

Proteção de Crianças e Adolescentes em Ambiente Digital

Relatório produzido a partir das contribuições angariadas durante o workshop fechado para especialistas convidados em 22/07/2021

Índice

1. APRESENTAÇÃO E OBJETIVOS DO EVENTO
2. PRINCIPAIS PONTOS DEBATIDOS
 - 2.1. Jogos de azar infantis
 - 2.2. Controle Parental
 - 2.3. Habilidades digitais e desinformação
 - 2.4. Influenciadores digitais mirins
3. RECOMENDAÇÕES GERAIS
4. ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

ANEXO I - Lista de participantes

ANEXO II - Referências bibliográficas

1. APRESENTAÇÃO DO EVENTO

Com a crescente digitalização das relações sociais, intensificada pela pandemia de Covid-19, e a ascendência de fenômenos como a hiperdatificação da infância surgem também a pressão por maior regulamentação do uso da Internet por crianças e adolescentes. Para que questões como a privacidade, a segurança de suas informações e a moderação do acesso a conteúdo sejam conduzidas adequadamente, é necessário a mobilização de especialistas a fim de subsidiar o debate no âmbito do poder legislativo.

As demandas sobre a proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes, e mesmo a aplicabilidade da LGPD com relação a esse público, podem ser melhor endereçadas pela recém formada Autoridade Nacional de Proteção de Dados, a exemplo do que vem sendo feito pelas autoridades de proteção de dados ao redor do mundo. Todavia, subsistem diversos desafios para se garantir um ambiente online seguro para crianças e adolescentes, bem como restam pouco debatidos os possíveis impactos regulatórios sobre uso da Internet por crianças e adolescentes para a proteção e promoção de seus direitos. É preciso avançar o escopo da discussão de modo a abranger questões além da proteção de dados pessoais de crianças.

Diante deste cenário, neste workshop fechado, com a participação de 25 especialistas convidados oriundos de 17 instituições diferentes (vide Anexo I para a lista de participantes), debateram-se os desafios da proteção de crianças em ambientes digitais para além da proteção

de dados pessoais e do escopo direto de incidência da LGPD, mas que também suscitam de tempos em tempos pressão pela sua regulamentação.

O workshop teve como objetivos, a partir de uma consulta multissetorial, baseada no método *Smarter Crowdsourcing*, identificar as principais questões que devem ser consideradas, e, assim, apoiar e fornecer insumos para uma decisão sobre a real necessidade de regulação e, sendo o caso, apontando caminhos sobre como fazê-la, jogando luz sobre os seguintes temas:

- Jogos de azar infantis;
- Controle parental;
- Habilidades digitais e desinformação; e,
- Trabalho infantil artístico de influenciadores digitais mirins.

Com o objetivo de auxiliar os participantes do *Workshop Fechado com especialistas "Proteção de Crianças e Adolescentes em Ambiente Digital"* nas discussões do evento foi construído um dossiê de apoio, contendo trechos selecionados da legislação, jurisprudência e artigos científicos e de opinião pertinentes para o debate. Este dossiê foi incrementado com as contribuições dos especialistas convidados e pode ser consultado no Anexo II deste Relatório.

Esperamos que esta seja uma oportunidade de contribuir para que as respostas regulatórias aos desafios para a proteção e promoção dos direitos de crianças e adolescentes em ambientes digitais sejam adequadas e efetivas, fornecendo elementos técnicos para discussão no poder legislativo. Abaixo, podem ser encontradas as sínteses dos debates e a consolidação das contribuições angariadas.

2. PRINCIPAIS PONTOS DEBATIDOS

2.1 Jogos de azar infantis

Pontos de atenção

Estamos diante das primeiras gerações nascidas e criadas nesse contexto de hiperdigitalização, a partir do momento que uma criança ou um adolescente abre um aplicativo, joga um jogo online, na sua vulnerabilidade, ele está sujeito às práticas abusivas. Essas práticas são principalmente relacionadas à questão das "Loot Box" ou caixas de recompensa - itens comercializados em diversos jogos eletrônicos.

As *Loot Box* são de fácil acesso e estão presentes em jogos muito populares entre o público infantil. Ao comprar uma e abrir, o usuário pode encontrar prêmios diversos que resultem em vantagens ou acessórios para o personagem do jogador. Porém **não se sabe o que vai encontrar**, ainda mais quando há itens mais raros que outros. Por conta dessa mecânica de artigos aleatórios, a mecânica das *Loot Box* em jogos online compara-se com a mecânica de jogos de azar, em que se paga por algo que não se sabe se vai ganhar. A legislação brasileira é

bastante genérica no que diz respeito aos jogos de azar, visto que não há regulamentação expressa que imponha parâmetros mínimos e que se estendam para o uso em jogos particularmente por crianças e adolescentes. Isso representa um grande problema no país e não deve ser ignorado.

No primeiro ponto do debate, a discussão focou na questão da proibição ou não das *Loot Boxes*. Primeiramente, foi apontado que, semanticamente, “Loot” se traduz como sendo uma pilhagem, existindo uma associação em seu nome entre simplesmente participar de um jogo e fazer algo ilegal. Afinal, não é apenas um prêmio que está ligado à *Loot Box*, mas esses tipos de transações são associados à conquista de algo que é “proibido”. Nesse sentido, carregam sempre um arco narrativo muito forte com personagens e designs próprios que atraem diversas crianças, pode-se dizer que foram feitos para prender esse público alvo. A prática foi associada aos caça níqueis e cassinos virtuais, práticas voltadas aos primórdios dos jogos eletrônicos (de azar).

No que tange aos esquemas de apostas, destacou-se que podem dar margem a comportamentos de especulação, apresentando às crianças um esquema de competências ilusórias de que um dia se tornarão jogadores bem sucedidos. Tal preocupação aponta para o fato de que o jogo pode ser predatório e influenciador negativo da vontade competitiva. Soma-se a isso, a atuação de influenciadores digitais adultos ou mirins, que patrocinados por empresas de jogos eletrônicos, promovem a compra das caixas de recompensa como forma de obter os artigos mais desejados em determinado jogo.

Por outro lado, reconheceu-se que essa prática é presente em diferentes jogos e que há ainda espaço para se entender se sempre ou em quais contextos efetivamente que podem gerar essa percepção similar a de apostas. Foi apontado que existe um espaço jurídico e social que depende de estudo e definição.

Por fim, foi mencionada a discussão sobre a ação pública da ANCED contra fabricantes de jogos eletrônicos e virtuais como um exemplo dos arcos argumentativos a favor da proibição de jogos de azar infantis. Esses esquemas demonstram ser perniciosos, muitas vezes envolvendo dinheiro real, na maioria das vezes em dólar, o que causa uma assimetria competitiva entre os usuários com mais recursos em comparação com aqueles com menos. Quem puder comprar mais se tornará o melhor jogador e terá vantagens sobre os outros, isso revela-se mais comum entre os usuários do norte global em detrimento dos do sul global.

As consequências para as crianças e adolescentes podem ser extremamente negativas, porque quando o público infantil está desde cedo envolvido nessas situações que oferecem a sensação de obter um lucro majorativo de maneira fácil e com um certo grau de aleatoriedade, há uma chance de naturalização da atividade, ou seja, os jovens ficam tão acostumados a esses esquemas que o consideram normal, como algo do dia a dia. Em ambientes online como esses, está se criando uma ilusão para o público infanto-juvenil, em peculiar fase de desenvolvimento, induzido a apostar grandes quantidades de dinheiro que não possui na realidade, passando a

acreditar que na vida real terá a mesma condição facilmente.

Conclusões

Em um primeiro momento, a discussão foi direcionada para as *Loot Box* serem ou não consideradas como jogos de azar infantis, devendo, de qualquer maneira, ser olhadas com uma maior atenção por serem passíveis de gerar gatilhos para vícios entre crianças e adolescentes. Essa abordagem poderia ser feita por meio de uma regulamentação específica com parâmetros mínimos em relação a essa prática em jogos eletrônicos. Conforme foi apresentado no começo do debate, existem soluções regulatórias em outros países, da Europa, no Japão etc nas quais o Brasil pode se inspirar.

Em um segundo momento, a discussão foi direcionada para uma proibição das *Loot Box* em jogos online infantis, a despeito de sua analogia ou não com jogos de azar, em vista dos riscos envolvidos. Assim, houve um dissenso sobre a melhor abordagem - se comparação a jogos de azar, proibição completa ou regulação da prática, mas fato é que essa questão não deve ser ignorada e é imprescindível alguma forma de definição e a via da regulamentação foi apontada como adequada.

2.2. Controle Parental

Pontos de atenção

O ponto central da discussão relativa ao controle parental foi a necessidade da pauta ser pensada em conjunto com o tema da inclusão digital; afinal, é impossível que se pense em mecanismos de controle parental efetivos em um cenário de iliteracia digital e desigualdade de acesso a informações sobre os riscos e oportunidades do ambiente online.

Não há, no Brasil, cenário de efetivo conhecimento acerca das implicações da coleta, compartilhamento e uso de dados pessoais de crianças e adolescentes - conclusão corroborada pela profunda desigualdade social e de acesso à internet que ainda permeia o país. Nessas condições, não há que se falar que o consentimento dado pelos pais, mães ou responsáveis a respeito do uso de dados das crianças seja devidamente informado, como exige a LGPD.

Na discussão, portanto, convergiu-se para o entendimento de que crianças e seus pais, mães e responsáveis precisam de mais informações acerca dos riscos relacionados ao ambiente digital e à coleta de seus dados pessoais. Nessa medida, as escolas desempenham papel muito importante no enfrentamento dessas questões; papel que, contudo, deve ser ampliado e aprimorado.

A base comum curricular já contempla o ensino de habilidades digitais, mas ainda é muito genérica no trato dessas questões. Daí, advém a necessidade de os currículos escolares

sedimentarem e concretizarem o ensino, geral e específico, da literacia digital, levando em consideração o desenvolvimento progressivo de crianças em diferentes faixas etárias.

No que tange ao design e responsabilidades das plataformas digitais, destacou-se a necessidade de que elas encontrem mecanismos para guiar as crianças a informar a sua verdadeira idade com esquemas de recompensa, por meio de uma interface mais direcionada e específica. Tal preocupação emerge do fato de que, a despeito de cada plataforma ter idade mínima para uso - o que costuma girar em torno dos 13 anos -, dados da pesquisa Tic Kids Online indicam que as crianças utilizam massivamente a internet, sendo nítido que esse uso se dá muitas vezes em plataformas digitais. Essas plataformas, portanto, precisam ter a responsabilidade de mapear se há crianças nesses espaços - inclusive por meio do uso de suas próprias tecnologias - e tratá-las de maneira adequada e compatível com a sua idade e melhor interesse.

Ainda, as plataformas devem ser responsáveis por adotar mecanismos de verificação da legitimidade do consentimento parental fornecido, requerendo, por exemplo, confirmação via email do pai, mãe ou responsável.

Conclusões

Em suma, a discussão caminhou no sentido de se reconhecer a importância da consolidação da inclusão digital como direito fundamental sem o qual não é possível pensar em mecanismos de controle parental efetivos, sendo imprescindível que as escolas atuem de modo a garantir a efetivação desse direito e o acesso a informações sobre o ambiente online.

Esse papel das escolas deve ser fomentado e viabilizado pelo Poder Público, por meio da elaboração de políticas públicas que visem garantir uma compreensão mais ampla e disseminada da população acerca dos temas da segurança online.

Por fim, necessário que sejam pensadas as responsabilidades das plataformas digitais na garantia de mecanismos efetivos de verificação de idade e do consentimento parental devidamente informado. Cabe aos órgãos regulatórios, sobretudo à ANPD, estabelecer diretrizes técnicas que garantam a efetiva implementação desses mecanismos pelas empresas que integram a sociedade civil. E quanto aos adolescentes, em razão da redação dos parágrafos do artigo 14 da LGPD, a atuação da ANPD pode ser a via mais adequada para se estabelecer as balizas e as diretrizes quanto ao consentimento dos pais ou responsáveis.

2.3. Habilidades digitais e desinformação

Pontos de atenção

A discussão em torno das habilidades digitais de crianças e adolescentes e sua relação com a desinformação na Internet é imprescindível para a construção de um ambiente digital mais

seguro para o futuro. Todavia, é preciso considerar que o desenvolvimento das habilidades digitais depende, é claro, do acesso à Internet.

Neste sentido, um primeiro ponto levantado diz respeito às desigualdades no acesso à Internet no Brasil, sobretudo se considerado o aspecto regional, posto que várias regiões no interior do país contam com uma estrutura precária para o acesso à Internet.

Ainda sob esta ótica, um apontamento importante reside no fato de que o debate de “*media literacy*” é uma questão localizada: é preciso considerar o contexto de cada população, região, classe social e assim por diante. O mesmo diz respeito à acessibilidade: crianças e adolescentes com deficiência têm dificuldades distintas no aprendizado tecnológico, e sua inserção no ambiente digital tem especificidades que não devem ser ignoradas.

Um aspecto relevante para o debate é a duração das políticas de desenvolvimento de habilidades digitais. Projetos educacionais são pensados para formar uma geração, e por isto não devem ser pensados de modo imediatista ou desatento, pois podem durar mais de uma década.

Existe também a questão do acesso à Internet e sua promoção pelo governo. Considerando que o governo federal vetou recentemente verbas públicas destinadas a levar Internet às escolas, este se torna um ponto crucial.

Além de novas medidas e legislação, é imperioso cobrar das autoridades maior proatividade no cumprimento dos marcos regulatórios já existentes, como o Marco Civil e as políticas anteriores de implementação de banda larga nas escolas.

Operadoras de telefonia poderiam também ter um papel mais proativo em fornecer acesso à Internet para fins educacionais. No contexto pandêmico, por exemplo, o esgotamento dos créditos de telefonia móvel dos estudantes não deveriam levar à suspensão de sua conexão, se considerarmos que as atividades do Ensino à Distância dependem dela. Práticas de zero rating para serviços e aplicações educacionais poderiam ser implementadas para garantir a todos o direito de acessar a rede.

Outras entidades poderiam ter maior protagonismo na pauta das habilidades digitais. O NIC.br, por exemplo, que já publicou cartilhas informativas sobre proteção de dados pessoais em conjunto com a Autoridade Nacional de Proteção de Dados, poderia também formular material sobre habilidades digitais e desinformação para professores e educadores. O Conselho Nacional de Proteção de Dados pode ter um papel diferenciado também, se considerarmos por exemplo a atuação do *Information Commissioner's Office* britânico e a autoridade canadense, que publicam documentos informativos neste sentido.

Por fim, o papel de empresas do setor midiático deve ser também levado em consideração. Canais de televisão aberta, por exemplo, poderiam ter uma atuação importante na divulgação

de conteúdos sobre o enfrentamento à desinformação e ensinando habilidades digitais na sua programação.

Conclusões

É imprescindível focar na educação nas escolas e na capacitação dos professores para lidar com questões de desinformação e letramento para mídia. Projetos desse gênero poderiam contar com um feedback posterior para melhor avaliação dos resultados, levando a melhorias contínuas.

Métricas de desinformação devem ser desenvolvidas para avaliar e nortear a implementação de políticas públicas e outras ações; deve-se conhecer bem o problema antes de atuar mais incisivamente sobre ele.

2.4. Influenciadores digitais mirins

Pontos de atenção

Um primeiro ponto levantado é o que diz respeito à necessidade de que os debates relativos aos influenciadores digitais mirins se desenvolvam sempre à luz da premissa de que as crianças não devem ser privadas do acesso à internet e das possibilidades de auto-expressão no ambiente digital, na medida em que a internet atua como porta de entrada para a própria esfera pública.

Nessa toada, imprescindível que se consolidem critérios claros quanto a que situações caracterizam - ou não - o trabalho infantil artístico, até para evitar a ingerência em situações que não carecem de tutela tão rigorosa.

Um ponto destacado foi que a pauta dos influenciadores digitais mirins não deve ser pensada de maneira dissociada da agenda de proteção aos dados pessoais, na medida em que o uso desses dados pelas plataformas é condicionante das dinâmicas econômicas que regem esse ecossistema.

Na discussão, foi consensual a centralidade do papel das plataformas - e sua eventual responsabilização - no enfrentamento dos desafios relacionados aos influenciadores digitais mirins. Destacou-se, contudo, que é necessário aprofundar o entendimento sobre como cada plataforma interage com esses produtores de conteúdo e monetiza as suas atividades, até para que suas responsabilidades sejam apuradas de maneira mais precisa. Sublinharam-se possíveis exemplos de plataformas que interagem e estimulam diretamente a produção desses conteúdos por influenciadores mirins, situação que pode demandar uma abordagem específica no tratamento da problemática.

Propalou-se, também, a necessidade de que haja uma clareza maior quanto ao papel que cabe a cada ator do poder público na fiscalização do ambiente digital nas pautas da infância.

Quanto ao papel da sociedade civil como um todo, foi destacada a importância da consolidação de uma cultura mais ativa de participação e de denúncia das situações mais graves ao poder público, sobretudo ao Ministério Público, que detém atribuições para apurar ilícitos ou infrações às normas de proteção à infância e à juventude.

Conclusões

Com relação à possibilidade de edição de lei específica para tutelar a situação dos influenciadores digitais mirins, destacou-se que o momento político pode não ser o mais favorável para uma estratégia de “*advocacy*” voltada ao legislativo. Em especial, a eventual proposição de alterações no ECA pode abrir as portas para que pautas conservadoras se imiscuem no debate, gerando novos problemas.

Assim, a discussão caminhou no sentido de que a abordagem mais adequada pode ser a provocação imediata do sistema de justiça por meio de casos que discutam situações específicas de abuso relacionadas aos influenciadores digitais mirins, buscando-se consolidar, aos poucos, a tese de que as suas atividades devem ser tratadas como trabalho infantil artístico à luz da legislação vigente.

Quanto à possibilidade de ajuizamento de uma ação de escopo mais amplo, voltada à responsabilização das plataformas pela exploração da força de trabalho dessas crianças e adolescentes, sublinhou-se a necessidade de, primeiro, amadurecer esse debate no Poder Judiciário, de modo a evitar um precedente desfavorável que avilte a evolução da pauta. A abordagem mais adequada, portanto, seria trabalhar primeiro com denúncias mais pontuais voltadas, inclusive, à responsabilização das empresas anunciantes que firmam parcerias com os influenciadores mirins - empresas essas cuja exploração do trabalho dessas crianças é mais intuitivamente apreensível.

3. RECOMENDAÇÕES GERAIS

3.1 Jogos de azar infantis

- Por um lado, houve argumentos no sentido de que a proibição das *Loot Box* seria apenas a solução mais fácil e não seria adequada, havendo espaço para o legislativo brasileiro elaborar uma regulamentação específica e com parâmetros mínimos para uma maior proteção de crianças e adolescentes.
- Proibir genericamente qualquer tipo de *Loot Box* seria um exagero, uma vez que nem todos os seus tipos podem ser enquadrados como jogos de azar.

- Ao mesmo tempo, surgiram novos argumentos a favor da proibição das *Loot Box* em jogos infantis, sendo necessária a deliberação de uma legislação direcionada a esse tema com alguma penalização para seu uso em jogos.
- Em uma análise jurídica, um fundamento maior seria incorporar os princípios do ECA nessa legislação, especificando em quais situações as *Loot Box* seriam permitidas, como por exemplo, quando há transparência de cada item oferecido.
- Sugere-se usar o aspecto tecnológico ligado a esses jogos, como por exemplo, a utilização de Inteligências Artificiais para identificar a faixa etária do usuário e limitar as funcionalidades disponíveis às crianças e adolescentes.
- Um encaminhamento seria advertir os usuários do que contém aquela *Loot Box*, mas sem proibi-las, para depois construir uma auto regulação do setor de games.
- Recomenda-se pensar não apenas nos limites dados a esse jogos, mas em reforços positivos, como recompensas legítimas e sustentáveis, inclusive em formas de monetização que estimulam um horizonte de ícones de valor que não serão, necessariamente, de associação à pilhagem e de fazer algo ilegal.
- Virtudes podem ser monetizadas de forma não especulativa, não viciante e não predatória, uma vez que existem mecanismos de jogabilidade que podem ser bons e fazem parte de qualquer experiência de troca e recompensa. Sugere-se uma educação para recompensa ao invés de falsas ilusões de ganho fácil de dinheiro.

3.2. Controle parental

- Imprescindível encarar a discussão acerca do controle parental em conjunto com a pauta da inclusão digital e da desigualdade de acesso à internet.
- Necessidade de elaboração de políticas públicas voltadas à literacia digital.
- Necessidade de acionamento da ANPD e demais órgãos regulatórios no estabelecimento de diretrizes de verificação de idade e consentimento informado pelas plataformas digitais, tornando mais clara a responsabilidade no enfrentamento dessas questões, e mais efetivo o cumprimento da LGPD no tocante ao melhor interesse da criança e do adolescente.
- Necessidade de acionamento da ANPD para orientar na aplicação do artigo 14 da LGPD aos adolescentes, explicitando acerca do consentimento dos pais ou responsáveis em conformidade com a proteção prevista no ECA.

3.3. Habilidades digitais e desinformação

- É imperioso, antes de tudo, pautar o acesso à Internet para crianças e adolescentes. Isso pode se dar mediante políticas públicas e com a participação de empresas e organizações da sociedade civil.
- A atuação junto às escolas é essencial para a formação em habilidades digitais, mas é preciso garantir a capacitação de professores para lidar com essas questões.
- Para desenvolver ações no tema, é preciso levar em consideração as especificidades de cada população, região, classe social e assim por diante. Diferentes grupos sociais têm visões e necessidades diferentes sobre tecnologias.

3.4. Influenciadores digitais mirins

- Abordagem via legislativo sobre influenciadores mirins pode ser arriscada neste momento político, pois pode abrir espaço para uma discussão de temas colaterais não relacionados necessariamente à atividade de crianças e adolescentes como influenciadores mirins.
- Importante amadurecer a compreensão do tema no sistema judiciário antes que se pense em medidas mais generalizadas de responsabilização das plataformas digitais. O fomento de oficinas e capacitação de agentes públicos pode ser uma boa prática de incidência para qualificar as discussões e obter avanços mais significativos.
- Caminho mais adequado pode ser encaminhar, em um primeiro momento, denúncias pontuais ao Ministério Público sobre situações de irregularidade nas atividades desses influenciadores. Situações essas relacionadas a impactos significativos a direitos de crianças e adolescentes.
- Importante que se consolide uma cultura de fiscalização e denúncia na sociedade civil.

4. ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

O Workshop foi organizado por dois Institutos em parceria:

[Instituto de Tecnologia e Sociedade \(ITS Rio\)](#): organização sem fins lucrativos sediada no Rio de Janeiro, que tem por objetivo que assegurar que o Brasil e o Sul Global respondam de maneira criativa e apropriada às oportunidades oferecidas pela tecnologia na era digital, e que seus potenciais benefícios sejam amplamente compartilhados pela sociedade.

&

[Instituto ALANA](#): organização da sociedade civil, sem fins lucrativos sediada em São Paulo, que

tem como missão descortinar questões sensíveis à criança e iluminar valores humanistas, conectados com a dimensão socioambiental, reconhecendo a potência de cada pessoa e das ações coletivas, co-criando e disseminando conteúdos capazes de construir imagens que inspirem um futuro melhor para todos.

ANEXO I - Participantes:

CDR/Intervozes - Flávia Lefèvre
Data Privacy Brasil - Julia Mendonça, Marina Meira e Rafael Zanatta
IBDFAM - Patrícia Corrêa Sanches
Instituto Alana - Thaís Rugolo, João Coelho e Maria Mello
ITS Rio - Janaína Costa, Mariana Haddad Vilhena e João Victor Carneiro
Instituto Vero - Beatrice Bonami Rosa e Caio Machado
IP-REC - Isabela Inês Bernardino
Juventude Privada - Aline Fuke Fachinetti
Lemann Foundation & Imaginable Futures - Ana Luisa Santos
Fórum Proinfância - Moacir Silva do Nascimento Júnior
National Education and Research Network (RNP) - Nelson Simões
Rennó Penteado - Matheus Mantuani e Vinicius Padrão
RNP - Andrei Elías Amaral
TIC Kids Online - Luiza Adib Dino
UFC - Inês Vitorino
AqualtuneLab - Paulo Rená
USP - Gilson Schwartz

ANEXO II - Lista de referências bibliográficas

- SAMPAIO, Inês S.V; PEREIRA, G. da C. ; PINHEIRO, A.. *Crianças Youtubers e o exercício do Direito à Comunicação*. Cadernos CEDES
Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/ccedes/a/3sMFJ336TSHB4fzg3XNyFJr/?lang=pt>
- MIRANDA, Nut Pereira de. *Beijos monstruosos e eletrizantes: os direitos à provisão, à proteção e à participação no canal de Julia Silva no Youtube*. 2017. 154f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Pós-graduação em Comunicação, Fortaleza (CE), 2017.
Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/34463>

- LOIOLA, Juliana Nogueira. *Trabalho artístico infanto-juvenil no Brasil: entre a manifestação artística e a proteção da vulnerabilidade da criança e do adolescente*. 2017. Dissertação (Mestrado em Direito Constitucional) - Universidade de Fortaleza.
- Ação Civil Pública da Associação Nacional dos Centros da Defesa da Criança e do Adolescente – ANCED.
Disponível em:
<https://s3.meusitejuridico.com.br/2021/04/0b29536a-peticao-inicial-electronic-ar>
- MATOS, Misael de Almeida, *A Proteção do Consumidor em Face dos Jogos Eletrônicos para Celulares: a Ausência de Informações, a Violação à Boa-fé Objetiva e a Busca de Soluções*, Salvador, UFB, 2018:
Disponível em:
<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/27860/1/MisaeldeAlmeidaMatos.pdf>
- ALCÂNTARA, Leonardo Spinola; ANDREUCCI, Ana Cláudia Pompeu Torezan; *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*, PIBIC Mackenzie, 2019
Disponível em:
<http://eventoscopq.mackenzie.br/index.php/jornada/xvjornada/paper/view/1481/108>
- GUEDES, Adriana, TIC Kids Online Brasil 2016
Disponível em:
<https://www.nic.br/noticia//voce-sabe-o-que-seu-filho-esta-fazendo-na-internet/>
- GRIZÓLIO, Talita Cristina, SCORSOLINI-COMIN, Fabio, *Como a Mediação Parental tem Orientado o Uso de Internet do Público Infanto-Juvenil?*, Scielo Brasil, 2020
Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/pee/a/4QC6tCJ3Tw4NRtZqM7vSXxQ/?format=html&lang=pt>
- Tic Kids Online Brasil, Pesquisa sobre o Uso da Internet por Crianças e Adolescentes no Brasil, 2019
Disponível em:
https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20201123093344/tic_kids_online_2019_livro_eletronico.pdf
- YANDRA, Barbara Fernanda Ferreira; SILVA, Amanda Cristina Alves; SANTOS, Jéssica Guedes, *Lei Geral De Proteção De Dados e a tutela dos dados pessoais de crianças e adolescentes: a efetividade do consentimento dos pais ou responsáveis legais*, Internetlab, 2019
Disponível em:

<https://revista.internetlab.org.br/wp-content/uploads/2020/02/Lei-Geral-De-Protec%C3%A7%C3%A3o-De-Dados.pdf>

- Código *Age Appropriate Design* da Autoridade do Reino Unido (ICO):
Disponível em:
<https://ico.org.uk/for-organisations/guide-to-data-protection/key-data-protection-the-mes/age-appropriate-design-a-code-of-practice-for-online-services/11-parental-contr-ols/>
- Comitê dos Direitos da Criança da ONU, Comentário Geral nº25, 2021
Disponível em:
<https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2021/04/comentario-geral-n-25-2021.pdf>
- Data Protection Commission, *Children Front and Center: Fundamentals for a Child- Oriented Approach to a Data Processing*, 2020
Disponível em:
https://www.dataprotection.ie/sites/default/files/uploads/2020-12/Fundamentals%20for%20a%20Child-Oriented%20Approach%20to%20Data%20Processing_Draft%20Version%20for%20Consultation_EN.pdf
- UNICEF, Industry Toolkit, Children's Online Privacy and Freedom of Expression, 2018
Disponível em:
[https://sites.unicef.org/csr/files/UNICEF_Childrens_Online_Privacy_and_Freedom_of_Expression\(1\).pdf](https://sites.unicef.org/csr/files/UNICEF_Childrens_Online_Privacy_and_Freedom_of_Expression(1).pdf)
- HARTUNG, Pedro, The children's rights-by-design standard for data use by tech companies, UNICEF, 2020
Disponível em:
<https://www.unicef.org/globalinsight/media/1286/file/%20UNICEF-Global-Insight-DataGov-data-use-brief-2020.pdf>
- UNESCO, A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.2.2, 2018
Disponível em:
<http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>
- NIC.Br, CETIC.Br, Pesquisa Sobre o Uso da Internet por Crianças e Adolescentes no Brasil, TIC Kids Online Brasil, 2018
Disponível em:
https://cetic.br/media/docs/publicacoes/216370220191105/tic_kids_online_2018_livro_eletronico.pdf

- ALBU, Debora, CERQUEIRA, Diego, KONOPACKI, Marco, GUIMARÃES, Hablatam: dinâmicas de consumo e compartilhamento de informações por jovens brasileiros, ITS Rio, 2020
Disponível em:
<https://itsrio.org/wp-content/uploads/2020/08/Relat%C3%B3rio-Hablatam.pdf>
- Base Nacional Comum Curricular, 4.1.1.2. Língua Portuguesa no Ensino Fundamental - Anos Finais: Práticas de Linguagem, Objetos de Conhecimento e Habilidades (p. 136)
Disponível em:
http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofnal_site.pdf
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., & Folkvord, F. (2017), Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation, Journal of Communication, 67, pp. 82–105.
Disponível em:
<https://academic.oup.com/joc/article-abstract/67/1/82/4082453?redirectedFrom=fulltext>
- Huguet, A., Baker, G., Kavanagh, J., & Blumenthal, M., Exploring Media Literacy Education as a Tool for Mitigating Truth Decay, RAND Corporation, Santa Monica, Califórnia, 2019
Disponível em:
https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/research_reports/RR3000/RR3050/RAND_RR3050.pdf
- TIC Kids Online Brasil, Pesquisa Sobre o Uso da Internet por Crianças e Adolescentes no Brasil, 2015
Disponível em:
https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_Kids_2015_LIVRO_ELETRONICO.pdf