

# **O MARCO LEGAL DOS GAMES E O DIREITO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE: A PROTEÇÃO AOS DIREITOS DO MENOR QUE USUFRUI DE JOGOS ELETRÔNICOS**

**Alexia Sapavini<sup>1</sup>**

**Lorena Borsoi Agrizzi<sup>2</sup>**

## **RESUMO**

O artigo abordou a Lei Nº 14.852, também denominada como Marco Legal dos Games, e a proteção dos direitos das crianças e adolescentes *gamers* no contexto da nova legislação, uma vez que trata-se de público naturalmente vulnerável e de grande presença nos ambientes virtuais dos vídeo games. O objetivo da pesquisa foi analisar se as diretrizes impostas pela Lei Nº 14.852 são suficientes para garantir os direitos dos menores enquanto usuários de jogos eletrônicos. A metodologia utilizada baseia-se na em pesquisa bibliográfica, utilizando como fontes Leis que versam sobre esse objeto e artigos científicos a respeito do tema. Considerando os dados constatados, pode-se observar que apesar de o Marco Legal dos Games ser abrangente, no que diz respeito à proteção do público infanto-juvenil, as diretrizes precisam ser adaptadas à realidade com o fim de assegurar maior efetividade da legislação.

**Palavras-chave:** Marco Legal dos Games; Direito das crianças e adolescentes; Jogos eletrônicos.

## **THE LEGAL FRAMEWORK FOR GAMES AND THE RIGHTS OF CHILDREN AND ADOLESCENTS: PROTECTING THE RIGHTS OF MINORS WHO PLAY ELECTRONIC GAMES**

## **ABSTRACT**

The article addressed Law No. 14,852, also known as the Legal Framework for Games, and the protection of the rights of child and adolescent gamers within the context of the new

---

<sup>1</sup> Bacharelado em Direito pela Faculdade de Cachoeiro de Itapemirim -FDCI  
malexiasapavini@gmail.com

<sup>2</sup> Doutoranda em Cognição e Linguagem pela UENF. Docente da Faculdade de Direito de Cachoeiro de Itapemirim na FDCI - lorena@fdci.edu.br

legislation, given that they are a naturally vulnerable group with a significant presence in the virtual environments of video games. The objective of the research was to analyze whether the guidelines imposed by Law No. 14,852 are sufficient to guarantee the rights of minors as users of electronic games. The methodology used is based on bibliographic research, using laws addressing this subject and scientific articles on the topic as sources. Considering the data collected, it can be observed that although the Legal Framework for Games is comprehensive regarding the protection of children and adolescents, the guidelines need to be adapted to the current situation to ensure greater effectiveness of the legislation.

**Keywords:** Legal Framework for Games; Children's and Adolescents' Rights; Electronic Games.

## 1 INTRODUÇÃO

No dia 03 de maio de 2024 foi sancionada pelo Presidente Luís Inácio Lula da Silva a Lei Nº 14.852, conhecida como Marco Legal dos Games (ou dos jogos eletrônicos). O objetivo da norma é regular a indústria de jogos eletrônicos no Brasil, com diretrizes que afetam empresas, desenvolvedores, funcionários e consumidores desse tipo de produto. Em relação ao público que consome games, a Lei dá atenção especial para as crianças e adolescentes, com um capítulo inteiro com normas que visam proteger seus direitos e bem-estar enquanto grupo vulnerável que usufrui de jogos eletrônicos (Brasil, 2024).

A Pesquisa Games Brasil (PGB) é uma plataforma virtual que realiza levantamentos estatísticos sobre os consumidores de jogos eletrônicos brasileiros. Em pesquisa recente realizada pela PGB (2024), apesar de não terem sido entrevistados diretamente menores de 18 anos, muitos dos participantes da pesquisa tinham filhos abaixo dessa idade, e quando perguntados, relataram que 82,8% dessas crianças e adolescentes consumiam jogos eletrônicos.

O art. 227 da Constituição Federal de 1988 impõe como responsáveis os pais, a sociedade e o Estado como protetores das crianças e adolescentes, com prioridade absoluta, sendo dever de todos assegurar o bem-estar desse grupo vulnerável, garantindo educação, saúde, dignidade, alimentação, dentre outros. Também é dever protegê-los de mazelas como a negligência, violência, exploração, discriminação, opressão e crueldade (Brasil, 1988).

Dessa forma, com o objetivo de definir crianças e adolescentes como sujeitos de Direito e aprofundar a proteção para menores, foi promulgado, em 13 de julho de 1990, o

Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Diferente do Código de Menores de 1979, que era a norma que regia o Direito de crianças e adolescentes antes do ECA ser sancionado, o Estatuto não os considera como pessoas incapazes, mas sim como protagonistas de seus direitos e deveres (Rodrigues, 2024).

Tendo em vista a influência, cada vez mais acessível, de jogos digitais na formação socioeducacional de crianças e adolescentes, bem como a necessidade de proteger os direitos estabelecidos pelo ECA de 1990, as novas diretrizes trazidas pelo Marco Legal dos Games não são suficientes para assegurar a proteção dos menores que usufruem desta tecnologia.

Porém, apesar de ter um capítulo inteiro dedicado a versar sobre os direitos das crianças e adolescentes que consomem jogos digitais, o Marco Legal dos Games por si só talvez não seja suficiente para garantir os direitos dos menores, uma vez que a complexidade dessa indústria, juntamente com o pouco detalhamento no texto sobre como algumas diretrizes da Lei devem ser cumpridas, possivelmente dificultariam sua aplicação prática.

O objetivo geral da pesquisa foi analisar a capacidade da Lei Nº 14.852 de proteger crianças e adolescentes que consomem jogos de vídeo game, especialmente dentro do ambiente virtual. Já os objetivos específicos incluíram: a) Destacar a influência dos games para a formação socioeducacional de crianças e adolescentes, salientando a forte presença que jogos digitais têm na vida moderna; b) Apresentar de forma sucinta alguns pontos do Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990, que versam sobre a proteção de seus direitos; c) Discorrer sobre a eficiência ou não das Leis atuais na proteção de menores de idade no ambiente virtual e d) Interpretar a lei do Marco Legal dos Games, verificando se a nova legislação será capaz de proteger os direitos de crianças e adolescentes *gamers*.

O método escolhido para a coleta de dados foi a pesquisa bibliográfica. A pesquisa bibliográfica é elaborada através de material já escrito anteriormente, incluindo livros, artigos científicos, dados estatísticos, Leis, dentre outros. Pesquisas exploratórias são em sua maioria pesquisas bibliográficas e a vantagem do método é a possibilidade de fornecer ao pesquisador a oportunidade de pesquisar vários fenômenos concomitantemente (Rudio, 2015).

É sabido que as novas gerações estão crescendo e se desenvolvendo em um contexto até então desconhecido para as gerações anteriores, o da *hiperdigitalização*, no qual interações que no passado ocorriam somente pessoalmente hoje ocorrem em ambiente virtual. Pessoas conversam, trabalham, criam relações sociais, se divertem, estudam, tudo através de ferramentas digitais. E as crianças e adolescentes dos dias atuais estão profundamente inseridas nesse mundo digital, criando a necessidade do Direito atuar também no ambiente digital, para assegurar a proteção dos menores de idade (Rodrigues, 2024).

Na atualidade, as consequências do que ocorre em ambientes digitais também são refletidas no “mundo real” e, da mesma forma, a vulnerabilidade natural de crianças e adolescentes em relação a alguns aspectos da sociedade também é transferida em sentimentos na prática virtual advinda dos games. Portanto, é necessário compreender a legislação atual que trata da proteção de *gamers* menores de idade, para assim averiguar se ela já é suficiente para cumprir esses objetivos, ou se serão necessárias mais medidas para que crianças e adolescentes se divirtam no mundo dos games com segurança. Vejamos:

## **2. Os Jogos na Formação Socioeducativa da Criança e do Adolescente**

Os jogos despertam um grande interesse no público infantojuvenil devido às suas características e às emoções e sentimentos que evocam nos jogadores. De acordo com os estudos de Huizinga (2007), a primeira característica essencial do jogo é ser uma atividade voluntária, na qual o participante se envolve por puro prazer, o que o torna um símbolo de liberdade para o jogador. A este sentimento se acrescenta a falsa sensação de escape da realidade, ou seja, o jogo tem o poder de entreter e infiltrar no pensamento do jogador, transportando-o para um mundo fictício que lhe permite fugir da realidade. Isso está diretamente relacionado à terceira faceta dos jogos: a construção de um ambiente próprio. De fato, os jogos demandam um espaço específico para serem praticados, como uma mesa, um campo ou uma arena, e exigem um tempo limitado.

Além disso, todo jogo exige a observância de determinadas regras da funcionalidade de conferência. Essas regras funcionam como elementos distintivos entre a realidade da vida e o universo do jogo, contribuindo para que os jogadores se identifiquem com os personagens propostos, incorporando-os como uma “segunda pele”. Outras características, como o mistério, o segredo, a tensão e a incerteza sobre os resultados a serem obtidos, atuam como ingredientes que adicionam mais atrativos à atividade, embora não sejam essenciais para os jogos (Doia, 2017).

Nesse mesmo sentido, o jogo mobiliza as emoções e paixões do jogador, podendo ocorrer em diferentes níveis de intensidade, ou seja, quanto mais o jogo exigir coragem, conhecimento, destreza e habilidades, maior será a tensão gerada, já que o jogador se esforçará ao máximo para obter sucesso, mesmo que isso signifique dedicar horas de treino e sacrificar outras atividades igualmente prazerosas. Assim, o jogo é capaz de mobilizar energias que vão além dos aspectos biológicos e psicológicos, cumprindo também uma função de significado para o jogador (Doia, 2017).

Essa atividade de entretenimento desempenha um papel especialmente importante na vida de crianças e adolescentes, pois, por meio do brincar, são introduzidas noções de normas, levando o jogador a compreender a importância de seguir as regras condicionais para cada tipo de jogo (Ferraris, 2008). Quando essas características são transpostas para o cenário eletrônico, os efeitos são amplificados, como é o caso dos videogames, que combinam tecnologia de áudio e vídeo.

De acordo com Ferraris (2008, p. 207-210), esse gênero apresenta várias particularidades, tais como:

- a) integração de diversas formas simbólicas, combinando texto, som, imagens de vídeo e fotografia;
- b) dinamismo, criando imagens e efeitos que não apenas mudam, mas também se assemelham muito à realidade;
- c) interatividade, já que os jogadores se apropriam da mensagem do jogo e têm espaço para criar, escolher seus personagens e interagir com outras pessoas que compartilham os mesmos interesses, criando o que é chamado de telepresença;
- d) a sensação de domínio, na qual os jogadores acreditam que podem fazer escolhas, moldar o cenário e influenciar o curso da história;
- e) participação construtiva, visto que o software permite ao jogador interagir e incluir novas propostas para o jogo;
- f) uma quebra da linearidade, o que se mostra benéfico para outros aspectos da vida da pessoa, favorecendo novas formas de aprendizagem;
- g) promoção da conectividade, uma vez que a partir do universo dos jogos, diversas redes sociais e relacionamentos se desenvolvem.

No entanto, é importante ressaltar que nem todos os autores compartilham uma visão tão otimista em relação aos jogos eletrônicos e aos ambientes virtuais frequentados pelos jogadores. Um crítico notável desses produtos de entretenimento desenvolvidos pela indústria eletrônica é Levin (2007), que enfatiza o papel que os jogos eletrônicos influenciam no mercado global de consumo. O argumento de que essa forma de entretenimento é concebida com o propósito premeditado de criar a ilusão de liberdade e interatividade no jogador, quando na realidade todos os mecanismos já estão predeterminados pelos programadores.

Do ponto de vista científico Doia (2017), afirma que existem especulações que sugerem possíveis impactos negativos na saúde decorrentes de longas sessões de jogo diante de uma tela, assim como afirmações de que os videogames podem interferir nos estudos e no desenvolvimento social dos jovens. Ao realizar uma pesquisa na internet, é possível encontrar algumas das alegadas consequências adversas associadas aos videogames: a) a redução do convívio social e do contato interpessoal; b) as dificuldades de aprendizagem, incluindo distúrbios de leitura e atenção; c) o estímulo a comportamentos agressivos; d) o desenvolvimento de vícios; e) a disrupção no ambiente familiar; e f) a normalização da violência.

Nesse sentido, além dos possíveis danos físicos, é importante destacar também os impactos psicológicos associados ao uso de jogos eletrônicos. Estes podem gerar dependência à tecnologia, levando a uma menor tolerância e a um embotamento afetivo que resultam no isolamento social, além de contribuir para o desenvolvimento de quadros de depressão e ansiedade (Rich, 2013).

Seguindo essa linha de raciocínio dos impactos negativos, os jogos poderiam ter o propósito de manter o indivíduo isolado, o que perduraria até que a indústria do entretenimento lançasse um novo produto, tirando-o desse estado de entorpecimento em direção à satisfação desse desejo. Esse desejo por consumo seria amplamente estimulado pela publicidade. As empresas que exploram esse segmento de entretenimento empregam diversas estratégias para criar camadas e captar a atenção dos futuros jogadores com o jogo que estão planejando a lançar, indo desde a criação de produtos derivados dos livros até investimentos massivos em publicidade direcionada ao público jovem, instaurando assim uma busca incessante pelo consumo de bens que, logo em seguida, serão substituídos pelas últimas novidades, tornando tudo efêmero. (Doia, 2017)

Todavia, não compartilhando das mesmas ideias apontam Cerqueira-Santos *et al.* (2014), que durante a adolescência, surge a integração em grupos sociais nos quais os jovens cultivam um senso de pertencimento a um grupo com o qual se identificam. Nessa fase da vida, os adolescentes estão em pleno processo de formação de sua identidade, influenciados por suas próprias opiniões, atingindo maturidade psicológica, fisiológica e social (Rodríguez; Damásio, 2014). Palfrey e Gasser (2011) destacam que a construção da identidade dos jovens também ocorre por meio dos jogos.

Assim, ao participar de ambientes virtuais, os adolescentes utilizam suas competências e habilidades sociais para iniciar ou manter essas interações, mesmo que seja por meio de dispositivos tecnológicos. Esse processo impacta as habilidades sociais dos adolescentes, conforme quais, de acordo com Del Prette e Del Prette (2006).

No contexto dos jogos, a identificação entre os jogadores se dá por meio da formação de alianças e das guildas que desempenham um papel significativo na socialização dentro desse ambiente. Dessa maneira, os adolescentes veem nesse ambiente virtual uma oportunidade de encontrar apoio e estabelecer laços sociais que talvez não encontrem na “vida real”. Através desse ambiente, aspectos do comportamento cognitivo e funções podem se desenvolver, resultando em ganhos significativos (Rich, 2013).

Rodríguez e Damásio (2014) argumentam que, para os adolescentes, a formação de sua identidade está intrinsecamente ligada à convicção autorreferenciada como autoconceito,

autoestima, autoeficácia e está diretamente relacionada à descoberta do propósito de vida. Essa construção da identidade ocorre de maneira gradual à medida que o adolescente alcança maturidade psicológica, física e social.

Dessa forma, uma integração harmoniosa desses elementos e o alcance de um desempenho liderado no jogo têm o potencial de otimização do desenvolvimento do adolescente, refletindo em uma maior autoestima e comportamentos sociais mais funcionais. Além disso, está associado a um aumento nos níveis de satisfação com a vida e de felicidade, bem como a uma menor propensão a experimentar sintomas de ansiedade e depressão (Rich, 2013).

No que se refere à autoestima e ao autoconceito, conforme destacado por Ramos (2013), observou-se um êxito acentuado entre o uso tão moderado quanto frequente de jogos de computador e melhorias no autoconceito. Os adolescentes relatam uma percepção de aprimoramento em áreas como inteligência, habilidades mecânicas e conhecimentos em informática. Aqueles que não tinham o hábito de jogar não perceberam mudanças significativas em seus resultados. É também relevante notar que os jogadores que frequentemente se envolvem com jogos de computador obtiveram resultados superiores em habilidades mecânicas e conhecimentos em informática, enquanto os jogadores menos frequentes apresentaram melhorias na autoestima.

A utilização de jogos na educação é uma estratégia avançada para promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais, tais como percepção, raciocínio lógico e resolução de problemas. Esta abordagem educacional enfatiza a prática de diversas capacidades mentais, incluindo aprimoramento da atenção, memória de trabalho, e a habilidade de resolver desafios, juntamente com o fortalecimento do autocontrole, entre outras competências que são cultivadas durante o processo de jogo (Ramos, 2013).

Kishimoto (2007) observa que a resolução de problemas e a dinâmica dos jogos juntando elementos semelhantes, unindo-se por meio do componente lúdico. Quando o ambiente de aprendizagem é mais descontraído e envolvente, ele tende a desarmar barreiras, permitindo ao aluno construir novos conhecimentos de forma mais eficaz. Nesse contexto, a dimensão lúdica está intrinsecamente ligada ao interesse e à motivação dos alunos, fatores cruciais nos processos de ensino e aprendizagem das crianças.

## **2.1 A Proteção dos Direitos das Crianças e Adolescentes Estabelecidos pelo ECA**

Na atual Constituição Federal de 1988, versados no artigo 227 podem ser encontrados os seguintes princípios: o Princípio da Prioridade Absoluta, o Princípio da Proteção Integral e por fim o Princípio do Respeito à Condição Peculiar de Pessoa em Desenvolvimento, que é atribuído tanto para crianças quanto para adolescentes. O Artigo estabelece que a família, o Estado, e a própria sociedade são agentes responsáveis por proteger diversos direitos das pessoas menores de 18 anos, incluindo o direito à saúde, à vida, ao lazer, dentre outros, e é também dever dos atores citados resguardar crianças e adolescentes de ameaças como negligência, violência, crueldade, etc. (Brasil, 1988).

O Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990, promulgado dois anos após a Constituição Federal de 1988, determina direitos e deveres para as crianças e adolescentes do Brasil, juntamente com diretrizes obrigatórias para a sociedade, família e Estado, relacionadas à garantia dos direitos dos vulneráveis. Sobre games em geral e jogos online, o ECA pode e deve ser o pilar no qual será baseada a proteção das crianças e dos adolescentes contra conteúdos prejudiciais e inapropriados dentro do ambiente dos jogos, evitando que esse grupo fique exposto a fatores que influenciem de forma negativa seu desenvolvimento intelectual (Santos; Silva, 2024).

No artigo 4º do Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990 é estabelecido o Princípio da Proteção Integral para crianças e adolescentes, que a exemplo de outras Legislações, mais uma vez reforça o dever da sociedade, da família e do Estado em proteger os direitos fundamentais dos indivíduos menores de 18 anos, incluindo assegurar que eles não sejam expostos a qualquer tipo de riscos ou abusos (Brasil, 1990)

Os princípios estabelecidos na Carta Magna de 1988 e já citados anteriormente são reforçados por meio do Estatuto da Criança e Adolescente de 1990. O primeiro artigo da Lei já deixa claro sobre qual objeto ela está versando: “esta Lei dispõe sobre a proteção integral à criança e ao adolescente”. Já o seu artigo 4, é praticamente uma transcrição do Art. 227 da Constituição Federal de 1988, principalmente no que se refere aos parágrafos únicos c) e d), que garantem para crianças e adolescentes o recebimento de preferência tanto na formulação quanto na execução de políticas sociais públicas implementadas pelo Estado, e também privilégio na captação de recursos públicos para iniciativas relacionadas a proteção desse grupo (Brasil, 1990).

Tamanho esforço por parte da Legislação brasileira para assegurar os direitos das crianças e adolescentes demonstra com clareza a preocupação do Estado com essa questão, indicando ainda a intenção das políticas públicas em desenvolver e proporcionar bem-estar para os jovens. Os princípios definidos em Lei, fundamentados de forma tão sólida, são a base

fundação para a proteção total da saúde e bem-estar dos indivíduos que ainda não possuem plena capacidade para defender a si próprios contra as mazelas vindas de uma sociedade atual movida pelo hiperconsumismo (Alcântara; Andreucci, 2019).

Tais proteções, principalmente considerando o contexto da sociedade atual, são de suma importância, uma vez que pesquisas demonstram que as crianças representam pelo menos um quarto do mercado de consumidores dinâmicos no cenário econômico do Brasil, com grande foco na indústria dos jogos eletrônicos e vídeo games (Schwartz, 2013).

O público infanto-juvenil possui grande impacto nas decisões econômicas dentro de suas famílias, especialmente em relação àquilo que é comprado, e obviamente, tais operações envolvem brinquedos e jogos eletrônicos. O risco existe justamente por esse grupo ser relativamente fácil de manipular, sendo maleável a ponto de cair em estratégias de consumo predatórias presentes dentro dos games, como as chamadas caixas surpresas (ou *loot boxes*). Esse tipo de estratégia de negócio já se mostrou prejudicial para os consumidores de games, e podem violar diretamente os princípios fundamentais de proteção aos menores apresentados tanto no ECA quanto na Constituição Federal (Alcântara; Andreucci, 2019).

O Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990 determina claramente o compromisso que existe em proporcionar um desenvolvimento saudável para crianças e adolescentes, incluindo acesso ao lazer e à cultura, mas sempre considerando as limitações naturais presentes na faixa etária dos menores de idade tutelados por ele. No cenário dos jogos eletrônicos, alguns artigos do ECA podem se provar úteis para a defesa da criança e do adolescente, incluindo os artigos 3º, 5º, 6º, 70, 77, 80, 81, destacando principalmente os incisos III e IV, juntamente com o artigo 243. Dentre todas as disposições citadas, é necessário dar ênfase para a diretriz que estabelece para todos o dever de atuar na prevenção de ameaças e violações contra os direitos do grupo formado pelos menores de 18 anos de idade, presente no art. 70 do ECA (Brasil, 1990).

## **2.2 Outras Legislações que Podem Auxiliar na Proteção dos Direitos da Criança e do Adolescente no Ambiente Virtual**

Considerando a vulnerabilidade natural de crianças e adolescente, o Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA) elaborou a Resolução nº 163 de 13 de março de 2014, cujo objetivo foi estabelecer diretrizes para que produtos e a publicidade relacionada com eles estivessem dentro dos parâmetros aceitáveis para o público

infanto-juvenil. Dessa forma, na leitura da resolução fica clara a preocupação com os efeitos negativos que os produtos e suas propagandas podem ter nas crianças e adolescentes:

Art. 2º Considera-se abusiva, em razão da política nacional de atendimento da criança e do adolescente, a prática do direcionamento de publicidade e de comunicação mercadológica à criança, com a intenção de persuadi-la para o consumo de qualquer produto ou serviço e utilizando-se, dentre outros, dos seguintes aspectos:

- I -linguagem infantil, efeitos especiais e excesso de cores;
- II -trilhas sonoras de músicas infantis ou cantadas por vozes de criança;
- III -representação de criança;
- IV -pessoas ou celebridades com apelo ao público infantil;
- V -personagens ou apresentadores infantis;
- VI -desenho animado ou de animação;
- VII -bonecos ou similares;
- VIII -promoção com distribuição de prêmios ou de brindes colecionáveis ou com apelos ao público infantil; e
- IX -promoção com competições ou jogos com apelo ao público infantil.

(...) Art. 3º São princípios gerais a serem aplicados à publicidade e à comunicação mercadológica dirigida ao adolescente, além daqueles previstos na Constituição Federal, na Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, Estatuto da Criança e do Adolescente, e na Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990, Código de Defesa do Consumidor, os seguintes:

- I -respeito à dignidade da pessoa humana, à intimidade, ao interesse social, às instituições e símbolos nacionais;
- II -atenção e cuidado especial às características psicológicas do adolescente e sua condição de pessoa em desenvolvimento;
- III -não permitir que a influência do anúncio leve o adolescente a constranger seus responsáveis ou a conduzi-los a uma posição socialmente inferior;
- IV -não favorecer ou estimular qualquer espécie de ofensa ou discriminação de gênero, orientação sexual e identidade de gênero, racial, social, política, religiosa ou de nacionalidade;
- V -não induzir, mesmo implicitamente, sentimento de inferioridade no adolescente, caso este não consuma determinado produto ou serviço;
- VI -não induzir, favorecer, enaltecer ou estimular de qualquer forma atividades ilegais.
- VII -não induzir, de forma alguma, a qualquer espécie de violência;
- VIII -a qualquer forma de degradação do meio ambiente; e
- IX -primar por uma apresentação verdadeira do produto ou serviço oferecido, esclarecendo sobre suas características e funcionamento, considerando especialmente as características peculiares do público-alvo a que se destina (Brasil, 2014).

Nesse cenário de *hiperdigitalização*, naturalmente surge a preocupação em relação à segurança sobre como será feita a proteção na utilização dos dados, gerados online, das crianças e dos adolescentes no ambiente dos jogos virtuais. Para nortear a resolução dessa questão, foi elaborada a Lei nº 13.709, também chamada de Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), promulgada no dia 18 de setembro de 2020, que pode ser considerada um marco regulatório de grande importância para o manejo de dados pessoais da população brasileira (Santos; Silva, 2024).

O intuito principal da LGPD é assegurar que a privacidade dos cidadãos esteja protegida, por meio de regulamentações sobre a coleta, o armazenamento e a utilização de

informações pessoais tanto por entidades públicas, quanto privadas. Essa legislação é válida para todos os setores econômicos, inclusive para a indústria dos jogos eletrônicos, e é fundamental para garantir um tratamento transparente e seguro dos dados de terceiros com o consentimento deles (Santos; Silva, 2024).

Dessa forma, é interessante salientar que a LGPD determina em seu artigo 6º e seus incisos quais são os princípios fundamentais que necessitam ser firmemente obedecidos, em se tratando do manejo de informações e caráter pessoal, independentemente do propósito para o qual estão sendo utilizadas. Tais princípios têm sua relevância aumentada especialmente quando os dados coletados em ambiente de jogos eletrônicos pertencem a crianças e adolescentes. Dentre os principais princípios da LGPD, estão o princípio da finalidade (conforme versado no artigo 6º, inciso I) juntamente com o princípio da necessidade (apresentado no artigo 6º, inciso II), que definem diretrizes claras a respeito da manipulação de dados em acordo com a legislação brasileira atual (Brasil, 2018).

De acordo com o princípio da finalidade, os dados pessoais armazenados por via de jogos eletrônicos necessitam ser utilizados para finalidades legítimas e bem especificadas. Isso faz com que os desenvolvedores de jogos precisem informar com clareza para qual propósito os dados estão sendo coletados, de forma que assim os jogadores possam dar seu consentimento para o uso dos dados, ou, no caso de menores de idade, para os que pais ou responsáveis possam dar essa permissão. Já o princípio da necessidade determina que o número de dados armazenados deve ser o mínimo necessário para que a finalidade para a qual estão sendo coletados seja alcançada, nada mais do que isso (Rocha; Nogueira 2022). Trazendo esse princípio para o contexto dos jogos eletrônicos, a implicação é de que somente os dados importantes para a jogabilidade precisam ser reunidos.

Além dos princípios citados acima, o artigo 6º, VI, apresenta o princípio da transparência, que determina a necessidade do responsável por controlar os dados de ser transparente a respeito da utilização dos dados pessoais, informando de maneira precisa e acessível para os titulares dos dados que tipo de informações estão sendo armazenadas, para quais fins, e como serão aplicadas. No contexto das crianças e adolescentes usufruindo de jogos eletrônicos, é necessário que os termos de serviço e políticas de privacidade precisam estar claros e serem de fácil acesso, principalmente para os pais ou responsáveis pelos menores (Brasil, 2018).

Por fim, é interessante destacar o princípio do consentimento, que foi estabelecido no artigo 7º, da mesma Lei. O artigo em questão versa a respeito das condições para se obter do titular o consentimento para o tratamento e utilização de suas informações pessoais. O

princípio determina que o consentimento necessita ser oferecido de forma inequívoca, por escrito ou por qualquer outro meio que possa manifestar sem erros a vontade do titular, sendo essa um dos pilares legais para o manejo de dados pessoais. No que se refere a crianças e adolescentes, o consentimento deve ser dado pelos pais ou responsáveis, sempre levando em consideração a idade e a maturidade do menor, de forma que ele de fato esteja entendendo para qual finalidade seus dados estão sendo coletados (Rocha; Nogueira 2022).

### **2.3 Lei Nº 14.852, de 3 de Maio de 2024. O Marco Legal da Indústria dos Jogos Eletrônicos**

Apesar de a Legislação do Brasil possuir algumas normas cabíveis de serem aplicadas no contexto dos usuários de vídeo game, a primeira Lei promulgada e elaborada com o objetivo específico de regulamentar a indústria dos games foi a Lei Nº 14.852, conhecida como o Marco Legal da Indústria dos Jogos Eletrônicos (ou Marco Legal dos Games). Essa foi a primeira norma que de fato se propôs a nortear “A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos...” (Brasil, 2024).

A regulamentação desse setor econômico representa um estágio de grande importância para o futuro dos jogos digitais no Brasil, ainda mais considerando que o Marco Legal dos Games é um reconhecimento do ponto de vista legislativo, para o quão importante é uma relação forte entre o Estado e a indústria dos jogos para fomentar o desenvolvimento econômico do país. A lei foca em medidas para alavancar o crescimento comercial dos negócios do setor de jogos digitais no Brasil, além de proteger seus consumidores (Schmidt *et al.*, 2024).

A Lei Nº 14.852 é bem completa de uma forma geral, estabelecendo princípios basilares, versando sobre os direitos e deveres de empresas e desenvolvedores, de colaboradores, sobre o fomento da indústria como atividade econômica, dentre outros aspectos. Também estão incluídos os direitos dos consumidores desse tipo de produto, com uma atenção particular para crianças e adolescentes, que representam fatia considerável dos usuários de vídeo game (PGB, 2024). A Lei em questão dedica um capítulo inteiro para proteger os direitos dos consumidores de games menores de idade.

O capítulo III da Lei Nº 14.852 é voltado exclusivamente para a proteção de crianças e adolescentes que usufruem dos vídeo games. Assim como a referida Lei como um todo, o capítulo voltado para o direito dos menores de idade no contexto dos games é consideravelmente abrangente. O art. 15 abre o capítulo estabelecendo a necessidade de

aspectos dos jogos eletrônicos estarem de acordo com a faixa etária para a qual estão indicados, incluindo aí *design*, concepção, jogabilidade e funcionamento. Em seu parágrafo 1º esclarece de forma inequívoca que o produto definido como jogo eletrônico precisa ser concebido para mitigar ao máximo qualquer risco para crianças e adolescentes (Brasil, 2024).

Já o parágrafo 3º do art. 15 começa a definir as responsabilidades dos desenvolvedores na proteção dos direitos das crianças e adolescentes. O inciso I do parágrafo estabelece que os fabricantes devem garantir que o ambiente dos games não deva ser propício para “quaisquer formas de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade ou opressão contra crianças e adolescentes”. Todavia, o inciso II determina que os jogos devem ser acessíveis para crianças e adolescentes com deficiências, através da aplicação de recursos que permitam que esse público em específico também possam usufruir dos games (Brasil, 2024).

No art. 16 estão presentes diretrizes para a proteção de menores de idade em games que permitem a interação com outros jogadores, seja por texto, áudio, ou qualquer outro canal. A Lei define que a empresa fabricante do jogo precisa ter um sistema que seja capaz de receber reclamações de usuários sobre comportamentos indevidos de outros jogadores, resposta em tempo razoável para os usuários que fizerem reclamações, instrumentos que permitam apelação e revisão de decisões (Brasil, 2024).

O artigo e seus incisos também estabelecem a necessidade da transparência de uma forma geral, incluindo disponibilizar dados sobre o número de denúncias, quais os parâmetros para decisões tomadas sobre as denúncias, quais são as medidas tomadas dentro do sistema para a proteção de menores, as sanções aplicadas para usuários que infringirem as normas, quais ações são tomadas para conscientizar a comunidade sobre o direito do outro, veda quaisquer trocas de conteúdo relacionado a crianças e adolescentes que possa ser nocivo para eles e que violem seus direitos, dentre outras (Brasil, 2024).

Por fim, o art. 17 determina que compras padrão dentro dos jogos devem possuir restrições para menores, e somente com autorização dos pais ou responsáveis tais transações devem ser realizadas, sendo de responsabilidade do desenvolvedor a criação de um sistema dentro do jogo que permita tal restrição (Brasil, 2024).

A diretriz do art. 17 é especialmente importante quando considerado o contexto dos games atuais. Devido ao seu alto custo de produção, muitos utilizam as chamadas microtransações dentro dos próprios games, onde o usuário paga um valor para ter acesso a conteúdo extra que não estava presente no lançamento do game (Santos; Silva, 2024).

Outra prática muito presente na atualidade que é considerada, até certo ponto, controversa são as chamadas *loot boxes*. Esse tipo de estratégia tem provocado debates sobre

a ética com os consumidores dentro dos games. As *loot boxes* funcionam da seguinte forma: o sistema promete recompensas virtuais para os usuários dos jogos, desde que eles invistam um valor para ter acesso a tal caixa surpresa. O prêmio é aleatório, o que aumenta a incerteza e por consequência a emoção do usuário, podendo tornar a prática de usar *loot boxes* em uma atividade viciante. Porém, prêmios considerados valiosos são raros de serem recebidos (Silva; Almeida, 2022).

Tais aspectos das *loot boxes* geram controvérsias, principalmente em jogos indicados para crianças e adolescentes, uma vez que surgiram preocupações a respeito da proteção dos direitos desse grupo, como o sigilo de dados pessoais, privacidade, e impactos psicológicos, como o vício (Santos; Silva, 2024). Este contexto aumenta a importância do controle de transações feitas por menores dentro dos games ter sido determinado na Lei Nº 14.852, de forma a proteger seus direitos como consumidores, e também seu bem-estar como seres humanos.

### **3. ANÁLISE SOBRE AS DIRETRIZES PARA PROTEÇÃO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES *GAMERS* NA LEI Nº 14.852**

Sem dúvidas, o texto normativo da Lei Nº 14.852 estabelece medidas robustas para garantir a proteção e segurança dos direitos fundamentais de crianças e adolescentes no ambiente virtual dos videogames. O esforço enfático para a proteção do público infanto-juvenil é digno de elogios, porém, a eficácia das diretrizes propostas dependerá da capacidade que as empresas terão de implementar as novas regras de maneira que produza os resultados esperados pela legislação.

O §1º do art. 15 da nova Lei menciona “medidas adequadas e proporcionais” para reduzir o risco de danos aos direitos dos menores de idade, mas tais medidas deveriam ser melhor definidas no texto. A falta de clareza a respeito do que seriam "medidas adequadas" pode acarretar em diversas interpretações, podendo ocasionar em aplicações inconsistentes das regulamentações, dependendo dos jogos ou plataformas em questão. Vale salientar também que assegurar um local seguro dentro dos jogos, onde é possível se divertir sem limitar características como a criatividade e a liberdade de expressão é uma tarefa complexa, que necessita de um norte preciso.

Já o art. 16 e seus incisos versam sobre a criação de canais de comunicação para que crianças e adolescentes façam denúncias, comuniquem preocupações e contribuam com feedback construtivo para as desenvolvedoras. Porém, um sistema capaz de oferecer tais

funções necessitaria tanto de recursos técnicos, quanto de compromisso verdadeiro das empresas em averiguar o que o público mais jovem tem a dizer e atender suas necessidades, de maneira assertiva e constante. Desenvolvedoras de porte menor, que possuam menos suporte técnico e financeiro, talvez tenham dificuldade em cumprir as determinações.

A transparência social estabelecida na Lei, principalmente em relação ao gerenciamento das comunidades e ao sistema de processamento das denúncias, também pode padecer do mesmo problema dos canais de comunicação, ou seja: a falta de recursos técnicos de empresas menores para que de fato funcionem. Não há dúvidas sobre o aspecto positivo que a moderação da comunidade pode ter, mas para ser efetiva ela dependerá da capacidade de processamento de dados do sistema, de forma a assegurar respostas com rapidez e adequações necessárias para denúncias com conteúdo de abuso ou outras irregularidades.

Por fim, o art. 17 aborda as microtransações e compras em geral dentro dos games, mas novamente de forma até certo ponto vaga e sem diretrizes mais específicas. Questões de grande importância, como a adaptação das compras *in-game* de acordo com distintas faixas etárias, não são detalhadas pela Lei. Sem essa especificação, os desenvolvedores de jogos podem passar por dificuldades para criar sistemas de restrição de compra que cumpram com as diretrizes de regulamentação, ao mesmo tempo permitindo que crianças e adolescentes de todas as idades experimentem de forma segura e divertida os recursos que os jogos oferecem.

É provável que sejam necessárias diretrizes mais específicas e claras (como por exemplo, Notas Técnicas Complementares), juntamente com grande compromisso das empresas e entidades reguladoras, para garantir a criação de um ambiente seguro nos games para crianças e adolescentes. Quaisquer regulamentações que versem sobre atividades relacionadas a jogos eletrônicos precisarão de ajustes contínuos, uma vez que essa é uma indústria que evolui constantemente. Tais ajustes dependem do trabalho em conjunto entre desenvolvedores, autoridades e com os próprios usuários.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O artigo analisou a capacidade da Lei Nº 14.852, conhecida como Marco Legal dos Games, de efetivamente garantir a proteção das crianças e dos adolescentes que consomem jogos de videogame. A iniciativa em si de elaboração da Lei era muito importante do ponto de vista regulatório. A indústria dos jogos eletrônicos cresce cada vez mais, e eram necessárias diretrizes sólidas para fomentar esse crescimento, e garantir direitos e deveres para todos que estão envolvidos na área, dos desenvolvedores aos consumidores. Naturalmente, considerando

que grande parte do público que consome games é menor de idade, foi dedicado um capítulo exclusivo sobre os direitos desse grupo de jogadores.

De uma forma geral, o Marco Legal dos Games procurou ser abrangente na proteção dos direitos de crianças e adolescentes *gamers*. Foram estabelecidas diretrizes que regulam o conteúdo dos jogos para que estejam adequados à faixa etária para a qual estão indicados, os ambientes virtuais de interação dos quais os jogadores menores participam, e as transações comerciais *in-game*, restringindo a participação do público infanto-juvenil sem autorização de pais ou responsáveis. Todavia, a Lei Nº 14.852 peca por não ser específica em alguns pontos, deixando a cargo das desenvolvedoras o desenvolvimento de mecanismos que protejam as crianças e adolescentes que consomem seus games, mas sem considerar a realidade de cada empresa.

Conclui-se, portanto, que o Marco Legal dos Games por si só não possui a capacidade de proteger totalmente os direitos das crianças e adolescentes que consomem esse tipo de produto, sendo necessárias normas complementares para que de fato aquilo que está no texto seja cumprido, protegendo os menores e assegurando uma diversão sadia durante o uso de jogos digitais.

## REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, Leonardo; ANDREUCCI, Ana Cláudia E. **Direito da criança e adolescente: como a falta de legislação em práticas análogas a jogos de azar inseridas em video games afetam crianças e adolescentes com base nos princípios que regem o ECA.** Jornada de Iniciação Científica e Mostra de Iniciação Tecnológica - ISSN 2526-4699, 2019.

BRASIL. Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente. **Resolução nº 163, de 13 de março de 2014.** Brasília, 2014. Disponível em: <https://bibliotecadigital.mdh.gov.br/jspui/handle/192/2651>. Acesso em: 18/04/2025

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicaocompilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm). Acesso em: 05 de abr. 2025.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente:** Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil.** Brasília, 15 de ago. 2018. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm). Acesso em: 10 de abr. 2025.

BRASIL. Lei Nº 14.852 de 03 de maio de 2024. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**, Brasília, 06 de mai. 2024. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2024/lei/114852.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/114852.htm). Acesso em: 10 de abr. 2025.

CERQUEIRA-SANTOS, E. *et al.* Adolescentes e adolescências. In: HABIGZANG, L. F. *et al.* **Trabalhando com adolescentes: Teoria e intervenção psicológica**. Porto Alegre: Artmed, 2014.

DEL PRETTE, Z. A. P.; DEL PRETTE, A. **Psicologia das habilidades sociais na infância: teoria e prática**. Petrópolis: Vozes, 2005.

DOIA, Alexandre. **Jogos eletrônicos: formação e compulsão do indivíduo na contemporaneidade**. Goiânia: UFG, 2017.

PGB. Pesquisa Games Brasil. **Entenda os hábitos de consumo da audiência de jogos digitais**. 2024. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 08 de abr. 2025

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Traduzido por João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.

LEVIN, Esteban. **Rumo a uma infância virtual? A imagem corporal sem corpo**. Buenos Aires: Nuevo Visión, 2007.

FERRARIS, Sabrina. **Comunidades virtuales lúdicas: jóvenes y videojuegos**. In: URRESTI, Marcelo (org.). **Ciberculturas juveniles: los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet**. Buenos Aires: La Crujía, 2008.

KISHIMOTO, T.M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 14. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

PALFREY, J.; GASSER, U. Identidades. In: PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

RAMOS, Daniela Karine. Jogos cognitivos eletrônicos: contribuições à aprendizagem no contexto escolar. **Ciência e Cognição**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, p. 19-32, abr. 2013. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1806-58212013000100002&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212013000100002&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 15 mar. 2025.

RICH, M. As mídias e seus efeitos na saúde e no desenvolvimento de crianças e adolescentes: reestruturando a questão da era digital. In DE ABREU, Cristiano Nabuco; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S. G. B. (Orgs.). **Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Artmed Editora, 2013.

RODRIGUES, Isabella Martins Ribeiro. A necessidade de regulamentar os jogos online e compras *in-app* para a proteção da criança e do adolescente contra práticas predatórias. **Cad. de direito da criança e adolescente**, v. 6, 2024. Disponível em: <https://revistas.direitosbc.br/DCA/article/view/1252/1032>. Acesso em: 11 de abri. 2025.

ROCHA, Lucas Dalle; NOGUEIRA, Matheus Breder Branquinho. **Aplicação dos princípios da Lei Geral de Proteção de Dados por desenvolvedores de software**. 2022. 81 p. Monografia (Graduação em Direito) –Universidade de Brasília, Brasília, 2022.

RODRÍGUEZ, S. N.; DAMÁSIO, B. F. Desenvolvimento da identidade e do sentido de vida na adolescência. In: HABIGZANG, Luísa Fernanda *et al.* **Trabalhando com adolescentes: teoria e intervenção psicológica**. Porto Alegre: Artmed, 2014.

RUDIO, Franz Víctor. **Introdução ao projeto de pesquisa científica**. 43. ed. Petrópolis: Vozes, 2015.

SANTOS, Elan Fernando Campelo dos; SILVA, Ana Maria Sousa. *Loot Boxes* Em Jogos Eletrônicos Utilizados Por Crianças E Adolescentes: Desafios E Implicações Sob O Eca E A LGPD. **Revista de Ciências Jurídicas e Sociais da UNIPAR**, v. 27, n. 2, p.409-426, 2024.

SILVA, Isabella Lúcia Nogueira; ALMEIDA, Luan Richard Gonçalves. *Loot boxes* são jogos de azar? A análise do mecanismo de monetização presente em videogames frente às legislações brasileira e europeia. **e3-Revista de Economia, Empresas e Empreendedores na CPLP**, v. 8, n. 1, p. 63-74, 2022.

SCHMIDT, Albano Francisco *et al.* Marco Legal dos Games: análise exploratória do cenário econômico dos jogos digitais e sua relevância para a economia brasileira. **Diálogo com a Economia Criativa**, v. 9, n. 27, p. 104-120, set./dez. 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.22398/2525-2828.0927104-120>. Acesso em: 20 de abr. 2025.

SCHWARTS, Gilson. Sorria: você está sendo jogado! Videogames, educação e moralidade dos ícones na mediapolis. **Revista de Cultura Audiovisual**, v. 40 n.39, p. 231-242, 2013.