da internet, reforça o direito à privacidade e à intimidade. Conteúdos fundamentais para a proteção dos cidadãos no ambiente digital.

Ao incorporar princípios fundamentais de proteção de dados pessoais na lei, o terceiro princípio do MCI desempenha um papel crucial na defesa da privacidade dos usuários online. A proteção dos dados pessoais visa equilibrar a evolução tecnológica com a preservação dos direitos individuais, especialmente no que tange à privacidade e à segurança dos dados pessoais.

No panorama do ordenamento brasileiro, o reconhecimento da proteção de dados como um direito autônomo e fundamental não deriva de uma dicção explícita e literal, porém da consideração dos riscos que o tratamento automatizado traz à proteção da

personalidade à luz das garantias constitucionais de igualdade substancial, liberdade e dignidade da pessoa humana, juntamente com a proteção da intimidade e da vida privada (Doneda, 2011).

A proteção de dados pessoais no ordenamento brasileiro não se estrutura a partir de um complexo normativo unitário. A CF/88 contempla o problema da informação inicialmente por meio das garantias à liberdade de expressão e do direito à informação, que deverão eventualmente ser confrontados com a proteção da personalidade e, em especial, com o direito à privacidade. (Doneda, 2011).

O princípio da Preservação e Garantia da Neutralidade de Rede preserva e garante que todos os dados na internet sejam tratados de forma igual, sem preconceito de qualquer tipo. Do mesmo modo que, visa garantir que os provedores de acesso à internet tratem de forma igualitária todos os dados que trafegam em sua rede, sem discriminação ou preferência por determinados serviços ou aplicações.

A preservação da estabilidade, segurança e funcionalidade da Rede é o princípio que visa a conformidade com os padrões internacionais e pelo estímulo ao uso de boas práticas, como por exemplo, a aprovação da Lei Geral de Proteção de Dados 13.709/2018 que em seu artigo terceiro expõe a proteção da privacidade e proteção com os dados pessoais³. Ela reflete o compromisso do Brasil em alinhar-se às melhores práticas internacionais na proteção desses direitos.

O princípio da responsabilização dos agentes de acordo com suas atividades, aborda a responsabilização dos diversos agentes que compõem o ecossistema digital. É a maneira de equilibrar a liberdade de expressão, a inovação e a proteção dos direitos individuais, evitando uma abordagem generalizada podendo comprometer o funcionamento da rede, destacando de maneira sólida uma governança para a internet. A preservação da natureza participativa da rede é o princípio que promove a inclusão e a participação ativa dos usuários. Tal qual, como quando a lei foi elaborada e contou com a ajuda e opinião pública, com participação direta da sociedade pelos meios tecnológicos.

³ Art. 3º - II - proteção da privacidade;
III - proteção dos dados pessoais, na forma da lei;

Por último, em seu inciso oitavo, a liberdade dos modelos de negócios promovidos na internet, equilibra a liberdade empresarial com a proteção dos direitos dos usuários, através da neutralidade da rede, responsabilidade limitada dos intermediários, inimizabilidade da rede e governança participativa. A lei proporciona um ambiente propício para a liberdade e inovação nos modelos de negócios promovidos na internet brasileira, garantindo um espaço dinâmico e diversificado para empreendedores e usuários.

Desse modo, é possível compreender que o MCI impõe responsabilidades. Alinhadas com as atividades desempenhadas por cada agente no ambiente online, ele fortalece a base para o ordenamento jurídico e torna o mundo virtual um lugar mais seguro e democrático.

A partir de então, com transformações tecnológicas e inovações, o desenvolvimento das redes sociais virtuais, e tudo o que ela engloba - uma plataforma digital que permite estabelecer contato com outras pessoas por meio de produtos eletrônicos, como celular, computador ou videogame, tem causado grande impacto nas relações humanas e, conseqüentemente, nas relações jurídicas.

No entanto, é um equívoco imaginar que a internet é um meio livre e com irrestrita circulação de informações, onde qualquer espécie de restrição ou censura é vedada.

Por meio do MCI foram estabelecidos para os usuários da internet direitos e deveres, trazendo a proteção não apenas do corpo físico, mas também do “corpo eletrônico” (Rodotà, 2017)⁴, o qual é formado pelos dados e informações pessoais de cada pessoa.

A lei apresenta a tutela da liberdade de expressão, juízos de valor e as mais variadas manifestações do pensamento, esses fundamentos são os princípios norteadores do uso da internet no Brasil e a condição para o pleno exercício do direito de acesso. O uso da internet móvel representa um instrumento fundamental, tanto para ampliar o acesso quanto para facilitar a interação do usuário com outras pessoas, plataformas e conteúdos.

A internet é composta por diferentes participantes que desempenham papéis

⁴ Stefano Rodotà descreve a formação de um corpo eletrônico, um novo aspecto da pessoa natural que não ostenta apenas a massa física, ou um corpus, mas também uma dimensão digital.

distintos e, portanto, devem ser responsabilizados de maneira proporcional a suas atividades específicas. A responsabilidade dos intermediários digitais, como provedores de hospedagem, redes sociais e plataformas de comércio eletrônico são questões fundamentais.

Para melhor entendimento, esses intermediários digitais são a individualização do serviço que prestam e do poder de gerência sobre o conteúdo gerado ou guardado que disponibilizam. O MCI menciona, ao longo de seu texto, apenas duas espécies de provedores: o provedor de conexão e o provedor de aplicações de internet. Desse modo, diante do caso concreto, o julgador terá o ônus de identificar qual foi o serviço prestado pelo provedor, a fim de deflagrar o efeito de sua eventual responsabilidade. Para um melhor entendimento, o provedor de aplicações de internet pode ser compreendido como a pessoa física ou jurídica que fornece um conjunto de funcionalidades que podem ser acessadas por meio de um terminal conectado à internet. Parece equivocada limitar este provedor exclusivamente a uma pessoa jurídica que exerça atividade de forma organizada, profissionalmente e com fins econômicos, com base no artigo 15 da lei⁵.

Importante observar que as empresas de internet, eventualmente, poderão oferecer serviços diversificados que compreendam atividades tanto de provedores de conexão quanto de aplicações de internet. Nestas hipóteses, elas serão demandadas de forma correspondente ao serviço que prestaram, ainda que atuem primordialmente apenas em determinada função.

O MCI dispõe acerca da responsabilidade civil do provedor de aplicações de internet pelos danos decorrentes do conteúdo inserido por terceiro, conforme descrito

⁵ “Art. 15. O provedor de aplicações de internet constituído na forma de pessoa jurídica e que exerça essa atividade de forma organizada, profissionalmente e com fins econômicos deverá manter os respectivos registros de acesso a aplicações de internet, sob sigilo, em ambiente controlado e de segurança, pelo prazo de 6 (seis) meses, nos termos do regulamento. §1º Ordem judicial poderá obrigar, por tempo certo, os provedores de aplicações de internet que não estão sujeitos ao disposto no caput a guardarem registros de acesso a aplicações de internet, desde que se trate de registros relativos a fatos específicos em período determinado. §2º A autoridade policial ou administrativa ou o Ministério Público poderão requerer cautelarmente a qualquer provedor de aplicações de internet que os registros de acesso a aplicações de internet sejam guardados, inclusive por prazo superior ao previsto no caput, observado o disposto nos §§3º e 4º do art. 13. §3º Em qualquer hipótese, a disponibilização ao requerente dos registros de que trata este artigo deverá ser precedida de autorização judicial, conforme disposto na Seção IV deste Capítulo. §4º Na aplicação de sanções pelo descumprimento ao disposto neste artigo, serão considerados a natureza e a gravidade da infração, os danos dela resultantes, eventual vantagem auferida pelo infrator, as circunstâncias agravantes, os antecedentes do infrator e a reincidência

seguintes artigos 19⁶, 20⁷ e 21⁸ do MCI.

É certo essas condições necessitam de ser analisadas pelos tribunais, que deverão se orientar a aplicação dos direitos fundamentais, conforme prevê a própria legislação, dando a esses direitos a primazia na regulação das novas tecnologias.

Trata-se de norma que não aborda a responsabilidade por conteúdo próprio do provedor e, sim por conteúdo de terceiro. Tal regra surgiu da necessidade de se regular os conflitos oriundos das redes sociais virtuais, quando um terceiro inseria conteúdo lesivo ou criava perfis falsos gerando danos a terceiros. Observa-se que, caso o sujeito que inseriu propriamente o conteúdo ofensivo seja identificado, ele será responsabilizado de forma direta e pessoal, com base nos artigos 186, 187 e 927 do CC.

Art. 186. Aquele que, por ação ou omissão voluntária, negligência ou imprudência, violar direito e causar dano a outrem, ainda que exclusivamente moral, comete ato ilícito.

Art. 187. Também comete ato ilícito o titular de um direito que, ao exercê-

⁶ Art. 19. Com o intuito de assegurar a liberdade de expressão e impedir a censura, o provedor de aplicações de internet somente poderá ser responsabilizado civilmente por danos decorrentes de conteúdo gerado por terceiros se, após ordem judicial específica, não tomar as providências para, no âmbito e nos limites técnicos do seu serviço e dentro do prazo assinalado, tornar indisponível o conteúdo apontado como infringente, ressalvadas as disposições legais em contrário. § 1º A ordem judicial de que trata o caput deverá conter, sob pena de nulidade, identificação clara e específica do conteúdo apontado como infringente, que permita a localização inequívoca do material.

§ 2º A aplicação do disposto neste artigo para infrações a direitos de autor ou a direitos conexos depende de previsão legal específica, que deverá respeitar a liberdade de expressão e demais garantias previstas no art. 5º da Constituição Federal. § 3º As causas que versem sobre ressarcimento por danos decorrentes de conteúdos disponibilizados na internet relacionados à honra, à reputação ou a direitos de personalidade, bem como sobre a indisponibilização desses conteúdos por provedores de aplicações de internet, poderão ser apresentadas perante os juizados especiais. § 4º O juiz, inclusive no procedimento previsto no § 3º, poderá antecipar, total ou parcialmente, os efeitos da tutela pretendida no pedido inicial, existindo prova inequívoca do fato e considerado o interesse da coletividade na disponibilização do conteúdo na internet, desde que presentes os requisitos de verossimilhança da alegação do autor e de fundado receio de dano irreparável ou de difícil reparação.

⁷ Art. 20. Sempre que tiver informações de contato do usuário diretamente responsável pelo conteúdo a que se refere o art. 19, caberá ao provedor de aplicações de internet comunicar-lhe os motivos e informações relativos à indisponibilização de conteúdo, com informações que permitam o contraditório e a ampla defesa em juízo, salvo expressa previsão legal ou expressa determinação judicial fundamentada em contrário.

Parágrafo único. Quando solicitado pelo usuário que disponibilizou o conteúdo tornado indisponível, o provedor de aplicações de internet que exerce essa atividade de forma organizada, profissionalmente e com fins econômicos substituirá o conteúdo tornado indisponível pela motivação ou pela ordem judicial que deu fundamento à indisponibilização.

⁸ Art. 21. O provedor de aplicações de internet que disponibilize conteúdo gerado por terceiros será responsabilizado subsidiariamente pela violação da intimidade decorrente da divulgação, sem autorização de seus participantes, de imagens, de vídeos ou de outros materiais contendo cenas de nudez ou de atos sexuais de caráter privado quando, após o recebimento de notificação pelo participante ou seu representante legal, deixar de promover, de forma diligente, no âmbito e nos limites técnicos do seu serviço, a indisponibilização desse conteúdo.

lo, excede manifestamente os limites impostos pelo seu fim econômico ou social, pela boa-fé ou pelos bons costumes.

Art. 927. Aquele que, por ato ilícito (arts. 186 e 187), causar dano a outrem, fica obrigado a repará-lo.

Parágrafo único. Haverá obrigação de reparar o dano, independentemente de culpa, nos casos especificados em lei, ou quando a atividade normalmente desenvolvida pelo autor do dano implicar, por sua natureza, risco para os direitos de outrem.

Ainda que a Internet seja o espaço por excelência da liberdade, isso não significa que este seria um universo sem lei e contrário à responsabilidade pelos abusos que lá possam ocorrer. No mundo real, como no virtual, o valor da dignidade da pessoa humana é apenas um, de forma que nem o meio em que os agressores transitam e nem as ferramentas tecnológicas que utilizam poderão transmutar ou enfraquecer a natureza irrenunciável, intransferível e imprescritível do referido princípio.⁹No ambiente virtual, a responsabilidade civil da internet tem operado em paralelo com o real, influenciando de forma direta tanto a organização das estruturas de poder, quanto o próprio comportamento do ser humano.

Por meio das redes sociais, os indivíduos relacionam-se em tempo real, compartilhando momentos de sua existência. Ao criar um perfil e participar de uma comunidade ou grupo, a pessoa disponibiliza uma série de dados relativos à sua personalidade, características pessoais, preferências e gostos. Assim se justifica o tratamento legal da relação estabelecida entre o indivíduo e a internet, regulada no MCI. Entretanto, a impessoalidade e a ausência de consequência imediata ao usuário, por vezes demanda uma resposta punitiva do Estado. O Código Penal Brasileiro, Decreto-Lei nº 2.848/1940, dispõe sobre condutas passíveis de punição no que tange a liberdade de expressão, dentre esses tipos penais estão os crimes contra a honra, previstos nos artigos 139 a 140 do referido código.

[...]Art. 139 - Difamar alguém, imputando-lhe fato ofensivo à sua reputação.

Art. 140 - Injuriar alguém, ofendendo-lhe a dignidade ou o decoro [...]

O MCI também está relacionado com o uso responsável do princípio de liberdade

⁹ STJ. REsp nº 1.117.633. 2º T. Min. Rel. Herman Benjamin. DJ de: 03.03.2010.

de expressão. Embora não seja fácil remover conteúdo ofensivo de forma rápida, exceto, envolvendo imagens de nudez, cenas sexuais e exposição de crianças e jovens menores de 18 anos no ambiente virtual, aplicável ao Estatuto da Criança e do Adolescente, Decreto-Lei 8069/90 conhecido também como ECA, nesses casos, a denúncia pode ser feita online, na plataforma, devendo o conteúdo ser imediatamente removido do ar. Para outras ocorrências, as publicações deverão ser removidas via requerimento encaminhado ao juízo, e uma vez autorizadas por ordem judicial serão removidas.

As relações desenvolvidas na internet, assim como todas as demais, devem obediência estrita aos princípios constitucionais, em especial, ao princípio fundador do Estado Democrático de Direito brasileiro, a dignidade da pessoa humana. E o intérprete, à luz da legalidade constitucional, diante do conflito ou do litígio, deverá colocar os interesses dos direitos fundamentais existenciais em posição de preeminência.

2- JOGOS DIGITAIS: LAZER E ATIVIDADE ECONÔMICA

A primeira vez que uma espécie rústica de jogo eletrônico foi apresentada ao público foi em 1958, quando o físico norte-americano William Higinbotham buscava meios para tornar mais atrativas as visitas ao importante centro de pesquisas atômicas, o Laboratório Nacional de Brookhaven. Para isso, William transformou um osciloscópio monocromático e ligou ele a um pequeno computador analógico, promovendo variações nas frequências elétricas e simulando a trajetória de uma bola em um jogo de tênis, que ficou conhecido como Tennis for Two (Pacheco, 2013).

Três anos mais tarde, em outro laboratório, desta vez no Massachusetts Institute of Technology (MIT), um estudante de computação novato foi desafiado por um grupo de programadores do laboratório a fazer um jogo interativo e provar suas habilidades de programação. Steve Russel tomou como base um PDP-1, computador de última geração na época, que era menor que os enormes computadores a válvula e possuía o tamanho de um automóvel. Surgiu o Space War, onde duas naves combatiam no espaço, se tornando extremamente popular entre os alunos.

No entanto, quem inaugurou a era comercial dos jogos interativos eletrônicos foi um engenheiro alemão naturalizado americano Ralph Baer. Ao fim da Segunda Guerra Mundial, depois de trabalhar como técnico de rádio no centro de comando em Londres, Ralph passou a trabalhar com um suporte ainda recente, a televisão. Em 1951, trabalhando para uma empresa de eletrônica que produzia peças para televisores, a Loreal Corporation, Baer propôs a ideia de um aparelho de televisão interativo, um recurso que os diferenciaria da concorrência. Ele foi ignorado e a ideia só voltou quinze anos depois. Na ocasião Baer já era engenheiro chefe da divisão de design da Sanders Associates. Em 1966 ele apresentou à empresa um protótipo de console primitivo, a Brown Box.

Após várias etapas de desenvolvimento o protótipo final foi lançado em 1971 e foi comprado pela produtora de televisões Magnavox para alavancar suas vendas com esse novo recurso. Surgiu assim o primeiro console de videogame caseiro, o Magnavox Odyssey, que por alguns erros de estratégia de marketing acabou não decolando, afinal segundo o anúncio o aparelho só funcionaria em televisões da marca Magnavox,

limitando a possibilidade de consumidores.

Porém, o responsável pela transformação dos games em um dos hobbies prediletos pelo mundo foi outro: o Pong. O Pong é um fliperama, operado por moedas. O sucesso nos bares e restaurantes foi tão grande que não demorou para ser fabricada uma versão caseira e portátil para uso doméstico em 1975.

No Brasil, o início da história dos games remonta a segunda metade dos anos 1970, e está diretamente relacionada às políticas nacionais para a indústria de hardware, componentes físicos do computador, aparatos eletrônicos que, ao se conectarem, fazem o equipamento funcionar e software, parte referente aos sistemas que executam as atividades, os programas e aplicativos que fazem com que a máquina funcione. Enquanto o resto do mundo vivia o alvorecer do mercado com o lançamento do Atari 2600, o setor nacional de jogos digitais era basicamente inexistente devido a uma política conhecida como reserva de mercado, que proibia a importação de equipamentos eletrônicos, em especial os da área de informática – de hardware e software, incluindo os consoles de videogame e jogos. Esta política tem origem no governo militar do General Emílio Médici (1969-1974), com a criação da Comissão de Coordenação das Atividades de Processamento Eletrônico – Capre, cuja função inicial era racionalizar as compras e otimizar a utilização de computadores dos órgãos da administração pública e de empresas vinculadas (SANTOS, 2008).

A pioneira neste mercado foi a Philco Ford, divisão da Ford que produzia rádios automotivos, e lançou em 1977 o Telejogo, console com gráficos de 8 bits, cópia do Pong da Atari. Em 1980, o Atari 2600 passa a ser vendido de maneira não-oficial no Brasil, por meio de um clone denominado Atari CX 2600, fabricado pela Atari Eletrônica, uma empresa paulistana criada por um ex-joalheiro que trazia as peças do exterior para montar o videogame.

No ano de 1982, surge o primeiro console oficial brasileiro, o Top Game, produzido pela empresa de Comércio de Componentes Eletrônicos - CCE, que vendeu cerca de 5.000 (cinco mil) aparelhos em dois anos.

O agravamento da crise econômica de 1981-82 nos Estados Unidos fez com que o governo daquele país passasse a ver o Brasil como potencial consumidor de seus produtos de tecnologia, e a reserva brasileira de mercado entrou para a agenda política

daquele país, interessado em uma eventual abertura do mercado brasileiro para o escoamento de mercadorias.

Com a visita do presidente americano Ronald Reagan ao Brasil em 1982, surge a primeira importação de um lote grande de videogames no Brasil. Como a compra direta de consoles pelo varejo limitada em quantidade, a verdadeira explosão dos consoles no Brasil veio em 1983, com o surgimento dos primeiros videogames licenciados no país.

Pela legislação vigente, as produtoras estrangeiras como Atari e a Magnavox, precisavam licenciar a produção para uma empresa brasileira. Surgiram assim títulos como o Odyssey da Philips, o Atari 2600 da Polivox, o VJ 9000 da Dismac e o Sayfi da Dactari, porém além dos licenciados, outras empresas começaram a simplesmente copiar os circuitos dos consoles estrangeiros e vender livremente no Brasil. Com a queda do regime militar e a abertura política, uma regulamentação para o setor começou a ser discutida, promovendo uma desmilitarização na gestão política da informática e buscando alternativas para o modelo estabelecido nos governos militares.

Em 1984 surge a Política Nacional da Informática Decreto - Lei 7.232/1984, que criara o Conselho Nacional de Informática e Automação, chamado Conin. Além de regulamentar a política de reserva de mercado ela estipularia uma nacionalização dos produtos de informática, determinando quantas e quais peças seriam fabricadas em território nacional ou substituídas por peças que já fossem fabricadas no Brasil.

Nesta seara, estão games digitais ou também chamados de jogos eletrônicos. Eles utilizam a tecnologia para proporcionar experiências envolventes e imersivas com as pessoas, por meio da internet e com o acesso rápido a dispositivos móveis os jogos eletrônicos introduzi novas formas de relacionamento entre as pessoas. Ao mesmo tempo em que o cenário tecnológico afastou fisicamente os seres humanos, ele acabou por proporcionar contato frequente, direto e interativo entre eles, gerando uma nova forma de convivência.

A antiga regra de que primeiro seria necessário um contato físico para que só então fosse possível chegar à comunhão de ideias já está defasada. Em tempo real, indivíduos e grupos participam ativamente da construção, discussão e seleção das informações que serão inseridas na rede.

O uso da internet móvel representa um instrumento fundamental para ampliar o

acesso e para facilitar a interação do usuário com outras pessoas, plataformas e conteúdos. Desse modo, muitos indivíduos parecem ter vontade, e até mesmo a necessidade, de se manifestar em diferentes plataformas eletrônicas, como computadores, consoles de videogame e dispositivos móveis, havendo então a multiplicação da exposição pública da intimidade, por meio de reality shows, webcams, blogs e redes sociais.

Os games digitais tem uma natureza interativa que permite que os usuários controlem personagens, explorem mundos virtuais e tomem decisões que impactam diretamente a narrativa e o desenrolar do jogo. O jogo eletrônico por definição, exige a existência de um suporte tecnológico que loga ele em uma plataforma, ou seja “arquiteturas tecnológicas baseadas em hardware e/ou software capazes de promover os recursos necessários para os usos em jogos” (SOFTEX, 2005).

Nesse contexto, existe uma diferenciação a respeito do tipo de jogador, e sua classificação é dividida em três categorias distintas. Enquanto produto cultural, os jogos eletrônicos possuem uma amplitude de gêneros e maneiras de interação que permite o seu consumo por públicos dos mais diferentes tipos, porém uma classificação mais simples destas três manifestações foram descritas por PERUCIA (2008).

Tabela 1 - Classificação dos tipos de jogadores

Classificação	Tradução	Conceito
Hardcore Gamer	Aficionado	Prefere jogos com alto nível de ação, extremamente competitivos e que requerem alto nível de envolvimento e destreza para vencer os desafios.
Core Gamer	Costumaz	Prefere jogos onde o aprendizado e as descobertas são mais graduais, que envolvam ainda certo nível de comprometimento e complexidade.
Casual Gamer	Casual	Normalmente não se considera um jogador. Aprecia jogos como passatempos para relaxar e divertir, em vez de um desafio a ser encarado com relativo grau de comprometimento.

Fonte: Perucia (2008) com modificações pela autora

Diante desta classificação dos usuários, os jogos enquanto software, ou seja, como programas, dados e instruções que comandam o funcionamento de um computador, smartphone, tablet, console e outros dispositivos eletrônicos. E, são separados em diferentes gêneros e classificações, que são descritas em SOFTEX (2005).

Tabela 2 - Gêneros e classificação dos jogos

Gênero	Conceito	Exemplo
RPG	Acrônimo para Role Playing Game, ou jogo de interpretação de papel, consiste em uma ambientação contextual (fantasia medieval, horror) e tem por objetivo criar no computador um ambiente capaz de reproduzir um ambiente real.	Diablo, Mass Effect, Dragon Age, Baldurs Gate Um nicho deste tipo de jogo é o de Massively Multiplayer On-line Role Playing Game ou MMORPG, que são jogos de RPG que são jogados via Internet, simultaneamente por milhares de pessoas em todo o mundo. Exemplo: World Of Warcraft, Ragnarok, Star Wars The Old Republic.
Estratégia	Jogos que exigem raciocínio que pode ser jogado em turnos como a série Civilization e estratégia em tempo real	Age of Empires, Company of Heroes e Black and White.
Simulação	Jogos que buscam simular algo da maneira mais real possível, incluem o subgênero de simuladores de guerra, onde coloca o jogador como um soldado e os jogos de corrida de automóveis. Também se incluem um gênero inaugurado por uma das séries mais populares de todos os tempos, a simulação de vida do	Flight Simulator, Gran Turismo, Battlefield, Call of Duty e The Sims.
	TheSims.	

Ação	Jogos que propõem interatividade e reflexos dos usuários.	God of War, Devil May Cry e Ninja Gaiden. Nessa categoria se encaixa também o subgênero dos jogos de luta, como as séries Mortal Kombat e Street Fighter.
Aventura	Jogo de raciocínio lógico contextualizado em um enredo que insere o jogador em um contexto de aventura, com uma história interativa. No início deste gênero os jogos não possuíam gráficos, apenas textos. Em versões mais avançadas o jogo continha gráficos estacionários e ações e quebra-cabeças a serem desvendados pelo jogador.	Myst e King 's Quest.
Infantil	Jogos de caráter educacional, simples voltados para crianças, podendo conter características de outros gêneros citados.	Funny Foods
Passatempo	Comporta os jogos com quebra-cabeças simples e rápidos sem história ou com pouca profundidade de história. Os jogos casuais tem se tornado populares entre os tablets e celulares.	Angry Birds e Cut the Hope
Esportes	Buscam reproduzir com a maior fidelidade possível esportes populares como vôlei, futebol, basquete.	FIFA Series, Pro Evolution Soccer, Virtual Tennis, NBA Series.

Fonte: SOFTEX (2005) com adaptações pela autora

Tais gêneros se destinam, em sua maioria, ao entretenimento. No entanto, é relevante destacar que os games não se limitam a essa manifestação, e que existem duas outras possibilidades de aplicações dos jogos eletrônicos.

A primeira delas é o gênero dos Advergames que são “jogos concebidos para promover marcas, produtos e aumentar a audiência dos sites das empresas, além de coletar de forma interativa informação sobre os consumidores” (SOFTEX, 2005).

Outro gênero encontrado é o dos Serious Games, os jogos sérios, ou seja, aqueles que “levam em conta critérios didáticos e pedagógicos associados aos conceitos que visam difundir” (SOFTEX, 2005). Nesse gênero incluem-se jogos de aprendizagem lúdica para crianças, jogos que buscam a conscientização da população ou jogos usados para o treinamento de profissionais. Estes dois gêneros possuem peculiaridades no processo produtivo que envolvem outros atores e motivações e, portanto, não fazem parte do contexto desse trabalho.

Em suma, os games digitais abrangem uma variedade de gêneros, desde aventuras épicas e jogos de ação frenética até quebra-cabeças desafiadores e simuladores realistas.

Além disso, a indústria de games tem evoluído constantemente, incorporando avanços tecnológicos como gráficos de alta definição, realidade virtual e inteligência artificial para criar experiências cada vez mais sofisticadas, muitos jogos oferecem modos multiplayer online, nos quais os jogadores podem competir ou colaborar com outros ao redor do mundo, ou até mesmo criar jogos pelos próprios usuários, por meio de plataformas online como, por exemplo, o Roblox, jogo base que consiste em, os usuários, desenvolverem jogos gratuitamente para console como Xbox, computador e Mobile dentro do próprio game.

A plataforma mescla a criação com jogabilidade, e isso contribui para a formação de comunidades virtuais, onde jogadores compartilham experiências, estratégias e até mesmo competem em eventos e torneios, segundo a Roblox Corporation em uma matéria do site Techtudo, mais da metade de jovens abaixo dos 16 anos e provenientes dos Estados Unidos jogam o game.

No caso em questão, os jogos feitos na plataforma têm a mesma estrutura básica do game Roblox, mas é possível personalizá-los, criando seus próprios personagens, regras e objetivos.

Assim sendo, os games digitais representam uma forma dinâmica e diversificada de entretenimento que continua a evoluir com os avanços tecnológicos, os jogos eletrônicos desempenham um papel significativo na cultura contemporânea, proporcionando muitas vezes experiências imersivas e estimulando a criatividade.

Baseadas na microinformática, as tecnologias digitais que engloba jogos para computadores, consoles, fliperamas, smartphones, tablets e qualquer outro equipamento que venha a existir, estão inseridas no cotidiano das pessoas desde a década de 1950, quando houve uma divisão entre os jogos eletrônicos comercializados, passando a haver de um lado jogos de console, na época os fliperamas, e, de outro, jogos para computadores.

Atualmente as plataformas digitais disponíveis são os consoles de videogame, como PlayStation e Xbox, e as plataformas online, como Steam e Epic Games Store. Conforme conceituado pelo site HowStuffWorks, “o console de videogame é um “computador altamente dedicado”. Ou seja, computador dedicado para jogos, sendo uma plataforma de entretenimento interativa que se liga à TV, cada função é requerida pelos usuários, processada no sistema e realizada pelos desenhos gráficos que ficam na tela”. Um console não deixa de ser um computador.

Os jogos para console foram criados a partir de pesquisas de computação, em 1958, com a invenção do “Tennis Programming”, um jogo simples de tênis e depois em 1962, com o Spacewar, um dos primeiros jogos eletrônicos de computador. Na década de 1980 o console mais famoso, no entanto, foi o Atari 2600 e anos mais tarde, o Playstation foi um sucesso com os seus jogos em três dimensões e posteriormente a Nintendo, em 1996, lançou o Nintendo 64.

As plataformas online, são plataformas de *Streaming*, que se conceitua por ser uma tecnologia onde se possibilita a transmissão de dados de áudio e vídeo pela internet, em tempo real, sem a necessidade de armazenamento prévio, uma vez que não é preciso fazer download do conteúdo. Plataformas de *streaming* de jogos como Steam e Epic Games Store disponibilizam seus serviços na nuvem em um servidor externo. Esse conceito de jogo em nuvem é o que permite a formação de comunidades de jogadores interconectados e a disponibilização de produtos e serviços para este público alvo em tempo real.

O site “Redação Zoom” explica que para se registrar na plataforma, o usuário cria uma conta vinculada ao seu e-mail e instala o aplicativo no seu dispositivo, desde que a

máquina do usuário tenha as configurações mínimas de placa de vídeo, superior a 2 GB, e de memória 4 GB para garantir um bom desempenho. Na aquisição de um jogo, este será direcionado para sua biblioteca, armazenada em nuvem. Promoções em pré-vendas, pacotes, lançamentos e até games clássicos são benefícios oferecidos pela plataforma aos usuários cadastrados. Antes mesmo de uma compra efetiva é possível testar muitos títulos de forma gratuita através dos jogos demonstrativos (REDAÇÃO ZOOM, 2019).

Essas plataformas são sistemas para compra de jogos através da internet que tem por objetivo combater a pirataria de games no ambiente online, pois, os jogos hospedados nos servidores em nuvem necessitam apenas de uma versão atualizada a ser desenvolvida, ao invés de uma para cada tipo de dispositivo, reduzindo os custos e a ausência de mídia física como os CDs e Blu-ray dificultando cópias ilegais.

Porém, dessa forma foi necessário definir e estabelecer autorizações e licenças para os serviços de streaming, e demais materiais veiculados na internet. A Organização Mundial da Propriedade Intelectual – OMPI, cujo objetivo é estimular a proteção intelectual, estabeleceu o Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual: Relacionados ao Comércio – TRIPs, que promove a proteção da propriedade intelectual, patentes, marcas, direitos autorais, bens imateriais e o Decreto-Lei 9.610 que regula o direito autoral no Brasil em vigor desde fevereiro de 1998 (BALDISSERA; FORTES, 2019).

Trabalhando de acordo com a legislação dos direitos autorais, as plataformas de *streaming* de jogos, colaboram para reduzir a pirataria, mesmo apresentando algumas desvantagens, disponibilizam uma variedade de produtos, a facilidade do uso e segurança, além de serem uma alternativa aos consumidores de entretenimento digital, visto que, com o alto índice da inflação e cotação do dólar, o preço dos jogos para a compra se torna inviável, sendo interessante o cliente migrar de um serviço ilegal para um legalizado, no caso, poderia ser a plataforma de *streaming* Steam.

No entanto, para um serviço de qualidade é levado em consideração a velocidade da internet do consumidor, como a transmissão é feita em *streaming* de áudio e vídeo em tempo real o fluxo de dados deve levar o mínimo de tempo para atingir uma alta performance, assim a experiência na utilização dos games se torna quase cinematográfica.

Cada uma dessas plataformas oferece uma gama única de jogos, serviços e recursos, proporcionando aos jogadores uma variedade de opções para explorar. A inclusão de recursos de multiplayer online, tanto nos consoles como em plataformas online, e a integração de mídias sociais permite que os jogadores interajam e compartilhem experiências, criando uma comunidade global de entusiastas de jogos.

As plataformas digitais de jogos desempenham um papel crucial na evolução da indústria de jogos e na tabela abaixo, é possível ter uma descrição das mais utilizadas pelos jogadores:

Tabela 1 - Diferentes Plataformas de Jogos

Tipo de Plataforma	Descrição	Exemplos
Console	Equipamento digital dotado de um conector para o aparelho de TV e um encaixe para algum tipo de unidade de armazenamento contendo programas e/ou dados de um jogo em particular	Os mais recentes são: Nintendo Wii U, Nintendo Switch, Microsoft Xbox 360, Xbox One e Sony Playstation 5,
Computador	Computadores pessoais de mesa ou notebooks capazes de executar jogos	Qualquer computador ou notebook disponível no mercado, de preferência com placa gráfica
Aparelhos celular	Telefones celulares com capacidade gráfica para processar jogos	Apple iPhone, Samsung Galaxy, Motorola
Tablets	Aparelhos multifunções com tela sensível ao toque maior do que a dos celulares e com capacidade de processamento para processar jogos	Apple iPad, Samsung Galaxy Tab, Kindle

Portáteis	Aparelhos portáteis com recursos gráficos superiores aos aparelhos celular, destinados ou não para o fim de games.	Nintendo 3DS, PlayStation Vita, Apple iPod Touch, Nintendo Switch
TV Digital	Jogos que podem ser rodados em aparelhos de TV Digital como forma de conteúdo interativo	Televisor com setup-box para recepção de TV Digital

Fonte: Perucia (2008) com modificações pela autora.

Contudo, é importante se ater às questões como a toxicidade em comunidades online, violações de segurança e preocupações com a privacidade dos usuários, como as destacadas no Capítulo 1 deste trabalho, onde essas questões são trazidas e legisladas pelo MCI.

Assim sendo, é vital compreender os conceitos dessas plataformas, para que continuem a ser espaços positivos e inovadores para a comunidade de jogadores. Já que tem desempenhado um papel fundamental na democratização do acesso aos jogos, ao eliminar a necessidade de hardware especializado, como computadores de última geração ou consoles caros. As plataformas online permitem que um público mais amplo participe do universo dos jogos. Essa acessibilidade tem contribuído para a diversificação do público, aumentando a representatividade de diferentes grupos demográficos na comunidade de jogadores.

O Roblox é um jogo base gratuito que permite ao jogador desenvolver seus próprios jogos, um título que mescla criação com jogabilidade. O Roblox é uma plataforma de jogos online que se destaca por proporcionar uma experiência única e inovadora que vai além do paradigma tradicional de jogos.

Conforme conceituado pela RobloxCorpation:

“A Roblox constrói as ferramentas e a plataforma que capacitam as pessoas a criarem suas próprias experiências imersivas, para que qualquer mundo que possam imaginar possa ganhar vida. Nossa visão é reimaginar a maneira como as pessoas se reúnem para criar, brincar, explorar, aprender e se conectar umas com as outras.”

Ele permite ao usuário tanto jogar as produções de outras pessoas, quanto criar a sua própria. O Roblox não é jogável como títulos tradicionais, como GTA, Minecraft ou The Sims, mas sim criar outros jogos, como se fossem peças de um LEGO, onde o encaixe das peças possibilita novas criações (Monteiro, 2020).

Este entretenimento consiste na abordagem de permitir que os jogadores se tornem não apenas consumidores, mas também criadores de conteúdo. A ferramenta de criação robusta oferecida pela plataforma, chamada Roblox Studio, possibilita que usuários desenvolvam seus próprios jogos. Essa capacidade de expressão criativa eleva a experiência do usuário, tornando-a muito mais do que apenas jogar, mas também construir e compartilhar.

A diversidade de jogos disponíveis no Roblox é notável. Desde aventuras épicas e simulações realistas até jogos de festa e experiências educacionais, a plataforma abrange uma ampla gama de gêneros. Essa variedade contribui para atrair um público diversificado, desde crianças até adultos, tornando o Roblox um ambiente virtual onde diferentes faixas etárias podem encontrar algo que se alinhe aos seus interesses.

A plataforma que concentra diferentes games criados pela comunidade é jogável em computadores, consoles, celulares com sistema android e iPhone. Pelo aplicativo, é possível ingressar e participar de milhares de jogos online, além de interagir com outros usuários (Magalhães, 2020).

O Roblox possui recursos de rede social, isto é, é possível interagir com pessoas pelo chat dos jogos, enviar mensagens diretas e adicionar contatos como amigos para jogarem juntos.

Por ter download e o acesso à plataforma gratuitos, não é necessário pagar para criar uma conta ou entrar em um dos jogos. No entanto, o aplicativo permite compras internas a partir do uso de Robux: a moeda virtual do jogo adquirida a partir de dinheiro real.

Os usuários assinantes do plano Roblox Premium recebem uma certa quantidade de Robux mensalmente, esses jogadores podem vender para outros jogadores alguns itens, como roupas, e receber Robux em troca. Usuários que criam games de alta popularidade em Roblox podem ganhar Robux quando jogadores Premium passarem tempo em seu jogo. Além disso, esses desenvolvedores podem, também, vender um "Game Pass", que funciona como um passe de conteúdo exclusivo nos seus jogos

(Monteiro, 2020).

Porém, a presença de microtransações pode ser um ponto de preocupação para pais e responsáveis pois, os jogadores podem gastar dinheiro real em itens virtuais, já que entre os usuários mais jovens existe uma potencial pressão para adquirir itens de status dentro do jogo.

Não obstante, outro aspecto a ser considerado é a questão da segurança. Dada a natureza aberta da plataforma, pode haver riscos associados à interação com estranhos online. Como é possível utilizar o Roblox como uma rede social, o chat da plataforma pode trazer algumas preocupações com os usuários menores de idade.

Ao criar uma conta, o jogador registra se tem menos ou mais de 13 anos de idade, informação que não fica disponível publicamente, e a partir disso, algumas restrições de jogabilidade são impostas a ele. É importante que os pais e responsáveis utilizem as ferramentas de restrição de conteúdo como, por exemplo, limitar os tipos de jogos disponíveis e revisar o histórico de mensagens, porém, não existe uma maneira totalmente segura de controlar o que os usuários podem encontrar nos servidores de cada jogo.

Existe também o recurso nas configurações do aplicativo onde é possível ativar uma opção de restrição da conta. Esse recurso desativa todas as opções de comunicação pela plataforma, como também disponibiliza filtros personalizados para limitar o contato por amigos adicionados e filtros de idade. Há, também, a opção para os responsáveis criarem uma senha de acesso para mudar qualquer preferência.

O chat possui filtros de conteúdo para palavras e expressões ofensivas. No caso de usuários com menos de 13 anos de idade, essas pessoas são inseridas em um chat com maiores restrições, limitando o envio de mensagens apenas para amigos adicionados na plataforma. O chat de voz, em fase beta, está disponível apenas para usuários com mais de 13 anos de idade.

Entretanto, como em todo jogo online que envolve interação entre pessoas, há sempre um certo nível de risco, e é recomendado monitoramento para evitar situações como o caso relatado no site UOL, pelo jornalista Uesley Durães em 2024.

A matéria relata o caso de uma mãe que foi à polícia após presenciar seu filho de 8 anos comprando armas e sendo recrutado virtualmente para facções dentro do Roblox.

Ela conta que estava na sala assistindo ao filho jogar e se assustou. Passou então, a questioná-lo sobre como era esse ambiente virtual, quando o filho explicou que além do Primeiro Comando da Capital, o Comando Vermelho também tem presença lúdica dentro dos mapas. Semelhante ao que acontece em outro jogo famoso, o GTA, esses mapas proporcionam que o usuário seja "policial" ou "bandido" e dentro do mapa "Favela do Batatata", é permitida a entrada de crianças de 9 anos. Há apenas uma sinalização para "violência e sangue".

Desse modo, as preocupações com a segurança exigem atenção pois, como em qualquer forma de entretenimento online, a supervisão adequada dos pais e responsáveis é essencial para garantir uma experiência positiva e segura para os jogadores, já que crianças não deveriam ter acesso a essas simulações e conteúdos.

Nesta conjuntura, a sociedade virtual, está passando por um processo de “gameficação”, ou seja, os jogos não são mais vistos somente como lazer, mas também para outros fins, como o educacional. Por exemplo, nos Estados Unidos, 2º colocado no ranking de desenvolvimento de jogos elaborado pela Newzoo, o faturamento no ano de 2018 com a venda de jogos foi de US\$35 bilhões (Abbade,2019). No referido ranking, o Brasil ocupa a 12ª posição, com faturamento de US\$1,27 bilhão. Do ano de 2015 até o ano de 2018 houve um crescimento de 73% de vagas de emprego no setor de games, o que sugere um crescimento significativo do mercado de games no Brasil (Mognon, 2018). O Brasil é uma das potências do universo gamer quando se trata do tamanho da população de jogadores. É a quinta maior do mundo, segundo a NewZoo, referência global na análise da indústria de games. E, de acordo com a Pesquisa Game Brasil (PGB) 2023, 70,1% dos brasileiros afirmam jogar algum tipo de game.

Neste contexto, surge o Projeto de Lei 2.796/2021 que cria o marco legal dos jogos eletrônicos e dos fantasy games, também conhecidos como e-sports, os quais são disputados em ambiente virtual a partir do desempenho de atletas em eventos esportivos reais.

O projeto inclui os jogos eletrônicos nas mesmas regras de tributação dos equipamentos de informática, o que pode reduzir os impostos incidentes sobre eles. As regras são previstas na Lei 8.248/91 Lei de Informática, e na Lei 11.196/05 - Lei do Bem (Agência Senado). O objetivo principal do projeto é conceder incentivos fiscais para a

indústria. Isso porque o investimento e a produção de jogos virtuais passariam a ser oficialmente reconhecidos como "atividades de pesquisa, desenvolvimento e inovação tecnológica", o que tem como consequência a inclusão dos jogos nessas disposições (Spalding e Jabra, 2023).

A lei define os jogos eletrônicos como programas de computador com elementos gráficos e audiovisuais com fins lúdicos, em que o usuário pode controlar a ação e interagir com a interface ou software executável em microcomputadores ou consoles dedicados em que o usuário controla a ação e interage com a interface. (Agência Câmara de Notícias, 2023)

Também são englobados a dispositivos e acessórios usados para executar esses jogos, popularmente conhecidos como consoles, e aplicativos de celular e páginas de internet desenvolvidos com o objetivo de entretenimento com jogos de fantasia. A eles são estabelecidos a livre fabricação, importação, comercialização, e o desenvolvimento de jogos eletrônicos e a prestação de serviços de entretenimento.

O projeto prevê que os jogos eletrônicos podem ser utilizados, além da finalidade de entretenimento, para fins didáticos no ambiente escolar em acordo com a Base Nacional Comum Curricular, para fins terapêuticos e para treinamentos e simulações de condução de veículos e manejo de máquinas, como também estabelece que o Estado deve incentivar a criação de cursos técnicos e superiores e outras formas de capacitação voltadas à programação de jogos.

Segundo o texto do Decreto-Lei, é livre a fabricação, a importação, a comercialização e o desenvolvimento dos jogos eletrônicos no Brasil, devendo o Estado brasileiro apoiar a formação de recursos humanos para a indústria desses produtos (Agência Senado,2023).

O Projeto de Lei visa estabelecer um marco legal para os jogos eletrônicos no Brasil, de certo modo ele representa um avanço significativo na regulamentação de uma indústria em constante crescimento no país. A ideia é que ela regule a fabricação, a importação, a comercialização e o desenvolvimento de jogos eletrônicos no Brasil.

No entanto, a necessidade de adaptação é crucial para a efetividade do marco legal, pois, dada a natureza dinâmica e inovadora desse setor, é fundamental que o

Decreto-Lei seja flexível o suficiente para lidar com mudanças tecnológicas e tendências emergentes, para assim acompanhar a constante evolução da indústria de jogos eletrônicos.

À vista disso, o Brasil representa um passo positivo na direção da regulamentação adequada desse setor. Ao abordar questões como classificação etária, direitos autorais e consumo, o projeto busca criar um ambiente mais seguro e favorável para a indústria. Porém, a posição da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games, conhecida como ABRAGAMES é crítica a versão atual do Marco Legal dos Games. Pois, o projeto não considera o setor de games como um todo, assim não é efetivo em nível nacional, e pode gerar uma série de inseguranças para profissionais, empreendedores, empresas do segmento, investidores e no meio jurídico, já que não houve qualquer consulta aos membros da associação ou de outros representantes do setor quando da elaboração inicial do texto do projeto.

3- A PROTEÇÃO DA INFÂNCIA NA CONSTITUIÇÃO FEDERAL DE 1988 E SUA DESEGNIFICAÇÃO NORMATIVA

Um indivíduo, apenas pelo fato de integrar o gênero humano, já é detentor de dignidade. Esta é qualidade ou atributo inerente a todos os homens, decorrente da própria condição humana, que o torna credor de igual consideração e respeito por parte de seus semelhantes (Sarlet,1988).

A dignidade é composta por um conjunto de direitos existenciais compartilhados por todos os homens, em igual proporção. Desse modo, entende-se que a dignidade humana encontra seu fundamento na autonomia da vontade, assim a titularidade dos direitos existenciais decorre da própria condição humana e independe da capacidade da pessoa de se relacionar, de se expressar, de se comunicar, criar ou sentir.

A liberdade na sua concepção mais ampla permite ao homem exercer plenamente os seus direitos existenciais. O homem necessita de liberdade interior para sonhar, realizar suas escolhas, elaborar planos e projetos de vida, refletir, ponderar e manifestar as suas opiniões. Por isso, a censura constitui um grave ataque à dignidade humana, isso não quer dizer que o homem seja livre para ofender a honra alheia, expor a vida privada de outrem ou para incitar abertamente à prática de crime. A liberdade encontra limites em outros direitos integrantes da personalidade humana, tais como a honra, a intimidade e a imagem. A liberdade exige responsabilidade social, porque sem ela constitui simples capricho.

A Declaração Universal dos Direitos Humanos, já em seu artigo 1º, põe em destaque os dois pilares da dignidade humana:

Art 1º - Todas as pessoas nascem livres e iguais em dignidade e direitos. São dotadas de razão e consciência e devem agir em relação umas às outras com espírito de fraternidade.

Entretanto, a complexidade inerente ao conceito de dignidade torna difícil a determinação do seu conteúdo. O conceito de dignidade é algo que não pode ser definido abstratamente, mas apenas em concreto, à luz de um determinado ordenamento jurídico e dos influxos históricos e culturais de cada sociedade.

Porém, a introdução do princípio da dignidade humana no texto constitucional é importante para a sua efetiva proteção e o seu amplo desenvolvimento pelos órgãos públicos em geral e, em especial, pelos órgãos de aplicação do direito, já que ele influencia a criação e interpretação das leis, direcionando o legislador e o aplicador do direito a adotarem medidas que respeitem a integridade física, moral e psicológica do ser humano.

Este princípio é considerado a base de todos os direitos fundamentais e exerce papel central na interpretação e aplicação das normas jurídicas, uma vez que na seara dos direitos fundamentais, a dignidade humana também serve como fundamento para o reconhecimento e a proteção de direitos como a vida, a liberdade, a igualdade e a intimidade.

Entretanto, a aplicação efetiva do valor da dignidade humana apresenta questões como a marginalização social, a pobreza, a violência e a discriminação que revelam lacunas na efetivação desse princípio. Assim, o desafio da sociedade é buscar constantemente meios de promover um ambiente jurídico e social que respeite e valorize a dignidade intrínseca de cada indivíduo.

Nesse sentido a dignidade da pessoa humana, como valor jurídico, permeia todo o ordenamento jurídico brasileiro, a exemplo disso, podemos citar o Decreto-Lei 8.069/90, conhecida como Estatuto da Criança e do Adolescente, e popularmente chamado de ECA, que ao incorporar a dignidade da pessoa humana como valor central reconhece a condição peculiar de desenvolvimento físico, mental, moral e social das crianças e adolescentes.

Ele representa um marco legal no reconhecimento e proteção dos direitos fundamentais das crianças e adolescentes no Brasil. O princípio da dignidade da pessoa humana no ECA está diretamente relacionado à ideia de proteção integral, que fundamenta todas as ações e decisões em prol do bem-estar e desenvolvimento saudável das crianças e adolescente.

Análises históricas permitem afirmar que a preocupação com a infância é uma realidade moderna. Na antiguidade havia poucos registros sobre as crianças, às quais a sociedade reservava a indiferença. Ausente de qualquer sentimentalismo, predominava a ideia de que a superação da infância, entendida como situação de animalidade,

irracionalidade e ausência de consciência moral, era a garantia de se tornar cidadão humano, detentor de caráter, inteligência e competência (Ceccim e Palombini. 2009).

Ao longo de toda a história a consolidação do poder, dos direitos e da proteção estiveram diretamente ligados à detenção de propriedade, ou seja, aquele homem que detinha, o pai de família, tornava-se senhor de todos os demais, mulher, filhos e escravos. A relação de poder incondicional em face das filhas era ainda mais marcante, já que reuniam três características justificadoras do dever de submissão e obediência: criança, mulher, filha.

Com o passar do tempo a criança passou a ser percebida como alguém que viria a ser o adulto do futuro e, por isso, merecia cuidados com a intenção de povoar um mundo capitalista em ascensão. Assim, num contexto moderno, nascem políticas e programas organizados e promovidos pelo Estado e pela sociedade. Com o objetivo de garantir a manutenção de condições adequadas ao desenvolvimento da cidadania dos menores, os governos promovem-os como sujeitos humanos de direitos.

Nesse sentido, a Declaração Universal dos Direitos da Criança de 20 de novembro de 1959, da qual o Brasil é signatário, prevê que, devido à imaturidade física e mental, haja vista, serem indivíduos em desenvolvimento, a criança e o adolescente necessitam de proteção e de cuidado especial, devendo, ainda, ser amparado por uma legislação apropriada.

Com a criação do ECA em 1990, as crianças e os adolescentes passaram a gozar de proteção, figurando-se como sujeitos de direito vulneráveis, com o foco da preocupação constante da sociedade. Do mesmo modo que, se concretizou a ideia de que as crianças e adolescentes são sujeitos de direitos e titulares de garantias fundamentais, conferindo-lhes, indistintamente, proteção prioritária, vedando qualquer forma de discriminação, conforme já reconhecido pela CF/1988:

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.

Desse modo, através da criação ECA, a CF/1988 contribuiu para a materialização

dos direitos fundamentais, conforme referendado no artigo 3º do ECA:

Art. 3º A criança e o adolescente 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.

Dentre os direitos fundamentais estão os direitos da personalidade, como direito à imagem, à honra, à intimidade, à vida privada, descritos tanto no CC, quanto na CF/1988, descreve as crianças como sujeitos de direito, assim, os direitos supracitados devem ser protegidos contra todo tipo de violação que dela possa seguir.

Não obstante, no artigo 4º do ECA, os direitos e deveres dos pais, tutores ou responsáveis, também prevê o direito à proteção e ao cuidado, que obrigatoriamente estes deverão ter com a criança ou adolescente quando estiverem sob sua responsabilidade.

Art. 4º - É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. Parágrafo único. A garantia de prioridade compreende:

- a) primazia de receber proteção e socorro em quaisquer circunstâncias;
- b) precedência de atendimento nos serviços públicos ou de relevância pública;
- c) preferência na formulação e na execução das políticas sociais públicas;
- d) destinação privilegiada de recursos públicos nas áreas relacionadas com a proteção à infância e à juventude.

Este artigo representa um avanço significativo no ordenamento jurídico brasileiro. Ele reconhece a importância de se priorizar o bem-estar e o desenvolvimento integral das crianças e adolescentes mediante a efetivação dos direitos referentes à vida. Ou seja, ao estabelecer o princípio do melhor interesse da criança como norteador de ações e decisões ele consagra a proteção integral da criança como sujeito de direitos.

A orientação centrada no desenvolvimento integral e digno das crianças e adolescentes é essencial para garantir um ambiente propício ao seu pleno crescimento

e participação na sociedade. Contudo, é necessário superar desafios práticos para efetivar esse princípio de maneira eficaz e abrangente.

Entre esses desafios pode-se destacar as mídias tecnológicas que permeiam a sociedade e afetam os grupos mais vulneráveis. Mesmo com a evolução da legislação, como o MCI, a Lei Geral de Proteção de Dados Decreto-Lei 13.709/18 e até mesmo o ECA, a cultura da exploração e do abuso permanece.

O meio virtual, realidade cada vez mais presente na vida de crianças e adolescentes, apesar de mostrar inúmeros benefícios no desenvolvimento psíquico, muitas vezes acaba fazendo o par ideal com a exploração infantil. Por estar em casa, longe dos perigos corriqueiros que o mundo externo oferece, o ambiente tecnológico proporciona a falsa sensação de segurança da vítima.

Um dos maiores problemas relacionado a amplitude tecnológica sem a devida regulamentação, é a superexposição das crianças, principalmente se elas fazem das redes sociais um trabalho ou fonte de renda para sua família. Há uma maior dificuldade na tentativa de controlar o alcance dos dados e informações que são postados, tornando-se possível a publicação de conteúdos indevidos que ferem e abalam direitos personalíssimos, em especial, os das crianças e adolescentes menores de 16 anos de idade (Moura, 2021).

Todo este arcabouço jurídico, constituído a partir da CF/1988, procura assegurar às crianças e adolescentes o acesso às políticas de garantias, para as situações de ameaça ou violação de direitos.

Neste novo marco legal, a criança e o adolescente passam a ser considerados sujeitos de direitos. Cabendo às gerações adultas o dever de preservar e aprimorar esse sistema legislativo, que deve ser cumprido por todos os membros da sociedade, e não somente por aqueles que são responsáveis diretos pelos menores.

Assim sendo, com o surgimento do ECA, tem-se a consolidação do princípio da proteção integral, tendo como base três princípios que asseguram: o direito ao respeito, à dignidade, à liberdade, considerando crianças e adolescentes como sujeitos de direito, e responsabilizando solidariamente a família, a sociedade, e principalmente o Estado na execução e garantia desses direitos. Os princípios e valores superiores propugnados pela Constituição Federal completam todo o ordenamento jurídico e determinam as escolhas legislativas e interpretativas.

A doutrina da proteção integral de crianças e adolescentes, que tem sede constitucional no art. 227, como já referendado no capítulo anterior, consolida a defesa da infância e juventude contra omissões e transgressões que possam desrespeitar os direitos fundamentais das crianças e adolescentes (Ferreira, 2020).

O legislador constitucional entendeu por bem proteger as crianças mais do que os adultos, garantindo absoluta prioridade de seus direitos fundamentais, para que possam se desenvolver e atingir a plenitude do potencial que pode ser alcançado por todos, inclusive, nas prioridades para efetivação de direitos fundamentais de forma a equilibrar suas peculiaridades com o desenvolvimento dos adultos.

A indústria moderna, que surgiu na Inglaterra com a Revolução Industrial por volta do século XVIII, deu início a uma nova era caracterizada pelo uso de máquinas para a produção de grande quantidade de artigos padronizados e pela expansão da vida urbana, com muita luta para a aquisição de direitos fundamentais, dessa forma o mundo do trabalho mudou o cotidiano das pessoas.

Nessa época, os operários, em sua maioria crianças, eram obrigados a trabalhar por horas intermitentes em condições muito precárias. As crianças começavam a trabalhar por volta dos seis anos de idade e cumpriam uma jornada de trabalho de quatorze horas diárias, com intervalos insignificantes. Em média, o salário pago às crianças correspondia a 1/5 do valor pago aos adultos, fato que servia como incentivo aos donos de fábricas para contratar os menores de idade. Em 1832, o parlamento inglês decidiu investigar as denúncias de maus tratos e morte de crianças no trabalho, tendo em vista que os castigos físicos eram muito comuns nas fábricas (HYPOLITO, 2019).

Apesar das investigações sobre os abusos contra as crianças, as leis inglesas continuaram a permitir o trabalho infantil. No fim dos anos 1930, quase metade dos trabalhadores da Inglaterra tinha menos de 18 anos de idade. Somente em 1924 com a Declaração de Genebra dos Direitos da Criança, os menores passaram a ter o direito de ganhar seu sustento sem serem explorados, apesar de ainda não serem considerados sujeitos de direitos. Apenas no ano de 1959 a criança passou a ser reconhecida como sujeito de direitos, sendo reconhecida também, sua vulnerabilidade.

No Brasil a promulgação do Decreto-Lei 213/1890, que revoga todas as leis e disposições relativas aos contratos de locação de serviço agrícola daquela época, determinou que cabia aos Estados a possibilidade de legislar sobre direito do trabalho.

Assim o Distrito Federal criou o Decreto nº 1.313, sendo essa a primeira lei republicana sobre o trabalho infanto-juvenil, onde estabelecia as providências para regularizar o trabalho dos menores empregados nas fábricas da Capital Federal. O mesmo tratava entre outros aspectos, de limitação de idade, possibilidade de fiscalização pelo Poder Público, proibição de trabalho noturno, arriscados e insalubres. Estabelecia, também, a aplicação de multa por seu descumprimento (Agência do Senado,2024).

Tem-se que na história brasileira aconteceram diversos projetos na tentativa de regulamentar o trabalho do menor, mas que não foram aprovados, o que acabou gerando discussões na sociedade e com os legisladores.

Somente em 1909, através do Decreto nº 7.566 de autoria de Nilo Peçanha, presidente do Brasil na época, criou-se em alguns Estados do país a Escola de Aprendizes e Artífices, de ensino gratuito, com o objetivo de formar operários e contramestres, por meio do ensino gratuito de conhecimentos técnicos e práticos para menores das classes menos favorecida. Contudo, em virtude da publicação do Código Civil Brasileiro de 1916, delimitando a capacidade dos menores e determinando regras contratuais gerais, vários membros da sociedade entendiam ser desnecessária a publicação de uma legislação própria que regulamentasse as relações trabalhistas.

O termo “trabalho infantil” foi primeiramente apresentado no ordenamento jurídico brasileiro com o intuito de proibir menores de 12 anos de idade de laborarem, todavia, com o passar dos anos, a legislação foi evoluindo e criando ramos específicos para crianças e adolescentes. Uma das definições do conceito “Trabalho Infantil” é tipificado no Plano Nacional de Prevenção e Erradicação do Trabalho Infantil e Proteção ao Adolescente Trabalhador:

O termo “trabalho infantil” refere-se, neste Plano, às atividades econômicas e/ou atividades de sobrevivência, com ou sem finalidade de lucro, remuneradas ou não, realizadas por crianças ou adolescentes em idade inferior a 16 (dezessex) anos, ressalvada a condição de aprendiz a partir dos 14 (quatorze) anos, independentemente da sua condição ocupacional. Para efeitos de proteção ao adolescente trabalhador será considerado todo trabalho desempenhado por pessoa com idade entre 16 e 18 anos e, na condição de aprendiz, de 14 a 18 anos, conforme definido pela Emenda Constitucional nº 20, de 15 de dezembro de 1998.

Outro ponto importante de se ressaltar, no que diz respeito ao trabalho infantil, no âmbito internacional é a submissão dos países às normas emanadas da Organização Internacional do Trabalho - OIT, sendo um sistema dualista que depende de ratificação para produzir efeitos no âmbito interno, trouxe para o ordenamento jurídico na 85ª Conferência Internacional do Trabalho, realizada em 1997, uma declaração acerca dos direitos fundamentais que deveria ser respeitada por todos os países membros, independente de ratificação, com o intuito de proteger direitos fundamentais dos trabalhadores, de caráter universal.

Assim, independente da vontade política dos Estados, a erradicação de qualquer forma de trabalho forçado e a abolição do trabalho infantil, são tidos como direitos fundamentais, logo, independem de ratificação. A interpretação das normas de direito internacional que tratam de direitos humanos deve, pois, primar pela busca da maior efetividade, de forma que a proteção normativa em relação à criança seja interpretada extensivamente.

A Declaração de Direitos da Criança de 20 de novembro de 1959, foi elaborada pela Comissão das Nações Unidas sobre Direitos Humanos e se refere a uma resolução não vinculativa da Assembleia Geral das Nações Unidas. Complementando as diretrizes trazidas pela Convenção de 1959, a Convenção do Direito das Crianças, elaborada em 20 de novembro de 1989, e no ano seguinte oficializada como Lei Internacional, em seu preâmbulo estampa:

“Tendo em conta que a necessidade de proporcionar à criança uma proteção especial foi enunciada na Declaração de Genebra de 1924 sobre os Direitos da Criança e na Declaração dos Direitos da Criança adotada pela Assembléia Geral em 20 de novembro de 1959, e reconhecida na Declaração Universal dos Direitos Humanos, no Pacto Internacional de Direitos Civis e Políticos (em particular nos artigos 23 e 24), no Pacto Internacional de Direitos Econômicos, Sociais e Culturais (em particular no artigo 10) e nos estatutos e instrumentos pertinentes das Agências Especializadas e das organizações internacionais que se interessam pelo bem-estar da criança; [...].”

Diferentemente, no entanto, deve ser analisada a questão da transformação da arte ou do talento em uma atividade regulamentada por uma relação de capital e trabalho, ou seja, existe uma diferença importante entre a manifestação artística de uma criança

e a apropriação dessa manifestação pela indústria do entretenimento.

Na plataforma Roblox, a criança pode desenvolver uma capacidade criativa por meio dos caminhos que o jogo oferece, porém a livre manifestação artística dessa criança, deve ser supervisionada pelo responsável. Ou seja, o menor de idade, ainda que seja detentor do direito à liberdade, os pais são responsáveis solidariamente, com a sociedade e o Estado. Assim sendo, casos como o já mencionado do capítulo anterior, onde um jogador de 9 anos de idade estava criando um jogo com alusão ao tráfico de drogas, podem ser evitados.

O debate contemporâneo acerca dos benefícios e riscos da sociedade da informação deve incluir os direitos fundamentais infanto-juvenis que ficam extremamente fragilizados no contexto do crescimento dos poderes econômicos do mercado da atenção. Conceituado pelo cientista político Herbert Simon, o termo “Mercado da Atenção” considera a atenção humana como um bem escasso e, portanto, uma mercadoria, e investiga formas de capitalizar esse bem. Ou seja, os consumidores da internet, sejam crianças ou adolescentes passam consumindo conteúdo direcionado a eles, e a competição gerada entre marcas e influenciadores para atrair usuários a partir da economia da atenção faz com que as plataformas atuem para que as pessoas fiquem cada vez mais focadas.

Assim, a tecnologia digital incorpora-se na vida das crianças e das famílias como parte da infraestrutura indispensável das sociedades, em todos os momentos no lazer, nos estudos, nas atividades cotidianas e no trabalho. No ambiente digital, as crianças e os adolescentes estudam, brincam, têm relacionamentos sociais e exercitam uma gama de direitos civis e sociais.

A CF/1988 proíbe o trabalho infantil aos menores de 16 anos no seu art. 7º, XXXIII, permitindo, no entanto, o trabalho como aprendiz a partir dos 14 anos:

Art 7º São direitos dos trabalhadores urbanos e rurais, além de outros que visem à melhoria de sua condição social: [...] XXXIII - proibição de trabalho noturno, perigoso ou insalubre aos menores de dezoito e de qualquer trabalho a menores de quatorze anos, salvo na condição de aprendiz; [...]

Embora haja essa proibição do trabalho de menores de 16 anos, o ECA e o Decreto-Lei 5.452/1943, chamado de Consolidação das Leis do Trabalho, prevêm a

possibilidade do trabalho artístico infantil, desde que previamente autorizado pela autoridade competente. Conforme artigo 149 do ECA ¹⁰e artigo 406 da CLT.¹¹

Como também disciplinado, o trabalho infantil está ratificado no Brasil por meio da Convenção da Organização Internacional do Trabalho número 138, no seu artigo 8º:

1. A autoridade competente poderá conceder, mediante prévia consulta às organizações interessadas de empregadores e de trabalhadores, quando tais organizações existirem, por meio de permissões individuais, exceções à proibição de ser admitido ao emprego ou de trabalhar, que prevê o artigo 2 da presente Convenção, no caso de finalidades tais como as de participar em representações artísticas.

2. As permissões assim concedidas limitarão o número de horas do emprego ou trabalho autorizadas e prescreverão as condições em que esse poderá ser realizado.

Porém, o ECA e a OIT 138 não abordam o trabalho infantil em ambientes digitais. Não havendo regulamentação específica na legislação brasileira e daquelas a qual o país é ratificado.

Ainda que o trabalho de crianças e adolescentes tenha tido avanços de regulamentação ao longo do tempo, o mesmo ainda esbarra em alguns pontos de

¹⁰ Art. 149. Compete à autoridade judiciária disciplinar, através de portaria, ou autorizar, mediante alvará:

I- a entrada e permanência de criança ou adolescente, desacompanhado dos pais ou responsável, em:

a)estádio, ginásio e campo desportivo;
b)bailes ou promoções dançantes;
c)boate ou congêneres;
d)casa que explore comercialmente diversões eletrônicas;
e)estúdios cinematográficos, de teatro, rádio e televisão.

II- a participação de criança e adolescente em:

a)espetáculos públicos e seus ensaios;
b)certames de beleza.

§ 1º Para os fins do disposto neste artigo, a autoridade judiciária levará em conta, dentre outros fatores:

a)os princípios desta Lei;
b)as peculiaridades locais;
c)a existência de instalações adequadas;
d)o tipo de freqüência habitual ao local;
e)a adequação do ambiente a eventual participação ou freqüência de crianças e adolescentes;
f)a natureza do espetáculo.

§ 2º As medidas adotadas na conformidade deste artigo deverão ser fundamentadas, caso a caso, vedadas as determinações de caráter geral.

¹¹ Art. 406 – O Juiz de Menores poderá autorizar ao menor o trabalho a que se referem as letras a e b do § 3º do art. 405:

– desde que a representação tenha fim educativo ou a peça de que participe não possa ser prejudicial à sua formação moral;

I– desde que se certifique ser a ocupação do menor indispensável à própria subsistência ou à de seus pais, avós ou irmãos e não advir nenhum prejuízo à sua formação moral.

deficiência. Como a carência legislativa direcionada ao trabalho artístico infantil, tendo que se recorrer ao ECA e à OIT que não tratam do assunto de maneira particular.

Todavia, o trabalho infantil é uma preocupação global, e a participação de crianças em atividades online, como a criação de jogos e conteúdo no Roblox, suscita questões éticas e legais.

Conforme conceituado por Cannaris, em o Pensamento Sistemático e Conceito de Sistema na Ciência do Direito:

I. O Direito é um modo de resolver casos concretos. Assim sendo, ele sempre teve uma particular aptidão para aderir à realidade: mesmo quando desamparado pela reflexão dos juristas, o Direito foi, ao longo da História, procurando as soluções possíveis.

A preocupação harmonizadora dos jurisprudentes romanos permitiu um passo da maior importância, que não mais se perderia: a procura incessante de regras pré-determinadas ou pré-determináveis para resolução dos problemas. Assim, do Direito, se fez uma Ciência.

A meditação sobre as bases, os fundamentos, a justificação e o modo de operar da Ciência do Direito - portanto, de algum modo, o nível filosófico e metodológico do Direito - acompanhou, durante boa parte do seu percurso milenário, toda a Filosofia das Ciências Humanas.

Assim sendo, o desenvolvimento de sistemático jurídico da proteção ao trabalho infantil em plataformas digitais, necessita de elaboração de um marco legal disciplinando o trabalho de crianças e adolescentes nesses ambientes.

A regulamentação dos direitos dos usuários mais jovens quando se trata de atividades que envolvem trabalho e criação de conteúdo, ainda é um desafio para o mundo digital. A criação de jogos, a produção de conteúdo digital e a participação em economias virtuais, abre as concepções sobre a natureza e a extensão do trabalho, já que estas atividades podem ser abordadas pelo mundo do trabalho de maneiras diferentes.

O sistema externo visa comunicar o interno, tornando-o acessível ao estudo e à aprendizagem. Ele nasce, pois, com uma preocupação de fidedignidade. As alterações evolutivas das conexões jurídicas materiais projectam-se nas exteriorizações do Direito, interferindo nelas de modo mais ou menos imediato. A concepção positivista da contraposição entre os sistemas interno e externo deve ser superada, através da sua síntese. Definitivamente inter-ligadas, a lógica imanente do Direito e as proposições externas necessárias ao seu estudo e à sua aprendizagem constituem um todo que só

em abordagens analíticas pode ser dissociado. Por isso, quando se fala em sistema, no Direito, tem-se em mente uma ordenação de realidades jurídicas, tomadas nas suas conexões imanentes e nas suas fórmulas de exteriorização (Cannaris, 1983).

É importante compreender que os usuários menores de idade no Roblox geralmente participam como jogadores e criadores de conteúdo dentro do ecossistema da plataforma. As crianças e adolescentes têm a oportunidade de desenvolver jogos e, potencialmente, gerar receita por meio de compras realizadas pelos jogadores.

Entretanto, apesar de muitos usuários menores de idade participarem na criação de jogos e interação com a comunidade sem a intenção explícita de estabelecer uma relação de trabalho, onde essa atividade é desenvolvida envolve uma remuneração virtual dentro da plataforma, por meio da moeda virtual do Roblox, chamada de "Robux". Desse modo, os usuários estão, de certa forma, envolvidos em atividades que poderiam ser equiparadas ao trabalho, ainda que não seja tradicionalmente uma relação empregador-empregado, conforme artigo 2º e 3º da CLT:

Art. 2º - Considera-se empregador a empresa, individual ou coletiva, que, assumindo os riscos da atividade econômica, admite, assalaria e dirige a prestação pessoal de serviço.

Art. 3º - Considera-se empregado toda pessoa física que prestar serviços de natureza não eventual a empregador, sob a dependência deste e mediante salário.

Parágrafo único - Não haverá distinções relativas à espécie de emprego e à condição de trabalhador, nem entre o trabalho intelectual, técnico e manual.

Isso levanta questões sobre a necessidade de proteção desses usuários, especialmente no contexto de regulamentações relacionadas ao trabalho infantil. É crucial garantir que medidas de proteção à infância sejam respeitadas enquanto se reconhece a natureza recreativa e voluntária da participação desses usuários na criação de conteúdo virtual.

Nesta seara, em relação aos direitos autorais dessas criações, tradicionalmente, os direitos do autor sobre a criação de uma obra são automaticamente do seu criador. No contexto do Roblox, isso se aplica aos usuários que desenvolvem jogos, scripts, designs e outros elementos.

A questão está no momento em que consideramos a interação entre as criações

dos usuários, as crianças e adolescentes e a própria plataforma, o Roblox. A plataforma pode argumentar que possui direitos sobre a estrutura geral da plataforma e sobre os elementos que a compõem quando fornece as ferramentas e a infraestrutura para a criação de conteúdo. Entretanto, os usuários retêm os direitos autorais específicos sobre suas criações individuais, neste caso os direitos morais.

Porém a monetização de criações no Roblox, ainda que seja com moeda virtual da plataforma, chamada de "Robux", desempenha um papel significativo, pois a venda de itens virtuais, jogos ou serviços dentro da plataforma envolve considerações comerciais e isso abrange os direitos patrimoniais, isto é, as vantagens econômicas derivadas da exploração da obra devem ser protegidas pelo Decreto-Lei 9610/1998 - Lei dos Direitos Autorais.

A interseção entre a propriedade intelectual e a comunidade de criadores, ou seja, a propriedade compartilhada de obras no Roblox é multifacetada. Envolve considerações sobre o trabalho infantil, direitos autorais, direito digital e direitos fundamentais e deve ser debatida sobre a ótica da inovação e a expressão criativa dessa comunidade, pois assim será possível estabelecer uma distribuição justa de créditos e reconhecimento de tais criações em um ambiente inovador.

Assim sendo, a promoção de um ambiente online, seguro e educativo, é fundamental para garantir a proteção dos direitos das crianças, pois o mundo digital envolve aspectos complexos. A legislação deve acompanhar esses aspectos para garantir a adequada proteção desse direito e o bem-estar das crianças envolvidas na criação de conteúdo dessa tecnologia.

Incentivar a educação sobre direitos autorais desde cedo poderá ajudar os jovens criadores a compreenderem a importância de proteger suas obras e respeitar os direitos dos outros.

4- APROXIMAÇÃO DOS DIREITOS AUTORAIS NO CONTEXTO DA ATIVIDADE INFANTIL CRIATIVA NO ROBLOX

O direito autoral é um conjunto de diretrizes presentes na legislação que protege as obras intelectuais. Ele abrange os direitos do autor, os direitos conexos e o programas de computador.

Os direitos do autor versam sobre as obras intelectuais protegidas, como textos de obras literárias, artísticas ou científicas, e os direitos conexos protegem os artistas, os intérpretes e executantes, os produtores de fonogramas e os organismos de radio difusão. Ele fornece ao autor a segurança necessária para que sua criação não adentre o domínio público sem a proteção necessária.

O direito de autor no Brasil é protegido como um direito fundamental baseado em diversos dispositivos constitucionais que reconhecem a sua importância. Destacam-se os seguintes incisos do artigo 5º da CF/1988:

XXVII - aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar;

XXVIII - são assegurados, nos termos da lei:

a) a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas;

b) o direito de fiscalização do aproveitamento econômico das obras que criarem ou de que participarem aos criadores, aos intérpretes e às respectivas representações sindicais e associativas;

XXIX - a lei assegurará aos autores de inventos industriais privilégio temporário para sua utilização, bem como proteção às criações industriais, à propriedade das marcas, aos nomes de empresas e a outros signos distintivos, tendo em vista o interesse social e o desenvolvimento tecnológico e econômico do País;

O arcabouço constitucional portanto, prevê a proteção autoral como elemento de defesa da dignidade da pessoa humana, de forma a garantir ao autor um direito exclusivo hereditável e temporário sobre a utilização e aproveitamento econômico da obra (Ascensão, 1980).

Verifica-se que a CF reconhece a importância da proteção e regulação de direitos autorais, tendo em consideração a dicotomia da proteção tanto dos aspectos individuais

dos criadores, quanto dos impactos sociais das criações na produção cultural e científica. Conforme explica Manoel J. Pereira dos Santos em seu livro sobre as limitações aos direitos autorais.

O Direito de Autor deve estabelecer o equilíbrio ideal entre o interesse da coletividade pela difusão e pelo progresso do conhecimento, de um lado, e o interesse privado pela proteção do esforço criativo e do investimento realizado pelo autor, de outro lado.

Essa divisão de interesses protegidos foi inicialmente prevista na Convenção de Berna para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas de 9 de setembro de 1886, tratado internacional do qual o Brasil é signatário. Reconhecida como o primeiro instrumento normativo internacional a promover bases de proteção a criações intelectuais, tal instrumento segue sendo atualmente o dispositivo internacional mais relevante no tocante aos princípios e parâmetros mínimos para sistematização da proteção autoral em diferentes países (Bittar, 1992).

Os direitos autorais desempenham um papel fundamental na proteção e promoção da criatividade, proporcionando um equilíbrio entre a expressão dos criadores e o acesso público ao conhecimento.

Os parâmetros estabelecidos na Convenção de Berna e os fundamentos constitucionais foram traduzidos pelo legislador brasileiro na Lei no 9.610/1998, conhecida como Lei de Direitos Autorais - LDA. Em seus dispositivos, o legislador infralegal se preocupou em estabelecer critérios práticos para a proteção de direitos autorais e conexos no Brasil, de forma a incentivar a criação intelectual e proteger os criadores. Nesse sentido, diversos requisitos previstos na Convenção de Berna foram traduzidos e adaptados para a legislação nacional, destacando-se a autoria, a originalidade e o conceito de obra como criação intelectual passível de proteção.

Como previsto no artigo 5º da CF/1988, a autoria é propriedade do autor e abrange todo o conceito da sua obra, dentre eles os direitos morais e patrimoniais. Os direitos morais garantem a autoria da obra intelectual ao autor da criação, além de proteger de modificações ou alterações no conteúdo original. E, os direitos patrimoniais, se referem à exploração econômica da obra intelectual. Ou seja, o criador da obra intelectual tem direito de receber os benefícios morais e patrimoniais resultantes da exploração de sua

criação.

A função da autoria é estabelecer uma relação de causalidade entre a obra e seu criador de forma a atribuir determinada ideia ou opinião, expressa em um meio material, à pessoa que a originou. Nesse sentido, é possível também verificar se uma criação específica é passível de proteção autoral. A LDA traz em seu artigo 7º ¹²um conceito bem amplo de obras intelectuais protegidas, em conjunto com um rol exemplificativo e não exaustivo.

Neste sentido, a originalidade na obra é o sinônimo da obra “integrada de componentes individualizadores, de tal sorte a não se confundir com outra preexistente” (Bittar, 1992). O doutrinador dispensa a novidade absoluta, pois entende inevitável o aproveitamento do acervo cultural comum e reconhece a necessidade de elementos criativos próprios para a obra ser original.

Respeitar os direitos autorais na internet é essencial não só para sua sobrevivência, mas principalmente para incentivar os criadores a criarem cada vez mais, contribuindo para o crescente desenvolvimento de nossa sociedade. Os direitos autorais desempenham um papel essencial na promoção da inovação e criatividade, proporcionando aos criadores

¹² LDA Art. 7º São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como:

- I- os textos de obras literárias, artísticas ou científicas;
- II- as conferências, alocações, sermões e outras obras da mesma natureza;
- III- as obras dramáticas e dramático-musicais;
- IV- as obras coreográficas e pantomímicas, cuja execução cênica se fixe por escrito ou por outra qualquer forma;
- V- as composições musicais, tenham ou não letra;
- VI- as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas;
- VII- as obras fotográficas e as produzidas por qualquer processo análogo ao da fotografia;
- VIII- as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética;
- IX- as ilustrações, cartas geográficas e outras obras da mesma natureza;
- X- os projetos, esboços e obras plásticas concernentes à geografia, engenharia, topografia, arquitetura, paisagismo, cenografia e ciência;
- XI- as adaptações, traduções e outras transformações de obras originais, apresentadas como criação intelectual nova;
- XII- os programas de computador;
- XIII- as coletâneas ou compilações, antologias, enciclopédias, dicionários, bases de dados e outras obras, que, por sua seleção, organização ou disposição de seu conteúdo, constituam uma criação intelectual.

§ 1º Os programas de computador são objeto de legislação específica, observadas as disposições desta Lei que lhes sejam aplicáveis.

§ 2º A proteção concedida no inciso XIII não abarca os dados ou materiais em si mesmos e se entende sem prejuízo de quaisquer direitos autorais que subsistam a respeito dos dados ou materiais contidos nas obras.

§ 3º No domínio das ciências, a proteção recairá sobre a forma literária ou artística, não abrangendo o seu conteúdo científico ou técnico, sem prejuízo dos direitos que protegem os demais campos da propriedade imaterial.

uma compensação justa por seu trabalho.

Os direitos autorais são uma categoria complexa de direitos legais que abrangem tanto os aspectos morais quanto os patrimoniais da criação intelectual. Esses direitos são fundamentais para proteger os interesses dos criadores e garantir o desenvolvimento contínuo da cultura e da inovação.

No artigo 22 da LDA é definido como direitos autorais aqueles “pertencem ao autor os direitos morais e patrimoniais sobre a obra que criou”. Ou seja, o direito do autor pode ser dividido em direitos morais e direitos patrimoniais.

O primeiro protege o direito do autor de proteger a obra enquanto ideia, atrelado a extensão da sua personalidade, que se encontra na obra, protegida contra qualquer tipo de violação. Ou seja, ao criar a obra, surge, em defesa de seu criador, o direito moral de autor, que são os vínculos que unem o criador à sua obra, para a realização da defesa de sua personalidade.

O direito moral do autor é um direito personalíssimo que tem como características ser imprescritível, porque não é objeto de transação comercial e pode ser reclamado por via judicial a qualquer tempo, impenhorável pela própria característica de ser inalienável e irrenunciável, como os demais direitos de personalidade como o nome, a imagem, a dignidade, a honra etc. e inalienável, pois mesmo cedendo seus direitos ou prerrogativas patrimoniais, o autor conserva seu direito tendo por fim a proteção da pessoa do autor através da sua obra.

Ele é a expressão do espírito criador da pessoa, com reflexo da personalidade do homem na condição de autor de obra intelectual, manifestando-se com a criação da obra, na qual podemos encontrar todas as experiências, medos, angústias e alegrias do autor, sendo desta feita, produto de sua personalidade e devendo ser protegido como tal.

Assim sendo, esse direito apresenta algumas características que os tornam peculiares em relação aos demais direitos, pois visam proteger a personalidade do autor não como pessoa em si, mas como pessoa em relação à sua obra.

Já o direito patrimonial de autor, também elencado na LDA, o autor tem protegido os proveitos econômicos que extrai da obra, ou seja, com a comunicação ao público, seja através de exposições, vendas de exemplares etc. O que se tutela com esse direito é o bem material e comercial, que se inicia quando a obra sai do plano da originalidade

e passa a ser exposta a todos.

Ele é destinado a reservar ao autor vantagens econômicas derivadas da exploração da obra, são aqueles referentes à utilização econômica da mesma, por todos os progressos técnicos possíveis. Desse modo, consiste no conjunto de prerrogativas de cunho pecuniário que nasce com a criação da obra, manifesta-se, em concreto, com a sua comunicação ao público. Tais direitos decorrem da exclusividade outorgada ao autor para a exploração econômica da obra, constituindo monopólio, submetendo à sua vontade qualquer modalidade possível.

Portanto, a prévia consulta ao autor para qualquer uso econômico da obra é obrigatória, conforme art 29¹³ da LDA:

Neste artigo, ao especificar esses direitos patrimoniais, a legislação proporciona uma base sólida para a proteção dos interesses econômicos dos autores, garantindo-lhes o direito exclusivo de explorar comercialmente suas criações. O direito patrimonial do autor lhe assegurará os proventos econômicos de sua obra, pois estrutura a possibilidade de integração do seu patrimônio com todas as receitas produzidas pelo uso

¹³ Art. 29. Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades, tais como:

I- a reprodução parcial ou integral;

II- a edição;

III- a adaptação, o arranjo musical e quaisquer outras transformações;

IV- a tradução para qualquer idioma;

V- a inclusão em fonograma ou produção audiovisual;

VI- a distribuição, quando não intrínseca ao contrato firmado pelo autor com terceiros para uso ou exploração da obra;

VII- a distribuição para oferta de obras ou produções mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para percebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, e nos casos em que o acesso às obras ou produções se faça por qualquer sistema que importe em pagamento pelo usuário;

VIII- a utilização, direta ou indireta, da obra literária, artística ou científica, mediante:

a) representação, recitação ou declamação;

b) execução musical;

c) emprego de alto-falante ou de sistemas análogos;

d) radiodifusão sonora ou televisiva;

e) captação de transmissão de radiodifusão em locais de frequência coletiva;

f) sonorização ambiental;

g) a exibição audiovisual, cinematográfica ou por processo assemelhado;

h) emprego de satélites artificiais;

i) emprego de sistemas óticos, fios telefônicos ou não, cabos de qualquer tipo e meios de comunicação similares que venham a ser adotados;

j) exposição de obras de artes plásticas e figurativas;

IX- a inclusão em base de dados, o armazenamento em computador, a microfilmagem e as demais formas de arquivamento do gênero;

X- quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas.

econômico da sua obra.

Os direitos morais e patrimoniais do autor são peças fundamentais do regime de direitos autorais, trabalhando em conjunto para proteger tanto a relação pessoal do autor com sua obra quanto seus interesses econômicos associados. Assim, a harmonização eficaz entre direitos morais e patrimoniais é crucial para criar um equilíbrio adequado entre a proteção do autor e o interesse público. Pois, enquanto os direitos morais preservam a integridade da criação intelectual e mantêm o respeito pelo autor, os direitos patrimoniais incentivam a disseminação e o aproveitamento econômico da obra.

CONCLUSÃO

O advento das plataformas interativas de criação de jogos, como o Roblox, trouxe à tona questões complexas relacionadas à proteção dos direitos das crianças que participam ativamente na concepção e compartilhamento de conteúdo digital. Em um cenário onde jovens usuários se tornam criadores de experiências virtuais, surge a necessidade de analisar como os direitos dessas crianças são protegidos, considerando tanto os aspectos legais quanto as práticas das próprias plataformas.

Os videogames, quando desfrutados com equilíbrio e consciência, podem oferecer uma pausa valiosa do mundo real, proporcionando momentos de relaxamento e diversão. Porém, no cenário digital a proteção dos direitos das crianças que participam ativamente na criação de jogos em plataformas como o Roblox carrega um desafio multifacetado.

Tanto a proteção dos direitos autorais, o trabalho infantil e a privacidade desses jovens criadores requer um enfoque globalizado acerca do responsabilidade corporativa, que vai além do ordenamento jurídico pois envolve o compromisso ativo de possibilitar ambientes virtuais seguros para crianças.

A colaboração entre legisladores, especialistas em direitos infantis, a indústria de tecnologia e a sociedade civil é fundamental para proteção dos direitos das crianças, uma vez que um dos princípios que rege os direitos da criança e do adolescente é o da participação coletiva na criação de políticas públicas, cujo objetivo é permitir a aproximação da população das decisões e dos rumos tomados na sua comunidade.

Dessa forma, o presente trabalho teve como objetivo compreender a possibilidade de proteção jurídica das obras criadas por usuários menores de idade dentro da plataforma Roblox, com base nos direitos fundamentais inseridos no Marco Civil da Internet e no Estatuto da Criança e do Adolescente, abordando de maneira globalizada os requisitos do direito autoral brasileiro para analisar as diferentes possibilidades de titularidade de direitos sobre essas criações.

Em suma, a proteção dos direitos das crianças que criam jogos em plataformas como o Roblox exige uma abordagem integrada, unindo esforços legais, práticas corporativas responsáveis e a conscientização de toda a sociedade. Ao enfrentar esses desafios de maneira colaborativa, podemos aspirar a um ambiente digital onde a

expressão criativa das crianças seja celebrada e incentivada, ao mesmo tempo que garantimos sua segurança e bem-estar.

A colaboração entre legisladores, especialistas em direitos infantis, a indústria de tecnologia e a sociedade civil torna-se imperativa para abordar as lacunas existentes e desenvolver soluções inovadoras. A criação de um diálogo contínuo e a atualização constante das práticas e regulamentações são essenciais para manter a eficácia da proteção dos direitos das crianças no ambiente dinâmico das plataformas digitais.

REFERÊNCIAS

ASCENSÃO, J. Oliveira. **Direito de Autor sem Autor e Sem Obra**. Coimbra: Studia Juridica, n. 91, 2008. p. 87-108.

ASCENSÃO, J. Oliveira. **Fundamento do Direito Autoral como direito exclusivo**.

SANTOS, Manoel J. Pereira dos; JABUR, Wilson Pinheiro (org.). **Direito autoral**. São Paulo: Saraiva, 2014. p. 21-57.

BARBOSA, Denis Borges. **A noção de Originalidade e os Títulos de Obra, em particular, de Software**. 2005. Disponível em: <http://denisbarbosa.addr.com/originalidade.pdf>.

BITTAR, Carlos Alberto. **Direito de Autor. 7. ed. rev., atual. e ampl.** Rio de Janeiro: Forense, 2019.

PARANAGUÁ, Pedro; BRANCO, Sérgio. **Direitos autorais**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2009

PERUCIA, A. S. **Estratégias colaborativas na indústria brasileira de jogos eletrônicos, 2008**. Mestrado, São Leopoldo/RS: Unisinos. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=117249>.

SOFTTEX. **Tecnologias de Visualização na Indústria de Jogos Digitais**. Campinas: Softex, 2005.

TARTUCE, Flávio. **Manual de Direito Civil: volume único**. 11. ed. Rio de Janeiro, Forense, Método, 2021.

HYPOLITO, Isabelle. **Infância perdida: por que ainda precisamos falar sobre as consequências do trabalho infantil?** 20 jul. 2019. Disponível em: o mundo do trabalho org.

ABRAGAMES, **Indústria Brasileira de Games**. <https://www.abragames.org/>, 2023. Disponível em: <https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html>. Acesso: 9. jan 2023

DURÃES, Uesley. **Famoso entre crianças, Roblox permite simulador com PCC e apologia ao crime**. Notícias UOL, 2024. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2024/01/21/pcc-cv-simulacao-de-crimes-atrai-criancas-para-jogo-online.htm>. Acesso em: 21 jan 2024

História da Internet. Wikipédia, 2023. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_da_Internet. Acesso em: 4 jan 2024

DUARTE, Marcelo. **Linha do tempo dos videogames: consoles e jogos.** Guia dos curiosos, 2019. Disponível em: <https://www.guiadoscuriosos.com.br/geek-mundo-nerd/linha-do-tempo-dos-videogames-consoles-e-jogos/> Acesso em: 15 jan 2024

REDAÇÃO ZOOM. **Console de vídeo game: Entenda como funciona.** Disponível em: <https://www.zoom.co.br/console-de-video-game/deuzoom/o-que-e-steam-e-como-funciona> Acesso em: 13 jan. 2024

BALDISSERA, W. A.; FORTES, V. B. **Pirataria Digital e Plataformas de Streaming de Vídeo: Problema ou Solução na Tutela de Direitos Autorais?** Revista Argumentum, Marília, São Paulo, v.20, n.3, set-dez.2019.

MAGALHÃES, André Lourenti. **O que é Roblox? | Guia Completo.** CanalTech 2022. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/o-que-e-roblox/>

RODOTÀ, Stefano. **A antropologia do homo dignus.** Trad. Maria Celina Bodin de Moraes. Civilistica.com. Rio de Janeiro, a. 6, n. 2, jan.-mar./2017. Disponível em: <http://civilistica.com/aantropologia-do-homo-dignus/>. Acesso em: 13 jan de 2023

SARLET, Ingo Wolfgang. **A Eficácia dos Direitos Fundamentais: uma Teoria Geral dos Direitos Fundamentais na Perspectiva Constitucional.** Editora do Advogado, 11ª edição.

MARQUES, Cláudia Lima. **Contratos no Código de Defesa do Consumidor: o novo regime das relações contratuais.** 4. ed. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2002.

SOUZA, Carlos Affonso Pereira de. **Responsabilidade civil dos provedores de acesso e de aplicações de internet: evolução jurisprudencial e os impactos da Lei nº12.695/2014 (Marco Civil da Internet).** In: LEITE, George Salomão; LEMOS, Ronaldo (coords.). Marco Civil da Internet. São Paulo: Atlas, 2014.

DONEDA, Danilo. **A proteção dos dados pessoais como um direito fundamental.** Espaço Jurídico Journal of Law [EJL], [S. l.], v. 12, n. 2, p. 91–108, 2011. Disponível em: <https://periodicos.unoesc.edu.br/espacojuridico/article/view/1315>. Acesso em: fev 2024

TEFFÉ, Chiara Antonia Spadaccini de. **A responsabilidade civil do provedor de aplicações de internet pelos danos decorrentes do conteúdo gerado por terceiros, de acordo com o Marco Civil da Internet.** Revista Fórum de Direito Civil - RFDC Belo Horizonte, ano 4, n. 10, set. / dez. 2015

FERREIRA, Lucia Maria Teixeira. **A superexposição dos dados e da imagem de crianças e adolescentes na Internet e a prática de Sharenting: reflexões iniciais.** Revista do Ministério Público do Estado do Rio de Janeiro nº 78, out./dez. 2020

CANNARIS, Claus-Wilhelm. **Pensamento sistemático e conceito de sistema na**

ciência do direito. 3ª ed. 2002; Tradução A. Menezes Cordeiro.

