



Adendo ao Relatório Alternativo¹ apresentado pelo Instituto Alana para a 99ª Pré-Sessão de Revisão do Brasil, com foco em Crianças e Ambiente Digital

Tabela de conteúdo

Introdução.....	1
I. Resolução do Conanda nº 245/2024, sobre crianças e o ambiente digital e outras políticas nacionais	2
II. Regulamentação de plataformas e jogos e exemplos notáveis de violações de direitos das crianças direitos no ambiente digital por empresas no Brasil.....	4
A. Jogos eletrônicos	5
B. Jogos de azar.....	6
C. Inteligência Artificial	8
III. Avanços promovidos pela Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) do Brasil.....	8
IV. Conclusão e recomendações	10

Introdução

1. O Instituto Alana² é uma organização global sediada no Brasil que promove o desenvolvimento integral e os direitos da criança por meio de defesa, litígio e comunicação em nível nacional e internacional.
2. Em março de 2024, o Instituto Alana apresentou um relatório alternativo abrangente, cujo um dos tópicos era os direitos das crianças e o ambiente digital. Considerando o adiamento da pré-sessão e a ocorrência de atualizações importantes que precisavam ser levadas ao conhecimento do Comitê dos Direitos da Criança em relação à revisão do Brasil, o Instituto Alana apresenta essas atualizações por meio deste documento.

¹Contato do ponto focal: Letícia Carvalho Silva ()leticia.silva@alana.org.br

²<https://alana.org.br/>.

3. Este relatório temático se concentrará nos direitos das crianças e no ambiente digital no Brasil, com base nos Comentários Gerais nºs 16 e 25, especificamente: i) Resolução do Conanda nº 245/2024 sobre crianças e o ambiente digital e outras políticas nacionais; ii) Regulamentação de plataformas e jogos e exemplos notáveis de violações dos direitos das crianças no ambiente digital por empresas no Brasil; iii) Avanços promovidos pela Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) do Brasil; e iv) Conclusão e Recomendações.

I. Resolução do Conanda nº 245/2024, sobre crianças e o ambiente digital e outras políticas nacionais

4. Em maio de 2024, o Conanda (Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente) aprovou sua Resolução nº 245³, que, interpretando a legislação vigente no Brasil, dispõe sobre os direitos da criança no ambiente digital e está alinhada ao Comentário Geral nº 25, mencionando-o explicitamente em seus incisos. A redação e a discussão do texto normativo contaram com a participação ativa do Instituto Alana⁴, juntamente com outras organizações de defesa dos direitos da criança da sociedade civil, membros do governo e membros do Comitê de Participação de Adolescentes (CPA) do Conanda⁵.
5. O texto, que entrou em vigor na data de sua publicação, reafirma o direito à proteção integral e primária das crianças em sua relação com o ambiente digital, além de determinar a **criação de uma Política Nacional de Proteção dos Direitos da Criança no Ambiente Digital**, a ser desenvolvida e coordenada pela Secretaria Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente do Ministério dos Direitos Humanos e Cidadania e pelo próprio Conanda.
6. Interpretando a legislação atual, a Resolução esclarece as obrigações das empresas que fornecem produtos e serviços digitais em relação às crianças. No Capítulo V da Resolução, ao interpretar a estrutura legislativa do país à luz dos direitos da criança, o Conanda aborda o "Dever de cuidado e responsabilidades das empresas fornecedoras de produtos e serviços digitais", afirmando no Art. 17, que as empresas também são responsáveis proteção integral dos direitos e do interesse superior das crianças nos produtos e serviços que fornecem no mercado, em linha com o princípio da responsabilidade compartilhada consagrado no artigo 227 da Constituição Federal brasileira, que declara os direitos das crianças como **prioridade absoluta**, e nos parágrafos 36 a 39 do Comentário Geral nº 25 da CDC:

Art. 17. As empresas fornecedoras de produtos e serviços digitais utilizados por crianças e adolescentes que atuam no Brasil, inclusive as sediadas no exterior, são responsáveis pela

³ DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO. Resolução nº 245, de 5 de abril de 2024. Disponível em:

www.in.gov.br/en/web/dou/-/resolucao-n-245-de-5-de-abril-de-2024-552695799 <<https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/resolucao-n-245-de-5-de-abril-de-2024-552695799>>. Acessado em 27.06.2024.

⁴ O Instituto Alana possui um assento no Conselho Nacional para os biênios de 2023-2024.

⁵ O Comitê de Participação de Adolescentes (CPA) é um órgão colegiado do CONANDA composto por 27 adolescentes com idade entre 12 e 16 anos, representando todos os estados brasileiros. Veja mais sobre o CPA na Resolução nº 224/2021, disponível em:< <https://www.gov.br/participamaisbrasil/blob/baixar/15410>>. Acessado em 01.07.2024.

implementação e garantia dos direitos desse público nos ambientes digitais que produzem e regulam.

7. Os contornos dessa responsabilidade são delineados nos artigos subsequentes, que abordam não apenas os riscos que as empresas devem considerar com relação à interação de crianças com seus produtos e serviços, mas também as obrigações relacionadas à implementação de medidas de mitigação para evitar que esses riscos se concretizem e causem danos aos direitos das crianças. Especificamente, o Art. 22 da Resolução detalha os riscos aos direitos e aos melhores interesses das crianças que as empresas devem "identificar, medir, avaliar e mitigar diligentemente" em relação "às funcionalidades, ao design, ao gerenciamento e à operação de seus serviços e sistemas".
8. Com relação à Política Nacional de Proteção dos Direitos da Criança e do Adolescente no Ambiente Digital prevista na Resolução, o texto esclarece que ela "deverá incluir ações conjuntas, integradas e multissetoriais para combater e erradicar todos os tipos de violência, abuso e exploração no ambiente digital das crianças, promover o uso equilibrado e positivo dos dispositivos digitais, manter e fortalecer os vínculos familiares e comunitários, a inclusão digital, a cultura de proteção de dados, a alfabetização midiática e a disseminação de informações sobre direitos e uso seguro da internet para crianças, famílias, responsáveis e integrantes do sistema de garantia de direitos da criança e do adolescente" (Art. 9, §1). Em 12 de junho, foi criado um grupo de trabalho temático⁶ para desenvolver a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Criança e do Adolescente no Ambiente Digital, com representação de órgãos governamentais, organizações da sociedade civil e representantes adolescentes da CPA.
9. Há outras políticas nacionais em desenvolvimento que abordam essa questão, como a Estratégia Nacional de Educação Midiática, liderada pela Secretaria de Comunicação da Presidência da República (SECOM) em parceria com o Ministério da Educação (MEC) e em cooperação com a UNESCO Brasil⁷, desenvolvendo ainda mais a Política Nacional de Educação Digital⁸ aprovada em 2023. A criação de uma Secretaria de Direitos Digitais em 2023, no âmbito do Ministério da Justiça, também é promissora e demonstra sensibilidade ao tema, considerando suas competências específicas para aprimorar os direitos no ambiente digital⁹.

⁶ DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO. **Resolução nº 246, de 12 de junho de 2024.** Disponível em: <<http://www.in.gov.br/web/dou/-/resolucao-n-246-de-12-de-junho-de-2024-566921731>>. Acessado em 27.06.2024.

⁷ SECOM. **Estratégia Brasileira de Educação Midiática apresenta as políticas públicas voltadas para a população.** Disponível em:

<<https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/noticias/2023/10/estrategia-brasileira-de-educacao-midiatica-apresenta-as-politicas-publicas-voltadas-para-a-populacao>>. Acessado em 27.06.2024.

⁸ BRASIL. **Lei nº 14.533 de 11 de janeiro de 2023.** Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Lei/L14533.htm. Acessado em 01.07.2024.

⁹ BRASIL **Decreto nº 11.348 de 2023.** Aprova a Estrutura Regimental e o Quadro Demonstrativo dos Cargos em Comissão e das Funções de Confiança do Ministério da Justiça e Segurança Pública e remaneja cargos em comissão e funções de confiança. Disponível em em:

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/decreto/D11348.htm#anexo1art42a. Acessado em 01.07.2024.

II. Regulamentação de plataformas e jogos e exemplos notáveis de violações dos direitos das crianças no ambiente digital por empresas no Brasil

10. Com o objetivo de garantir maior proteção às crianças na Internet, o Projeto de Lei nº 2.628/2022 está em tramitação no Congresso Nacional brasileiro. Inspirada em referências internacionais, incluindo o Comentário Geral nº 25, a versão atual do texto inclui em seu escopo todos os produtos e serviços passíveis de serem acessados por crianças (art. 1º) e traz uma série de avanços significativos na proteção desses indivíduos em sua interação com a Internet:

- Ela proíbe a exploração comercial de crianças por produtos e provedores de serviços de tecnologia da informação, proibindo a criação de perfis e a análise emocional para fins de direcionamento de anúncios (art. 15);
- Exige que as empresas reconheçam os direitos das crianças usuárias que acessam seus produtos e serviços, garantindo que as regras para o fornecimento adequado e seguro não se limitem a produtos direcionados ou desenvolvidos para esse grupo social. Isso inclui obrigações para as empresas que: i) proíbem o uso de seus produtos e serviços por crianças em seus respectivos Termos de Uso, mas são acessados por esses indivíduos, ou ii) fornecem produtos, serviços ou funcionalidades que são inadequados ou restritos para crianças, exigindo que adotem medidas eficazes de verificação de idade (art. 1º);
- Exige que o setor empresarial forneça às crianças o mais alto nível de privacidade, segurança e proteção por padrão, por meio do design de seus sistemas, produtos, operações e ações de comunicação, incentivando as empresas a adotar medidas para inovar orientadas pela garantia de direitos (arts. 3, 4, 7, 14, 23);
- Ela exige que as empresas avaliem e atenuem os riscos de seus produtos e serviços para os direitos das crianças e sejam responsáveis e transparentes em relação a suas ações, evitando os riscos de jogos de azar, exposição a propagandas fraudulentas ou a disseminação de CSAM (arts. 8 e 9);
- Exige ação proativa contra elementos operacionais e de design de produtos ou serviços que possam causar dependência de tela, uso excessivo ou danos à saúde;
- Isso requer o fornecimento de ferramentas de capacitação e controle que proporcionem mais autonomia em relação à experiência on-line (arts. 10 a 12);
- Ela exige que as empresas forneçam explicações às crianças e aos responsáveis sobre os riscos de produtos e serviços, incluindo riscos à segurança e à saúde (arts. 9 e 11);
- Cria obrigações para o fornecimento seguro de jogos eletrônicos; (Arts. 13 e 14);
- Proíbe a exploração comercial em jogos, equiparando os mecanismos de loot box a jogos de azar (art. 13);

- Exige que os provedores que permitem a interação do usuário adotem medidas para evitar riscos de contato com usuários mal-intencionados (arts. 10, 14);
- Requer a oferta de painéis de controle parental de fácil utilização, adaptados ao desenvolvimento progressivo das capacidades das crianças (arts. 10, 11 e 12);
- Exige que as empresas forneçam mecanismos de denúncia eficazes e priorizados para crianças e famílias, a fim de evitar violações de seus direitos (arts. 20 e 21);
- Responsabiliza as empresas por violações dos direitos das crianças facilitadas por seus produtos ou serviços, incluindo danos resultantes de escolhas comerciais relativas a design, planejamento de sistema, interfaces, operação de sistema algorítmico e operação de serviço digital (art. 22).

11. No momento, o texto aguarda um parecer da Comissão de Direitos Digitais e Comunicações do Senado Federal. O Big Tech Lobby vem atuando de forma coordenada para reduzir suas responsabilidades legislativas¹⁰, tendo emitido uma declaração conjunta que busca diminuir as obrigações de responsabilização das empresas e suprimir a proibição de perfis comerciais¹¹. Defendendo o projeto de lei, o Instituto Alana divulgou um estudo defendendo o fortalecimento do texto, buscando mais melhorias que estão estreitamente alinhadas com os Comentários Gerais nº 16 e 25¹².

A. Jogos eletrônicos

12. Em 3 de maio de 2024, foi promulgada a Lei nº 14.852¹³, conhecida como o marco legal da indústria de jogos eletrônicos. A lei estabelece regras para o desenvolvimento e fornecimento de jogos eletrônicos no Brasil e inclui entre seus princípios a proteção integral das crianças, dedicando um capítulo inteiro à proteção desses indivíduos.

13. Briefly, this chapter provides: i) that the design, management, conception, and operation of games accessed by children must prioritize their best interests (Art. 15, caput); ii) the obligation to implement “appropriate and proportional measures to mitigate risks to the rights of children and adolescents that may arise from the design or operation of these games, as well as to promote the realization of their rights related to the digital environment” (Art. 15, parágrafo 1); iii) a garantia de que os jogos eletrônicos não promovam qualquer discriminação, com ênfase especial na não discriminação contra crianças com deficiência (Art. 15, parágrafo 3); iv) a implementação obrigatória de sistemas para receber reclamações relativas à violação dos direitos das crianças em jogos que permitam a interação do usuário, bem como a transparência necessária sobre esses mecanismos, o número de reclamações recebidas e as medidas tomadas (Art. 16); v) a obrigatoriedade de

¹⁰ A declaração foi acompanhada por empresas como TikTok, Google, Meta, Discord, X, entre outras.

¹¹ CONSELHO DIGITAL. **Comentários ao substitutivo do PL 2628/22**. Março de 2024. Disponível em: <<https://conselhodigital.org.br/?r3d=pl-2628-comentarios-ao-substitutivo-ccj>>. Acessado em 01.07.2024.

¹² INSTITUTO ALANA. **PL 2628: Manifestação do Instituto Alana com sugestões a fim de garantir a proteção integral dos direitos de crianças e adolescentes**. 2024. Disponível em: <https://criancaeconsumo.org.br/biblioteca/nota-tecnica-pl2628/>. Acesso em 01.07.2024.

¹³ Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024. Disponível em:

<https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/L14852.htm>. Acessado em 01.07.2024.

restrição, por padrão, de compras e transações comerciais por crianças, garantindo o consentimento dos pais (art. 17).

14. O Marco Legal dos Jogos também inclui disposições para acelerar o desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos no Brasil. Conforme declarado no Artigo 5, parágrafo, todas as formas de jogos de apostas não se enquadram no escopo nacional de jogos eletrônicos e não podem acessar os benefícios da lei.
15. Esses avanços legais foram o resultado de uma colaboração conjunta entre o **Instituto Alana**, a indústria nacional de jogos (Abragames), a sociedade civil, acadêmicos e senadores engajados, que colaboraram para criar um capítulo sobre os direitos das crianças nos jogos, ausente do texto inicial, e defenderam a garantia de que a definição de jogos eletrônicos não incluísse *jogos de fantasia*, uma modalidade de jogo que foi favorecida em uma das versões do projeto de lei. O engajamento do Alana em duas Audiências Públicas¹⁴ e a ampla divulgação de pesquisas sobre a regulamentação de jogos com base no Comentário Geral nº 25¹⁵ foram refletidos com sucesso no texto final, mas ainda é necessário monitoramento para garantir as disposições.

B. Jogos de azar

16. Embora todas as formas de apostas e jogos de azar sejam legalmente proibidas para crianças no Brasil, há uma proliferação de plataformas de jogos de azar disponíveis na Internet, com poucas ou nenhuma medida de controle para impedir seu acesso pela geração mais jovem. Em 2018, um decreto presidencial legalizou as loterias de apostas esportivas de probabilidades fixas. No entanto, as medidas regulatórias começaram apenas em 2024 e, por seis anos, esse mercado operou completamente sem regulamentação e sem supervisão adequada.
17. Atualmente, também estão em andamento discussões no Senado Federal para expandir o escopo da legalização para outras formas de apostas além dos esportes fixos, incluindo cassinos on-line, mas, apesar de sua atual ilegalidade, eles operam livremente na Internet brasileira. Plataformas de jogos de azar ilegais, como o "Fortune Tiger", apresentam elementos visuais, cores e sons projetados para chamar a atenção de crianças e estão associados a um risco maior de

¹⁴ A primeira Audiência Pública foi realizada em 20 de setembro de 2023, na qual o Instituto Alana recomendou mais debates sobre o texto, o aprimoramento das disposições relativas aos direitos da criança e a exclusão de mecanismos de apostas do projeto de lei. Disponível e m:

<<https://www12.senado.leg.br/tv/plenario-e-comissoes/plenario/2023/09/ao-vivo-senado-debate-o-marco-legal-da-industria-de-jogos-eletronicos-e-de-fantasia>>. Acessado em 01.07.2024.

A segunda Audiência Pública foi realizada em 27 de fevereiro de 2024. Nessa sessão, o Instituto Alana defendeu uma postura mais ativa no texto contra a exploração comercial de crianças e adolescentes em jogos e elogiou os avanços em Senadora Leila Barros (PDT/DF) projeto de lei relatório. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/tv/plenario-e-comissoes/comissao-de-educacao-cultura-e-esporte/2024/02/ao-vivo-ce-analisa-projeto-que-cria-marco-legal-para-industria-de-jogos-eletronicos>>. Acessado em 01.07.2024.

¹⁵ ZAMBARDA, Pedro. **EXCLUSIVO:** Instituto Alana defende crianças e adolescentes dos fantasy que apareceram no Marco Legal dos Games. 20 de setembro de , 2023. Disponível em: <<https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/cultura/instituto-alana-marco-legal-dos-games-exclusivo/>>. Acessado em 01.07.2024.

vício em jogos de azar¹⁶, sendo que a mídia nacional já noticiou casos de suicídio¹⁷ relacionados a dívidas de jogos de azar e ao vício em jogos de azar entre brasileiros com menos de 18 anos de idade¹⁸.

18. A questão do acesso irregular a jogos de azar por crianças é exacerbada pelo fato de que há vários pontos de entrada por meio de publicidade direcionada ou atraente dirigida a elas nas plataformas digitais que usam, incluindo a disseminação em plataformas populares de mídia social, como o Instagram. Contas falsas que promovem jogos de azar se espalharam amplamente e seguem contas de usuários para promoção, mesmo quando os perfis dos usuários estão configurados como privados. A ampla publicidade de modalidades de jogos de azar por *influenciadores* famosos, inclusive os mais seguidos no Brasil, bem como em estádios e em uniformes de futebol, também atraiu a atenção das crianças¹⁹. As contas de *influenciadores* muitas vezes prometem ganhos financeiros rápidos e até usam vídeos fraudulentos para a promoção de jogos de azar²⁰.
19. A situação é ainda mais grave, uma vez que crianças e adolescentes têm sido explorados comercialmente para promover jogos de apostas, sem qualquer diligência devida adotada pelas plataformas de mídia social que hospedam o conteúdo. **Uma denúncia apresentada pelo Instituto Alana ao Ministério Público de São Paulo mostrou que o Meta não removeu a publicidade de cassinos on-line com influenciadores infantis e direcionada a crianças no Instagram, mesmo depois de receber denúncias específicas sobre elas²¹.**
20. A denúncia também mostrou como os mecanismos de denúncia do Instagram não estão preparados para receber tais denúncias, e a análise de moderação de conteúdo da plataforma é inadequada para impedir o acesso de crianças a conteúdo claramente ilegal. O Ministério Público de São Paulo convocou a Meta para prestar esclarecimentos, e a denúncia também foi recebida pela Secretaria Nacional de Defesa do Consumidor do Ministério da Justiça. Além disso, a reclamação foi coberta por mais de 280 meios de comunicação nacionais tradicionais e alternativos.
21. Na mesma linha, em parceria com o Núcleo Jornalismo, **o Instituto Alana também notificou o Kwai, uma plataforma de vídeos curtos semelhante ao TikTok, por oferecer e promover diretamente jogos de azar para crianças em sua plataforma, sem implementar qualquer tipo de**

¹⁶ NÚCLEO. **Kwai libera cassinos e promove apostas para menores de 18 anos.** 6 de junho de 2024. Disponível em:

<<https://nucleo.jor.br/reportagem/2024-06-06-kwai-cassino-bet-para-menores/>>. Acessado em 27.06.2024

¹⁷ DM. **Jovem é encontrado sem vida após perder 50 mil em jogo de tigre.** Disponível em:

<https://www.dm.com.br/brasil/jovem-e-encontrado-sem-vida-apos-perder-r-50-mil-em-jogo-do-tigre-128617>. Acesso em 21.3.2024.

¹⁸ NÚCLEO. **Kwai libera cassinos e promove apostas para menores de 18 anos.** 6 de junho de 2024. Disponível em: <<https://nucleo.jor.br/reportagem/2024-06-06-kwai-cassino-bet-para-menores/>>. Acessado em 27.06.2024

¹⁹ GZH. **Adolescentes relatam rotina de apostas on-line; projeto tenta barrar acesso aos jogos para menores de 18 anos.** 2023. Disponível em:

<<https://gauchazh.clicrbs.com.br/comportamento/noticia/2023/12/adolescentes-relatam-rotina-de-apostas-online-projeto-tenta-barrar-acesso-aos-jogos-para-menores-de-18-anos-clph3c74j001a014lgmkqn2gk.html>>. Acessado em 27.06.2024.

²⁰ UOL. **Jogo do Tigrinho:** como plataformas aliciam e pagam influenciadores em 7 etapas. Disponível em:

<<https://noticias.uol.com.br/colunas/carlos-madeiro/2024/06/18/jogo-do-tigrinho-como-plataformas-aliciam-e-pagam-influencers-em-7-etapas.htm?cmpid=copiaecola>>. Acessado em 01.07.2024.

²¹ BBC NEWS BRASIL. **'Jogo do tigrinho' e outros cassinos online contratam influenciadores mirins e direcionam propaganda para crianças no Instagram.** 24 de junho 2024. Disponível em:

<<https://www.bbc.com/portuguese/articles/c033r0p2z76o>>. Acessado em 27.06.2024.

garantia de idade para a oferta de apostas esportivas legais nem controle efetivo para coibir cassinos ilegais²². Os dois casos mostram como a mídia social popular está funcionando como uma porta de entrada para a promoção e o acesso a jogos de azar para crianças no Brasil.

C. Artificial Inteligência

22. Além dos riscos acima mencionados, outros casos de violações de direitos de crianças brasileiras no ambiente digital por empresas têm ganhado destaque e chamado a atenção da imprensa e das autoridades do sistema de justiça, especialmente o uso de IA. **Um novo relatório da Human Rights Watch identificou imagens de crianças brasileiras em bancos de dados usados para treinar aplicativos de inteligência artificial sem as devidas salvaguardas²³.** Imagens falsas de nudez e/ou sexualização de crianças têm sido difundidas em mídias sociais populares, como o Instagram, que também lucrou com anúncios de ferramentas falsas de cunho sexual.
23. Para lidar com esses riscos, o Senado Nacional também está discutindo o Projeto de Lei 2338/2023, que visa proteger os direitos humanos em um cenário de alto uso de IA. O projeto de lei busca coibir riscos como a criação de nudes profundos de crianças, proibir ferramentas que explorem as vulnerabilidades das crianças e fortalecer estratégias para a educação digital crítica. O Instituto Alana também contribuiu para fortalecer o texto e sugeriu um capítulo completo dedicado aos direitos das crianças²⁴.
24. Além dessas iniciativas, é necessário reconhecer que, com relação às violações dos direitos das crianças por empresas, a Convenção sobre os Direitos da Criança vincula as instituições privadas aos melhores interesses da criança, especificamente no Artigo 3.
25. Considerando esses casos recentes, vale ressaltar que a Convenção e seus Comentários Gerais são juridicamente vinculantes no Brasil, que os assinou e ratificou, e também devem ser observados pelas empresas. Além disso, considerando que o artigo 227 da Constituição Federal Brasileira estabelece que é dever da família, da sociedade e do Estado proteger as crianças com absoluta prioridade, esses direitos já descritos devem ser protegidos pelas empresas.

III. Avanços promovidos pela Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) do Brasil

26. A Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) também tomou medidas significativas para garantir a criação de um ambiente mais respeitoso com a privacidade das crianças no Brasil. Dois procedimentos de aplicação em andamento na autoridade dizem respeito especificamente aos dados pessoais desses indivíduos: o primeiro é um procedimento investigativo iniciado contra

²² NÚCLEO. Kwai libera cassinos e promove apostas para menores de 18 anos. 6 de junho de 2024. Disponível em: <<https://nucleo.jor.br/reportagem/2024-06-06-kwai-cassino-bet-para-menores/>>. Acessado em 27.06.2024

²³ HUMAN RIGHTS WATCH. Brasil: Fotos pessoais de crianças usadas indevidamente para alimentar ferramentas de IA. 10 de junho de 2024. Disponível em: <<https://www.hrw.org/news/2024/06/10/brazil-childrens-personal-photos-misused-power-ai-tools>>. Acessado em 27.06.2024

²⁴ INSTITUTO ALANA. **Nota Técnica do Instituto Alana sobre o PL 2338.** 2024. Disponível em: <https://criancaeconsumo.org.br/biblioteca/nota-tecnica-do-instituto-alana-sobre-o-pl-2338/>. Acessado em 27.06.2024

Bytedance, proprietária do TikTok, com o objetivo de avaliar a adequação do tratamento de dados de crianças pela empresa, seguindo as ações tomadas por outras autoridades de proteção de dados em todo o mundo; e o segundo é um procedimento de sanção iniciado contra empresas *de tecnologia educacional* que, conforme relatado pela Human Rights Watch, estavam violando os direitos de privacidade de milhares de estudantes brasileiros²⁵.

27. Além disso, a ANPD lançou recentemente uma consulta pública com o objetivo de coletar informações para o desenvolvimento de um projeto regulatório. De acordo com informações no site da Autoridade, "as questões envolvidas incluem os melhores interesses da criança; o consentimento fornecido pelos pais e responsáveis; a coleta de informações por meio de jogos e aplicativos da Internet; e a transparência nas operações de processamento de dados". A expectativa é desenvolver uma estrutura regulatória robusta a partir dessa consulta para garantir os direitos e a proteção dos dados pessoais das crianças.
 28. Vale mencionar, ainda, que houve importantes avanços no que se refere à inclusão da agenda de direitos da criança no Conselho Nacional de Proteção de Dados (CNPD)²⁶, órgão consultivo cujas competências, descritas no art. 14 do Decreto nº 10.474/2020²⁷, incluem apoiar a ANPD na construção da Política Nacional de Proteção de Dados, promover estudos, debates e audiências públicas e disseminar o conhecimento sobre proteção de dados pessoais e privacidade para toda a população brasileira. Por meio de decreto presidencial²⁸, a CNPD abriu novas vagas para sua composição e recebeu indicações de representantes da sociedade civil, entre os quais a advogada e diretora executiva do Instituto Alana, Isabella Henriques. Apoiada por mais de 20 organizações da área de direitos da criança, Isabella Henriques é a primeira conselheira especializada nessa área²⁹, o que significa que sua indicação representa um avanço na garantia da prioridade absoluta dos direitos da criança e do adolescente na formulação da Política Nacional de Proteção de Dados.

²⁵ HUMAN RIGHTS WATCH. "Como eles se atrevem a espiar minha vida privada?" **Violações dos direitos das crianças por governos que apoaram a aprendizagem on-line durante a pandemia de covid-19.** 25 de maio de 2022. Disponível em:

2022. Disponível em: <<https://www.hrw.org/report/2022/05/25/how-dare-they-peep-my-private-life/childrens-rights-violations-governments>>. Acessado em 27.06.2024.

²⁶ Autoridade Nacional de Protecção de Dados, Conselho Nacional de Protecção de Dados Pessoais e Privacidade.

²⁷ Autoridade Nacional de Proteção de Dados, Conselho Nacional de Proteção de Dados Pessoais e Privacidade. Disponível em: <https://www.gov.br/anpd/pt-br/cnpd-2>. Acessado em 01.07.2024.

²⁷ Decreto nº 10.474, de 26 de agosto de 2020. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2020/decreto/D10474.htm#:~:text=DECRETO%20N%C2%BA%2010.474%2C%20DE%202026%20DE%20AGOSTO%20DE%202020&text=Aprova%20a%20Estrutura%20Regional%20e_comiss%C3%A3o%20e%20fun%C3%A7%C3%A3o%20de%20confian%C3%A7%C3%A3o. Acessado em 01.07.2024.

²⁸ DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO, Decretos de 25 de junho de 2024. Disponível em:

DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO. Decretos de 25 de junho de 2024. Disponível em: https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/decretos-de-25-de-junho-de-2024_567977376 Acessado em 01.07.2024.

²⁹ FOI LA DE S. PAULO. Diretora executiva do Instituto Alana é nomeada para Conselho Nacional de Proteção à Criança e ao Adolescente. <https://www.mn.gov.br/en/web/edu/-/decretos-de-25-de-junho-de-2024-56197736>. Acessado em 01.07.2024

FOLHA DE S. PAULO. Diretora-executiva do Instituto Alana e nomeada para Conselho Nacional de Proteção de Dados Pessoais. 28 de junho de 2024. Disponível em:

IV. Conclusão e recomendações

29. Apesar de alguns avanços, no Brasil, os direitos das crianças têm sido constantemente violados pelas empresas, e seu poder econômico tem dificultado a aplicação de sanções e ações coercitivas, conforme exposto no item II.

30. O Instituto Alana recomenda que o comitê faça as seguintes perguntas ao governo:

- a.** Como o Brasil tem coordenado políticas e ações entre diferentes instituições para garantir o cumprimento dos compromissos descritos no Comentário Geral nº 25, e quais são os indicadores mais atualizados das políticas existentes?

31. Portanto, o Instituto Alana também recomenda que o Comitê:

- a.** Convoque uma reunião ou qualquer outro mecanismo internacional necessário entre as empresas digitais e o Estado, considerando que o Estado deve garantir a conformidade dessas empresas com a legislação internacional, incluindo a Convenção sobre os Direitos da Criança e os Comentários Gerais nº 16 e 25;
- b.** Exortar o Estado brasileiro a implementar a Resolução nº 245/2024 do Conanda sobre crianças e o ambiente digital, por meio da criação da Política Nacional de Proteção dos Direitos da Criança e do Adolescente no Ambiente Digital, com orçamento adequado, monitoramento e estabelecimento de sanções apropriadas para violações dos direitos da criança nesse contexto, incorporando todos os aspectos das atividades empresariais, incluindo proteção abrangente contra os efeitos e riscos de suas operações;
- c.** Solicite ao Estado brasileiro que torne os direitos das crianças centrais em todas as iniciativas que tratam de questões digitais, com um orçamento e uma estrutura de monitoramento adequados;
- d.** Garanta a responsabilidade da mídia social para impedir o acesso a jogos de azar e apostas ou a publicidade direcionada a crianças, e garanta políticas eficazes contra o acesso de crianças a jogos de azar.