



Grupos de Trabalho do Conselho Municipal de Proteção de Dados Pessoais da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro - 2025

GT 1: Como criar campanhas de capacitação e conscientização para crianças e adolescentes fazerem um uso consciente da internet

Pedro Gueiros (IBMEC) - Relator

Mariana Palmeira (OAB-RJ)

Chiara de Teffé (ITS)

Bruno Bruno (SME)

Fernanda Paes Leme (IBMEC)

Nuno Caminada (SME - Prefeitura do Rio)

Introdução	2
1. Panorama regulatório	2
2. Desafios atuais	5
2.1 <i>Big data</i> e acesso facilitado a plataformas digitais	5
2.2 Estratégias de engajamento e vulnerabilidade agravada: a questão das bets	6
2.3 Riscos à saúde mental e o papel da autoridade parental	6
2.4 <i>Pay-to-win</i> e <i>gatcha</i>	7
3. Proposições e campanhas	8
3.1 Diretrizes municipais em diferentes secretarias	8
3.2 Formação e capacitação de funcionários públicos	9
3.3 Medidas de transparência, fiscalização e controle social	9
3.4 Campanhas direcionadas ao público escolar	10
Considerações finais	11
Referências bibliográficas	12

Introdução

A crescente e progressiva inserção de crianças e adolescentes no ambiente digital é um fato incontroverso. Pela primeira vez na história da humanidade, tem-se uma geração “nativamente algorítmica”.¹ Inevitavelmente, a formulação de políticas públicas voltadas à proteção e ao uso consciente da internet torna-se uma demanda essencial. Embora a tecnologia ofereça oportunidades de aprendizado, comunicação e lazer, ampliam-se consideravelmente os riscos relacionados à exposição de dados pessoais, à saúde mental e ao acesso a conteúdos deletérios, afinal, nenhum fenômeno tecnológico é *per se* neutro. Nesse contexto, compete ao Estado, em atenção ao art. 227 da Constituição Federal, promover ações integradas de conscientização, educação e fiscalização, garantindo o desenvolvimento pleno e sadio das novas gerações.² O presente relatório tem como objetivo propor diretrizes e campanhas de capacitação, a serem desenvolvidas em âmbito da Administração Pública municipal, voltadas à cidadania digital e à proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes.

1. Panorama regulatório

A Constituição Federal de 1988 consagra a proteção integral da criança e do adolescente, atribuindo à família, à sociedade e ao Estado o dever compartilhado de assegurar-lhes todos os direitos fundamentais. Paralelamente a essa matriz constitucional, o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990 ou ECA), reforça a prioridade absoluta na formulação e execução de políticas públicas voltadas à infância.³ Por sua vez, a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018 ou LGPD) introduz regras específicas quanto ao tratamento de dados de crianças e adolescentes, exigindo-se maior

¹ JORGE, Stephanie; COSTA, Caio Túlio. *Nova geração de nativos algorítmicos viverá em simbiose com IA*. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2024/11/nova-geracao-de-nativos-algoritmicos-vivera-em-simbiose-com-ia.shtml>>. Acesso em: 11.09.2025.

² Como se destaca: “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.”

³ *In verbis*: “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.”

cautela e atenção à dada vulnerabilidade agravada⁴ desta categoria de titulares de dados, observando as bases legais adequadas,⁵ sempre observando o melhor interesse do menor de idade. Esses dispositivos formam o núcleo normativo que orienta a atuação das autoridades públicas, especialmente as municipais.

Ressalta-se, a propósito, que foi recentemente sancionada a Lei 15.211, de 17 de setembro de 2025, também denominada “ECA Digital”, que “dispõe sobre a proteção de crianças e de adolescentes em ambientes digitais e aplica-se a todo produto ou serviço de tecnologia da informação direcionado a crianças e a adolescentes no País ou de acesso provável por eles, independentemente de sua localização, desenvolvimento, fabricação, oferta, comercialização e operação”, conforme art. 1º. Importa destacar, nesse sentido, o dever imposto aos fornecedores de produtos ou serviços de tecnologia da informação voltados a crianças e adolescentes de mitigar, desde a concepção, os riscos associados a: “I – exploração e abuso sexual; II – violência física, intimidação sistemática virtual e assédio; III – indução, incitação, instigação ou auxílio, por meio de instruções ou orientações, a práticas ou comportamentos que levem a danos à saúde física ou mental de crianças e de adolescentes, tais como violência física ou assédio psicológico a outras crianças e adolescentes, uso de substâncias que causem dependência química ou psicológica, autodiagnóstico e automedicação, automutilação e suicídio; IV – promoção e comercialização de jogos de azar, apostas de quota fixa, loterias, produtos de tabaco, bebidas alcoólicas, narcóticos ou produtos de comercialização proibida a crianças e a adolescentes; V – práticas publicitárias predatórias, injustas ou enganosas ou outras práticas conhecidas por acarretarem danos financeiros a crianças e a adolescentes; e VI – conteúdo pornográfico”.

Destaca-se ainda que, de acordo com a Lei das Bets (Lei 14.790/2023), “É vedado realizar qualquer tipo de publicidade ou propaganda em meios de comunicação, físicos ou virtuais, sem o aviso de classificação indicativa da faixa etária direcionada, conforme

⁴ Nesse sentido: “No âmbito da interpretação setorializada, doutrina e jurisprudência passaram a utilizar o termo hipervulnerável para justificar um tratamento diferenciado para as pessoas naturais consideradas mais suscetíveis ou que estejam em situação de vulnerabilidade agravada ou potencializada em comparação com o consumidor padrão. Trata-se, por exemplo, dos idosos, dos pacientes médicos, das pessoas com deficiência, dos alérgicos ou hipersensíveis a determinadas substâncias – como os celíacos –, dentre outras situações de agravamento do estado de vulnerabilidade.” KONDER, Carlos Nelson; KONDER, Cintia Muniz de Souza. Da vulnerabilidade à hipervulnerabilidade: exame crítico de uma trajetória de generalização. In: *Revista Interesse Público*, Belo Horizonte, ano 23, n. 127, p. 53-68, maio/jun. 2021, p. 58.

⁵ Conforme Enunciado nº 4/2023 da Autoridade Nacional de Proteção de Dados: “O tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes poderá ser realizado com base nas hipóteses legais previstas no art. 7º ou no art. 11 da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), desde que observado e prevalecente o seu melhor interesse, a ser avaliado no caso concreto, nos termos do art. 14 da Lei.”

disposto na Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), conforme preceitua o art. 17, §1º. Paralelamente, o Marco Legal dos Games (Lei 14.852/2024) estabelece regras específicas direcionadas ao público infanto-juvenil. Ilustrativamente, o art. 15 prevê que “A concepção, o design, a gestão e o funcionamento dos jogos eletrônicos de acesso por crianças e adolescentes devem ter como parâmetro o superior interesse da criança e do adolescente, de acordo com a legislação vigente”. Além disso, há regras específicas sobre a disponibilização de sistemas de jogos direcionados ao referido público.⁶

No plano internacional, destaca-se ainda a Convenção sobre os Direitos da Criança da Organização das Nações Unidas, internalizada pelo Brasil por meio do Decreto nº 99.710/1990, que assegura a proteção da criança sem interferências arbitrárias em sua vida particular e de sua família.⁷ Ilustrativamente, a União Europeia, por meio do Regulamento Geral de Proteção de Dados (GDPR) e do recente *Digital Services Act* (DSA), avança ao impor obrigações de design apropriado por idade, transparência algorítmica e limitação de práticas de exploração da vulnerabilidade infantil.⁸ Experiências estrangeiras, como o *Age*

⁶ Nos termos do art. 16: “Nos jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes que possibilitem a interação entre usuários por meio de mensagens de texto, áudio, vídeo ou troca de conteúdos, de forma síncrona ou assíncrona, deve ser garantida a aplicação de salvaguardas a direitos de crianças e adolescentes, com a disponibilização de, no mínimo: I – sistema para recebimento e processamento de reclamações e denúncias de abusos e irregularidades cometidos por usuários; II – informações aos usuários denunciante, em prazo razoável, sobre o resultado das denúncias realizadas; III – instrumentos para solicitar revisão de decisão e reversão de penalidades impostas; IV – transparência social sobre: a) a quantidade de denúncias recebidas e as categorias de violações cometidas; b) o detalhamento dos métodos empregados para análise de denúncias, remoção de conteúdos e gerenciamento de comunidades; c) o detalhamento dos métodos empregados para mitigação de riscos e aplicação de salvaguardas a direitos de crianças e adolescentes que utilizam a plataforma; d) as sanções a serem aplicadas aos usuários infratores, incluídas as medidas utilizadas para impedir que os usuários criem contas adicionais em caso de banimento; e) as ações proativas adotadas para conscientização, educação e promoção de direitos fundamentais na comunidade e nos mecanismos internos; V - vedação, em seus termos de uso, de práticas, de trocas de conteúdos e de interações que violem direitos de crianças e adolescentes, respeitada a legislação brasileira; VI – atualização e manutenção de ferramentas de supervisão e de moderação parental que respeitem o desenvolvimento progressivo das capacidades e a autonomia das crianças e dos adolescentes usuários, garantindo, ainda, seu direito à informação sobre a ativação e os parâmetros do mecanismo de supervisão; VII – transparência e atualização e melhoria contínuas dos mecanismos de proteção contra risco de contato com outros usuários, garantindo, inclusive, a possibilidade de desativação de mecanismos de interação; VIII – informações referentes ao disposto nos incisos I, II e III deste caput em língua portuguesa e em linguagem simples e de fácil compreensão para crianças, adolescentes e seus responsáveis.”

⁷ Nos termos do art. 16: “1. Nenhuma criança será objeto de interferências arbitrárias ou ilegais em sua vida particular, sua família, seu domicílio ou sua correspondência, nem de atentados ilegais a sua honra e a sua reputação. 2. A criança tem direito à proteção da lei contra essas interferências ou atentados.”

⁸ A exemplo do art. 28 do DSA: “1. Os fornecedores de plataformas em linha acessíveis a menores adotam medidas adequadas e proporcionadas para assegurar um nível elevado de privacidade, proteção e segurança dos menores no seu serviço. 2. Os fornecedores de plataformas em linha não podem exibir anúncios publicitários na sua interface com base na definição de perfis tal como definida no artigo 4.º, ponto 4, do Regulamento (UE) 2016/679 utilizando dados pessoais do destinatário do serviço se tiverem conhecimento, com uma certeza razoável, de que o destinatário do serviço é um menor. 3. O cumprimento das obrigações estabelecidas no presente artigo não obriga os fornecedores de plataformas em linha a tratarem dados pessoais adicionais para

Appropriate Design Code do Reino Unido⁹ e o *Children's Online Privacy Protection Rule* (COPPA) nos Estados Unidos, reforçam a importância de regulamentações específicas para a proteção digital de menores. Essas referências internacionais oferecem parâmetros relevantes no que tange à criação de boas práticas no contexto nacional.

2. Desafios atuais

Malgrado os avanços normativos destacados, a realidade prática ainda impõe obstáculos expressivos na proteção de crianças e adolescentes no contexto digital. O uso habitual de plataformas baseadas em coleta massiva de dados pessoais, que incluem notáveis estratégias de engajamento capazes de explorar vulnerabilidades cognitivas, impactos negativos sobre a saúde mental, dentre outros fatores, dá azo a um cenário de riscos iminentes. Esses desafios exigem não apenas a normatização de políticas públicas, mas também a articulação de esforços conjuntos entre Estado, famílias, escolas e sociedade civil como um todo para garantir que os direitos fundamentais de crianças e adolescentes sejam efetivados e resguardados no meio on-line.

2.1 Big data e acesso facilitado a plataformas digitais

O acesso banalizado de crianças e adolescentes a redes sociais, jogos on-line e plataformas de *streaming* favorece o cenário para a coleta intensiva de dados pessoais. Esses ambientes, muitas vezes supostamente gratuitos, sustentam-se em modelos de negócio baseados em publicidade comportamental e perfilhamento, o que expõe menores de idade a riscos de invasão de privacidade e de manipulação de preferências de consumo.¹⁰

avaliarem se o destinatário do serviço é um menor. 4. A Comissão, após consulta ao Comité, pode emitir diretrizes para ajudar os fornecedores de plataformas em linha na aplicação do n.º 1.”

⁹ INFORMATION COMMISSIONERS OFFICE. *Age appropriate design: a code of practice for online services*. Disponível em:

<https://ico.org.uk/for-organisations/uk-gdpr-guidance-and-resources/childrens-information/childrens-code-guidance-and-resources/age-appropriate-design-a-code-of-practice-for-online-services/>. Acesso em: 11.09.2025.

¹⁰ Não sem motivo, observa-se que: “Como se pode notar, a tutela da personalidade - em especial da privacidade e dos dados pessoais da criança e do adolescente, reveste - se de caráter peculiar e mais intenso, dada a condição de pessoas ainda em desenvolvimento. Diante das omissões e controvérsias postas pela Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais nessa matéria, urge à doutrina, ao Judiciário e à ANPD concretizar, a partir do arcabouço normativo advindo da Convenção, do ECA e do Código Civil, o preenchimento de lacunas e a superação de inquietações, tendo a unidade e a sistematicidade do ordenamento como premissas inafastáveis, reportando-se sempre à matriz agregadora da Constituição da República e sua axiologia. Só assim será possível garantir a tutela da pessoa humana em desenvolvimento não apenas no mundo offline, como também diante de um mundo cada vez mais conectado. É papel dos pais, do setor privado e do Estado garantir que isso seja possível”. FERNANDES, Elora; MEDON, Filipe. Proteção de crianças e adolescentes na LGPD: desafios interpretativos. In: *Revista Eletrônica da PGE-RJ, [S. l.]*, v. 4, n. 2, 2021, p. 20-21.

2.2 Estratégias de engajamento e vulnerabilidade agravada: a questão das *bets*

Plataformas digitais empregam técnicas de design persuasivo, como notificações constantes e mecanismos de recompensa imediata, que estimulam a permanência on-line. Embora eficazes para fins comerciais, essas estratégias exploram a imaturidade cognitiva de crianças e adolescentes, acentuando sua vulnerabilidade e comprometendo sua autonomia decisória.

Nesse contexto, um dos desafios mais preocupantes diz respeito à crescente exposição de crianças e adolescentes a plataformas de apostas esportivas e jogos de azar, popularmente conhecidos como *bets*. Apesar de formalmente vedada a participação de menores, em razão de publicidades agressivas, frequentemente veiculadas em redes sociais e popularizadas por influenciadores digitais, este público torna-se inevitavelmente atingido. Tal fenômeno associa dois fatores críticos: por um lado, a vulnerabilidade cognitiva de adolescentes diante de promessas de ganhos fáceis e, por outro, a ausência de mecanismos eficazes de verificação etária e de regulação robusta do setor. O resultado é a indução precoce a comportamentos de risco, com potencial de gerar endividamento, dependência psicológica e normalização do jogo como prática cotidiana. Desse modo, as *bets* representam não apenas uma violação do melhor interesse da criança, mas também um campo em que a omissão regulatória e a falta de fiscalização ampliam a vulnerabilidade de menores no ambiente digital.

2.3 Riscos à saúde mental e o papel da autoridade parental

O uso descomedido de dispositivos digitais tem sido associado a problemas como ansiedade, depressão, distúrbios de sono e *cyberbullying*. Dados da Sociedade Brasileira de Pediatria revelam que cerca de mil crianças, entre 10 e 19 anos, cometem suicídio no Brasil a cada ano.¹¹ O papel da família, nesse contexto, é essencial para estabelecer limites e supervisionar o uso responsável da tecnologia. No entanto, nem sempre os pais dispõem de informações e ferramentas adequadas para exercer essa função, o que evidencia a necessidade de políticas públicas de apoio à parentalidade digital.¹²

¹¹ AGÊNCIA BRASIL. *Estudo alerta para alta incidência de suicídio na adolescência*. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/saude/noticia/2023-09/brasil-registra-1000-suicidios-de-criancas-e-adolescentes-por-ano>>. Acesso em: 11.09.2025.

¹² Nesse contexto, a Federação das Indústrias do Estado de São Paulo em parceria com o Departamento de Defesa e Segurança desenvolveu o Guia Proteção Digital de Crianças e Adolescentes: equilíbrio saudável entre conexão e segurança, com dicas para pais e responsáveis legais. Dentre as 10 atitudes práticas para proteger a família on-line, destacam-se: “1. Estabeleça regras claras para o uso do celular e dispositivos móveis. 2. Monitore o que é acessado — sem invadir, mas com presença. 3. Ensine a pensar antes de postar ou compartilhar. Conteúdo digital não tem devolução, lembra? 4. Oriente sobre segurança e privacidade. 5.

2.4 Pay-to-win e gatcha

Aprofundando os desafios relacionados às estratégias de engajamento e à vulnerabilidade agravada de crianças e adolescentes no ambiente digital, é crucial incorporar o contexto dos jogos “pay-to-win” e “gatcha”. Tais modelos de negócio representam uma intensificação das práticas de exploração comercial e publicitária, ao empregarem técnicas de design persuasivo e neuromarketing que exploram a imaturidade cognitiva e a suscetibilidade dos jovens para induzir gastos e prolongar o engajamento. Nesses jogos, a participação é frequentemente condicionada ou incentivada pela coleta massiva e, muitas vezes, opaca de dados pessoais, que vão além do estritamente necessário para a atividade. Essa coleta excessiva permite a criação de perfis comportamentais detalhados de crianças e adolescentes desde cedo, comprometendo seu desenvolvimento autônomo ao limitar oportunidades e experiências a um perfil traçado por algoritmos.

Os jogos “gatcha”, em particular, com suas “caixas-surpresa” (*lootboxes*) e mecanismos de aposta de itens virtuais (*skin gambling*), assemelham-se a jogos de azar e expõem os menores a riscos significativos de vício e danos financeiros, configurando uma clara violação do seu melhor interesse e da proibição de exploração econômica. A publicidade hiperdirecionada, impulsionada por esses perfis de dados, explora a suscetibilidade infantil para manipular decisões de consumo, impactando negativamente a liberdade de escolha e a construção da identidade dos jovens. O Comentário Geral nº 25 do Comitê dos Direitos da Criança da ONU e a LGPD proíbem expressamente o perfilamento e o direcionamento publicitário para fins comerciais de crianças de qualquer idade, especialmente por meio de técnicas manipulativas como neuromarketing e publicidade imersiva em ambientes de realidade virtual. Assim, é imperativo que as campanhas de conscientização e as regulamentações municipais abordem especificamente esses modelos de jogos, promovendo a “privacidade por design” e limitando a exploração comercial de dados para salvaguardar o desenvolvimento pleno de crianças e adolescentes.

Não sem motivo, a Lei 15.211/2025 incluiu expressamente o arts. 20 e 21, sobre jogos eletrônicos, prevendo que:

Converse sobre redes sociais com escuta ativa e sem julgamentos. 6. Supervisione os chats dos games e conheça seus influenciadores preferidos. 7. Incentive pausas e outras formas de diversão. 8. Ensine a reconhecer e reagir ao conteúdo impróprio ou perigoso. 9. Seja exemplo do que espera. 10. Crie um espaço seguro para conversas sinceras.” SINBEVIDROS. *Guia Proteção Digital de Crianças e Adolescentes*. Disponível em: <<https://www.sinbevidros.com.br/post/guia-protecao-digital-de-criancas-e-adolescentes>>. Acesso em: 11.09.2025.

Art. 20. São vedadas as caixas de recompensa (*loot boxes*) oferecidas em jogos eletrônicos direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles, nos termos da respectiva classificação indicativa.

Art. 21. Os jogos eletrônicos direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles que incluam funcionalidades de interação entre usuários por meio de mensagens de texto, áudio ou vídeo ou troca de conteúdos, de forma síncrona ou assíncrona, deverão observar integralmente as salvaguardas previstas no [art. 16 da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024](#), especialmente no que se refere à moderação de conteúdos, à proteção contra contatos prejudiciais e à atuação parental sobre os mecanismos de comunicação.

Parágrafo único. Os jogos de que trata o *caput* deste artigo deverão, por padrão, limitar as funcionalidades de interação a usuários, de modo a assegurar o consentimento dos pais ou responsáveis legais.

3. Proposições e campanhas

Diante dos desafios identificados, torna-se imprescindível avançar para a formulação de medidas concretas que possam orientar, particularmente, a atuação do Poder Público municipal. Acredita-se que a construção de diretrizes e campanhas deve ser transversal, envolvendo diferentes secretarias e articulando políticas de educação, saúde, assistência social, cultura e esporte. Nessa direção, recorda-se que campanhas de interesse público apresentam especificidades voltadas para fomentar o diálogo, estimular a participação dos envolvidos e promover os direitos em questão. Além disso, torna-se fundamental capacitar servidores para lidar com as especificidades da proteção de dados de crianças e adolescentes e assegurar mecanismos de transparência e participação social. Apenas por meio de ações coordenadas, transparentes e monitoráveis será possível transformar os princípios jurídicos em práticas efetivas de proteção e conscientização no ambiente digital.

3.1 Diretrizes municipais em diferentes secretarias

Por meio da implementação de políticas municipais, envolvendo múltiplas secretarias, pode-se chegar a resultados mais eficientes. Na Educação, ilustrativamente, a inserção de conteúdos sobre cidadania digital no currículo escolar pode ser um elemento fundamental para formar usuários críticos e conscientes. Na Saúde, por outro lado, programas de prevenção e acompanhamento de transtornos relacionados ao uso da internet podem ser articulados com políticas de saúde mental. Já a Assistência Social pode desenvolver iniciativas voltadas às famílias em situação de vulnerabilidade. Paralelamente, as secretarias de Cultura e Esporte podem oferecer alternativas ao excesso de tempo de tela por meio de atividades presenciais e comunitárias.

3.2 Formação e capacitação de funcionários públicos

A capacitação de servidores municipais constitui medida estratégica para assegurar o alcance das políticas propostas. Para tanto, torna-se necessário oferecer treinamentos periódicos sobre proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes, boas práticas em ambientes digitais e protocolos de resposta a incidentes de segurança. Além disso, a produção de cartilhas e materiais pedagógicos pode ser uma ferramenta capaz de facilitar a disseminação de informações, tornando a proteção digital parte da rotina institucional.

3.3 Medidas de transparência, fiscalização e controle social

A adoção de mecanismos de transparência e participação social é outro aspecto-chave para construir a legitimidade das ações municipais. Relatórios periódicos sobre as medidas implementadas, canais de denúncia acessíveis e a integração de conselhos escolares e associações de pais nos processos de acompanhamento são exemplos que permitem maior fiscalização e controle social. Tais iniciativas favorecem a construção de uma política pública democrática e efetiva.

Particularmente no que tange ao aumento expressivo da publicidade e da acessibilidade a plataformas de apostas esportivas e jogos de azar, é fundamental que a Administração Pública municipal adote medidas voltadas à prevenção, exposição e engajamento precoce de crianças e adolescentes a tais práticas. Entre as ações propostas, destacam-se: (i) a promoção de campanhas educativas nas escolas e redes sociais, alertando sobre os riscos financeiros e psicológicos associados às *bets*, com a definição de indicadores de performance para monitoramento e avaliação de resultados; (ii) a fiscalização de publicidade direcionada, em articulação com os órgãos de defesa do consumidor e de comunicação, coibindo estratégias de marketing que atinjam menores; (iii) o fomento a canais de denúncia acessíveis a pais e educadores, para reportar casos de indução de menores ao jogo; e (iv) a cooperação com o Ministério Público do Rio de Janeiro, a fim de monitorar práticas abusivas e propor regulamentações mais rígidas.

A título de exemplo, a Secretaria de Comunicação da Presidência da República (SECOM) e o Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária (CONAR) firmaram um Acordo de Cooperação Técnica (ACT) no início de setembro de 2025 voltado ao

enfrentamento de golpes e fraudes para fins de políticas públicas.¹³ De acordo com informações divulgadas pelo Governo Federal, para além da ação imediata contra golpes, o acordo inclui medidas de formação, capacitação, troca de experiências e difusão de metodologias com base nas melhores práticas de autorregulação publicitária.

3.4 Campanhas direcionadas ao público escolar

Um conjunto de campanhas direcionadas pode ser produzido abordando aspectos específicos como a relação da coleta de dados, monetização e saúde mental, como funcionam os mecanismos de “pay-to-win” e as “gatchas”, como as informações pessoais ficam armazenadas e vão construindo um perfil dos usuários que pode ser utilizado para múltiplas finalidades no futuro como obtenção de empregos, vagas em universidades, planos de saúde etc. e como as pausas no tempo de tela são importantes para a saúde mental.

Alguns exemplos de campanhas deste tipo são:

- “Detetives Digitais”: Criação de jogos educativos e interativos (digitais e analógicos) que simulem a coleta de dados em plataformas, mostrando de forma lúdica como informações sobre preferências e hábitos são usadas para direcionar anúncios e impulsionar gastos. Explicar como as “caixas-surpresa” (*lootboxes*) e as apostas de itens virtuais nos jogos “gatcha” se assemelham a jogos de azar e os riscos de vício e danos financeiros [anterior] e como os dados pessoais potencializam isso.
- “O Essencial e o Excesso”: *Workshops* práticos em escolas, utilizando linguagens e recursos audiovisuais simples e acessíveis, para demonstrar que as plataformas não devem condicionar a participação em jogos ao fornecimento de dados pessoais além do estritamente necessário para a atividade (Art. 14, § 4º da LGPD). Isso ajuda a fomentar o princípio da minimização de dados.
- “Meu Rastro Digital, Minhas Escolhas”: Desenvolvimento de materiais (cartilhas, infográficos, vídeos curtos para redes sociais) que ilustrem como o “rastros digital” construído na infância e adolescência pode influenciar decisões na vida adulta (ex.: acesso a planos de saúde, empregos), incentivando a crítica sobre o compartilhamento e a autonomia informacional.

¹³ SECRETARIA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL. *Secom e Conar assinam acordo para fortalecer combate a fraudes e golpes envolvendo programas e políticas de governo*. Disponível em: <<https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/noticias/2025/09/secom-e-conar-assinam-acordo-para-fortalecer-combate-a-fraudes-e-golpes-envolvendo-programas-e-politicas-de-governo>>. Acesso em: 22.11.2025.

Considerações finais

O melhor interesse da criança e do adolescente deve permanecer como o princípio norteador primordial em todas as ações e políticas públicas no ambiente digital. A crescente “datificação” das infâncias, em que dados pessoais são intensamente coletados desde cedo, gera “rastros digitais” que podem ser maiores do que os das gerações anteriores. Essa exploração comercial e publicitária, especialmente em jogos “pay-to-win”, “gatcha”, plataformas de apostas esportivas e jogos de azar (*bets*), baseia-se em design persuasivo e neuromarketing que exploram a imaturidade e a vulnerabilidade dos jovens para induzir gastos e prolongar o engajamento. O risco é que esses dados sejam usados para classificar futuros adultos, limitando suas oportunidades e fomentando discriminações, como em acesso a planos de saúde ou empregos. A indução precoce a comportamentos de risco, como endividamento e dependência psicológica associada às *bets* e jogos de azar, representa uma clara violação do melhor interesse da criança e uma forma de exploração econômica. É essencial que suas memórias digitais sejam protegidas para não se tornarem condicionantes da vida adulta, ditadas pelo mercado.

O complexo arcabouço legal, notadamente a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), destina-se a essa proteção, mas sua aplicação efetiva requer clareza e instrumentos robustos. A Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) é fundamental para fornecer orientações que assegurem a segurança jurídica dos agentes de tratamento. A implementação de princípios como a “privacidade por design” e a obrigatoriedade de Relatórios de Impacto à Proteção de Dados Pessoais (RIPD) são essenciais, especialmente considerando que o tratamento de dados de crianças e adolescentes é um dos critérios para classificação de alto risco. Além disso, a minimização de dados e a proibição de condicionar a participação em atividades online ao fornecimento de informações pessoais além do estritamente necessário (Art. 14, § 4º da LGPD) são pilares inegociáveis, o que inclui a proteção contra a coleta excessiva para alimentar plataformas de apostas. A transparência das informações sobre o tratamento, em linguagem simples e acessível à compreensão dos jovens, é igualmente fundamental. É crucial que as regulamentações abordem explicitamente a proibição de publicidade direcionada para menores em plataformas de jogos de azar e apostas, bem como a identificação e proibição de práticas equivalentes a jogos de azar como *lootboxes* e *skin gambling*, que configuram exploração econômica de crianças e adolescentes.

Por fim, é imperativo que a proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital seja uma responsabilidade coletiva, envolvendo a família, a sociedade e o Estado. A promoção da educação e conscientização de pais, responsáveis e dos próprios jovens sobre seus direitos e o tratamento de seus dados é fundamental. Além de focar na responsabilidade individual, o debate deve incorporar a responsabilidade coletiva do ecossistema digital, já que plataformas baseadas em IA se retroalimentam da atenção gerada, e o poder das grandes empresas de tecnologia continua a crescer. As campanhas devem incluir alertas explícitos sobre os riscos financeiros e psicológicos associados às bets, jogos de azar, *lootboxes* e skin gambling, ensinando os jovens a reconhecer a publicidade agressiva e as promessas de ganhos fáceis que visam à exploração. As políticas públicas não devem apenas reagir aos riscos, mas também antecipar os desafios, assegurando que as novas gerações possam gerir suas identidades digitais de forma responsável e autônoma, protegidas contra a indução precoce a comportamentos de risco e a exploração econômica. A coordenação e padronização da proteção de dados em nível internacional, alinhadas à Convenção dos Direitos da Criança e aos comentários gerais da ONU, são cruciais para um futuro digital mais seguro e equitativo. O presente relatório aponta caminhos para que a Prefeitura do Rio de Janeiro assuma um papel de protagonismo nesse debate, reforçando a relevância de esforços voltados à articulação entre família, escola e sociedade civil. Acredita-se que apenas por meio de uma atuação coordenada e multissetorial será possível assegurar que as novas gerações cresçam em um ambiente digital mais seguro, inclusivo e consciente.

Referências bibliográficas

AGÊNCIA BRASIL. *Estudo alerta para alta incidência de suicídio na adolescência*. Disponível em:

<<https://agenciabrasil.ebc.com.br/saude/noticia/2023-09/brasil-registra-1000-suicidios-de-criancas-e-adolescentes-por-ano>>. Acesso em: 11.09.2025.

ANGELEEN, T.; - *The "Pull" of Gacha Games: Exploring Player Experiences of Gacha Game Characters*. University of California, Santa Cruz ProQuest Dissertations & Theses, 2025. 32115149. Disponível em:

<https://www.proquest.com/openview/c1888d5183d16ae36b81c5baf52c0c3d/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>. Acesso em 14.09.2025.

FERNANDES, E.; MEDON, F. Proteção de crianças e adolescentes na LGPD: desafios interpretativos. *Revista Eletrônica da PGE-RJ, [S. l.]*, v. 4, n. 2, 2021.

INFORMATION COMMISSIONERS OFFICE. *Age appropriate design: a code of practice for online services*. Disponível em:

<<https://ico.org.uk/for-organisations/uk-gdpr-guidance-and-resources/childrens-information/c>

[hildrens-code-guidance-and-resources/age-appropriate-design-a-code-of-practice-for-online-services/](#)>. Acesso em: 11.09.2025.

JORGE, Stephanie; COSTA, Caio Túlio. *Nova geração de nativos algorítmicos viverá em simbiose com IA*. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2024/11/nova-geracao-de-nativos-algoritmicos-vivera-em-simbiose-com-ia.shtml>>. Acesso em: 11.09.2025.

KONDER, Carlos Nelson; KONDER, Cintia Muniz de Souza. Da vulnerabilidade à hipervulnerabilidade: exame crítico de uma trajetória de generalização. In: *Revista Interesse Público*, Belo Horizonte, ano 23, n. 127, p. 53-68, maio/jun. 2021.

MASCHERONI, G.; SIIBAK, A. *Datafied Childhoods - Data practices and imaginaries in children's lives*. New York: Peter Lang, 2021. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17482798.2022.2124648>. Acesso em 14.09.2025.

SECRETARIA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL. *Secom e Conar assinam acordo para fortalecer combate a fraudes e golpes envolvendo programas e políticas de governo*. Disponível em: <<https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/noticias/2025/09/secom-e-conar-assinam-acordo-para-fortalecer-combate-a-fraudes-e-golpes-envolvendo-programas-e-politicas-de-governo>>. Acesso em: 22.11.2025.

SINBEVIDROS. *Guia Proteção Digital de Crianças e Adolescentes*. Disponível em: <<https://www.sinbevidros.com.br/post/guia-protecao-digital-de-criancas-e-adolescentes>>. Acesso em: 11.09.2025.

ZENDLE, D; MEYER R; BALLOU, N - *The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of exposure to loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most-played Steam games of 2010-2019* - PLoS ONE 15(5): e0232780. Disponível em: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0232780>. Acesso em 14.09.2025