

A hipervulnerabilidade digital situacional de crianças, adolescentes e do núcleo familiar no jogo eletrônico *Fortnite*

Fernando Costa de AZEVEDO*

Julia Fátima Gonçalves TORRES**

RESUMO: O problema de pesquisa consiste em apontar como as práticas abusivas adotadas pelo *Fortnite* e identificadas no procedimento judicial instaurado pela FTC se relacionam com a vulnerabilidade digital de crianças, adolescentes e do núcleo familiar. Estabelecemos como objetivo geral relacionar as práticas abusivas identificadas à vulnerabilidade digital situacional dessa parcela de consumidores e como objetivos específicos propomos delinear a hipervulnerabilidade de crianças e adolescentes no ambiente digital, identificar a vulnerabilidade digital situacional por catividade e neuropsicológica no procedimento judicial e, por fim, caracterizar a hipervulnerabilidade digital do núcleo familiar no caso em comento. A pesquisa teórica qualitativa baseia-se em uma abordagem dedutiva por meio de estudo de caso. Como técnica de pesquisa optamos pela documentação indireta mediante pesquisa documental e bibliográfica.

PALAVRAS-CHAVE: Relação de consumo; jogo eletrônico online; crianças e adolescentes; vulnerabilidade digital situacional; hipervulnerabilidade digital do núcleo familiar.

SUMÁRIO: 1. Introdução; – 2. Hipervulnerabilidade de crianças e adolescentes no meio digital; – 2.1. Vulnerabilidade digital; – 2.2. Hipervulnerabilidade no consumo digital; – 3. Vulnerabilidade digital situacional; – 3.1. Vulnerabilidade digital situacional por catividade; – 3.2. Vulnerabilidade digital situacional neuropsicológica; – 4. Hipervulnerabilidade do núcleo familiar; – 4.1. Das práticas direcionadas a crianças e adolescentes; – 4.2. O uso abusivo de jogos eletrônicos por crianças e adolescentes e as consequências ao núcleo familiar; – 5. Considerações finais; – Referências.

TITLE: *Children, Teenagers and the Family Core's Situational Digital Hypervulnerability in the Videogame Fortnite*

ABSTRACT: *The research problem is to point out how the abusive practices adopted by Fortnite and identified in the judicial proceeding instituted by the FTC relate to the digital vulnerability of children, adolescents and the family core. We established as a general objective to relate the abusive practices identified to the digital vulnerability of these consumers and as specific objectives we propose to outline the hypervulnerability of children and adolescents in the digital environment, identify the situational digital vulnerability by captivity and neuropsychological in the judicial procedure and, finally, characterize the family core's digital hypervulnerability in this case. The qualitative theoretical research is based on a deductive approach through a case study. As a research technique we opted for indirect documentation through documentary and bibliographic research.*

KEYWORDS: *Consumer relationship; online video game; children and teenagers; situational digital vulnerability; family core's digital hypervulnerability.*

* Doutor em Direito pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e Mestre em Direito pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Professor Associado na Faculdade de Direito da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). Professor Permanente no Programa de Pós-Graduação em Direito (Mestrado) da UFPEL. Coordenador Geral (Líder/CNPq) do Grupo de Estudos e Pesquisa em Direito do Consumidor (GECON UFPEL): www.geconufpel.com.br/; www.instagram.com/gecon.ufpel/. E-mail: fecoaze@gmail.com; fernando.azevedo@ufpel.edu.br.

** Mestranda em Direito pelo PPGD UFPEL. Integrante do Grupo de Estudos e Pesquisa em Direito do Consumidor (GECON/UFPEL/CNPq). Especialista em Direito de Família e Sucessões e em Direito Civil e Processual Civil pela ESA-Santos/SP. Advogada. ORCID: 0000-0001-6771-5922.

CONTENTS: 1. Introduction; – 2. Hypervulnerability of children and teenagers in the digital environment; – 2.1. Digital vulnerability; – 2.2. Hypervulnerability in digital consumption; – 3. Situational digital vulnerability; – 3.1. Situational digital vulnerability by captivity; – 3.2. Neuropsychological situational digital vulnerability; – 4. Family core hypervulnerability; – 4.1. Practices directed at children and adolescents; – 4.2. The abusive use of electronic games by children and adolescents and the consequences for the family core; – 5. Final considerations; – References.

1. Introdução

O capitalismo de plataforma em vigor no século XXI está centrado na exploração de dados por meio de plataformas conectadas à internet mantidas por grandes *players* da economia mundial que inovam as formas de consumir e também dificultam a vigilância estatal.¹ Essa nova forma de consumir impacta de maneira especial crianças e adolescentes, sujeitos hipervulneráveis por definição legal.²

Ademais de sua condição de sujeitos em desenvolvimento é preciso destacar ainda sua invisibilidade na sociedade. Desde tempos históricos permanece a ideia de que crianças seriam adultos em miniatura,³ o que dificulta a compreensão de sua proteção sistemática e integral. Sem embargo, com relação à proteção internacional dos direitos das crianças e adolescentes de forma ampla, em 1924 a Liga das Nações (que antecedeu a Organização das Nações Unidas – ONU) adotou a Declaração de Genebra sobre os Direitos da Criança, prevendo o direito aos meios para o seu desenvolvimento. Em 1948, após a Segunda Guerra Mundial, a Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH) reconhece o direito da criança a cuidados especiais.⁴

Apenas em 1959 a Assembleia Geral da ONU adota a Declaração dos Direitos da Criança,

¹ MARQUES, Claudia Lima; MUCELIN, Guilherme. Vulnerabilidade na era digital: um estudo sobre os fatores de vulnerabilidade da pessoa natural nas plataformas, a partir da dogmática do Direito do Consumidor. *Civilistica.com*, a. 11, n. 3, 2022.

² Art. 37, § 2º CDC.

³ Sobre o que as artes são uma excelente demonstração. Na Sagrada Família de Michelangelo, no Triunfo de Galatéia e em A Bela Jardineira, ambos de Rafael Sanzio, por exemplo, crianças são retratadas com características de adultos, com proporções corpóreas e musculatura atlética não condizentes com sua idade. Também na literatura encontram-se exemplos de desprezo aos menores, por exemplo em Montaigne e em Molière. Como exceções a esse padrão, na mitologia a deusa Minerva salva seu filho Menelao da morte, no ritual Talmúdico existe a tradição de plantar uma árvore para festejar o nascimento de filhos de ambos os sexos, assim como as culturas babilônica ou egípcia, matriarcais, são mais cuidadosas no tocante aos filhos. Ressalta-se, inclusive, que a Pediatria como ramo autônomo da medicina ganhou importância apenas no início do Século XX, quanto então foram reconhecidas as características anatômicas e fisiológicas das crianças. Cumpre destacar entretanto que pesquisadores célebres como Charles Darwin e Sigmund Freud já apontavam diferenças nos organismos infantis em comparação aos dos adultos desde o início do Século XIX. (SHEIN, Max. La Historia no escrita de la niñez y la pediatría. Un punto de vista diferente. *Bol Mex His Fil Med*, n. 6, v. 2, p. 5-9, 2003).

⁴ COSTA, Janaina; PERRONE, Christian. Proteção de dados de crianças: uma perspectiva internacional. In: LATERÇA, Priscilla Silva *et al* (coord.). *Privacidade e Proteção de Dados de Crianças e Adolescentes*. Rio de Janeiro: Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio de Janeiro; Obliq, 2021. p. 156-176.

a partir da qual passa a ser compreendida como um sujeito de direitos e destinatária de proteção integral.⁵ Na sequência temos a Convenção sobre os Direitos da Criança, adotada pela Assembleia Geral da ONU em 1989, um marco histórico para os Direitos Humanos.⁶

Inspirados na Convenção Internacional dos Direitos das Crianças, tanto a Constituição Federal⁷ como o Estatuto da Criança e do Adolescente⁸ trazem para o ordenamento jurídico interno os princípios da proteção integral e da proteção absoluta.⁹ Nessa linha, o Código de Defesa do Consumidor (CDC), prevendo a hipervulnerabilidade da criança no mercado de consumo, deve ser interpretado em diálogo das fontes com vistas ao cumprimento do mandamento constitucional de proteção e defesa do consumidor. Considerando-se as transações financeiras disponíveis nos jogos eletrônicos e as práticas comerciais que violam direitos da personalidade dos usuários entendemos aplicável ao estudo também a hipervulnerabilidade do núcleo familiar, conceito apresentado pelo coautor Fernando Costa de Azevedo¹⁰ segundo o qual o consumo infantil impacta na estrutura familiar, razão pela qual precisa ser compreendido nesse contexto.

A Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança considera como criança todo ser humano com menos de 18 (dezoito) anos de idade, exceto quando a maioridade seja alcançada antes.¹¹ O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) por sua vez considera como criança o indivíduo até os 12 (doze) anos de idade incompletos e adolescente aquele entre 12 (doze) e 18 (dezoito) anos de idade.¹² O COPPA, legislação aplicada na ação judicial sob exame, considera criança o indivíduo menor de 13 (treze) anos de idade. Há divergência, portanto, no conceito jurídico de criança. Considerando-se que até os 18 (dezoito) anos de idade a Medicina aponta o desenvolvimento mental incompleto e tendo

⁵ DENSA, Roberta. *Proteção jurídica da criança consumidora: entretenimento – classificação indicativa – filmes – jogos – jogos eletrônicos*. Indaiatuba: Editora Foco, 2018.

⁶ Com vigência a partir de 2 de setembro de 1990 e ratificada pelo Brasil em 24 de setembro do mesmo ano. A Convenção sobre os Direitos da Criança é o instrumento de Direitos Humanos mais aceito na história universal, tendo sido ratificado por 196 países sendo que apenas os Estados Unidos não ratificaram a Convenção. (UNICEF. *Convenção sobre os Direitos da Criança*. 20 nov. 1989. Disponível em: www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca. Acesso em 09 abr. 2023.)

⁷ Artigo 227 da CF.

⁸ Em especial artigos 3º a 6º do ECA.

⁹ D'AQUINO, Lúcia Souza de. *A criança consumidora e os abusos da comunicação mercadológica: passado, presente e futuro da proteção dos hipervulneráveis*. Curitiba: CRV, 2021.

¹⁰ AZEVEDO, Fernando Costa de. O núcleo familiar como coletividade hipervulnerável e a necessidade de sua proteção contra os abusos da publicidade dirigida ao público infantil. *Revista de Direito do Consumidor*, v. 123, p. 17-35, maio-jun. 2019; AZEVEDO, Fernando Costa de. Sociedade do hiperconsumo e proteção jurídica do núcleo familiar quanto à publicidade e consumo e produtos e serviços direcionados ao público infantil. *III Seminário Internacional Imagens da Justiça, Currículo e Educação Jurídica (Anais)*. Pelotas: UFPel, 2017. Disponível em: wp.ufpel.edu.br/imagensdajustica/anais/anais-do-iii-seminario-internacional-imagens-da-justica-curriculo-e-educacao-juridica/. Acesso em: 14 abr. 2023.

¹¹ Art. 1º.

¹² Art. 2º, *caput*.

em vista os efeitos transnacionais das práticas abusivas adotadas pelo jogo eletrônico *Fortnite* entendemos adequado para fins do presente estudo considerar criança o indivíduo até os 18 anos de idade incompletos, na linha da convenção internacional.

Ademais, ponderamos a importância de abordar a vulnerabilidade neuropsicológica de crianças e adolescentes quanto aos jogos eletrônicos. Pesquisas demonstram que os integrantes dessa faixa etária possuem maior inclinação ao desenvolvimento de vícios, sugerindo que nessa fase há maior dificuldade de controle dos impulsos comportamentais, que impactam especialmente questões relacionadas à pornografia e uso de drogas.¹³ Pesquisas sugerem ainda que o ambiente *gamer* é preponderantemente masculino¹⁴ e que adolescentes do sexo masculino são os mais afetados pela dependência de jogos eletrônicos.¹⁵

Inclusive, a sociedade Brasileira de Pediatria alerta para as experiências traumáticas vivenciadas nos jogos:

As experiências, tanto positivas e construtivas, como as negativas ou traumáticas, que ocorrem na primeira infância, idade escolar e adolescência, como a aprendizagem da agressividade e intolerância manifesta nos jogos e redes, que permanecem como modelo referencial, se não forem melhor reguladas e diagnosticadas, terão impacto duradouro nos comportamentos e nos estilos de vida, incluindo as questões de saúde, até a vida adulta.¹⁶

O estudo trata, assim, da hipervulnerabilidade digital situacional do núcleo familiar constatada no procedimento instaurado pela *Federal Trade Commission* (FTC) no âmbito judicial, o qual analisa práticas adotadas pelo *Fortnite* tendo por base a legislação dos Estados Unidos, reconhecendo diversas violações que também representam violações aos direitos dos consumidores conforme será demonstrado. A pesquisa é desenvolvida observando a classificação das vulnerabilidades digitais estruturais e

¹³ DENSA, Roberta. *Proteção jurídica da criança consumidora: entretenimento – classificação indicativa – filmes – jogos – jogos eletrônicos*. Indaiatuba: Editora Foco, 2018.

¹⁴ PEREIRA, Vanessa Andrade. Entre games e folgações: apontamentos de uma antropóloga na lan house. *Etnográfica* [Online], v. 11 (2), p. 327-352, nov. 2007; SOUZA, Guilherme Teixeira Ohl de. Misoginia nos jogos online e videogames. In: FORTIM, Ivelise (org.). *Conectados: pequenas reflexões sobre a tecnologia no cotidiano*. São Paulo: Homo Ludens, 2020. p. 59-62.

¹⁵ PICON, Felipe. *et al.* Precisamos falar sobre tecnologia: caracterizando clinicamente os subtipos de dependência de tecnologia. *Revista Brasileira de Psicoterapia*, n. 17 (2), p. 44-60, 2015.

¹⁶ SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. *Manual de Orientação: Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital* (2019-2021): #MENOS TELAS #MAIS SAÚDE. Rio de Janeiro, dez. 2019. Disponível em: www.sbp.com.br/. Acesso em: 23 abr. 2023, p. 5.

situacionais propostas por Claudia Lima Marques e Guilherme Mucelin¹⁷ e sob o ponto de vista da hipervulnerabilidade do núcleo familiar, conceito desenvolvido pelo coautor Fernando Costa de Azevedo.¹⁸

Em síntese o procedimento judicial proposto pela FTC contra a *Epic Games* objetivou a aplicação de penalidades civis monetárias, a concessão de uma liminar permanente e outros recursos pelas violações à Seção 5 do *Federal Trade Commission Act* e da Lei de Proteção à Privacidade Online das Crianças (*Children's Online Privacy Protection Rule* - COPPA).

A *Epic Games* é desenvolvedora e distribuidora do jogo eletrônico online *Fortnite*¹⁹, disponível online e para diversos consoles na forma gratuita, possuindo também uma versão paga. O jogo foi lançado em julho de 2017 e rapidamente ganhou a atenção de jovens consumidores abaixo dos treze anos de idade no mundo inteiro, contando atualmente com mais de 400 milhões de usuários. O *Fortnite* gera renda na casa de milhões de dólares para a *Epic* por meio de venda de itens de jogo e por meio da venda de mercadorias com a marca *Fortnite* por licenciamento a empresas parceiras.²⁰

No procedimento instaurado a FTC alegou que a *Epic* promovia jogabilidade interativa entre crianças e adolescentes e desconhecidos de todo o mundo, oferecendo comunicação de voz e texto entre os jogadores por padrão e informando publicamente os nomes das contas dos jogadores, mesmo sabendo que o jogo é utilizado por crianças, descumprindo requisitos de aviso parental, consentimento, revisão e exclusão do COPPA. Mesmo promovendo mudanças ao longo do tempo, estas não foram capazes de sanar as

¹⁷ Claudia Lima; MUCELIN, Guilherme. Vulnerabilidade na era digital: um estudo sobre os fatores de vulnerabilidade da pessoa natural nas plataformas, a partir da dogmática do Direito do Consumidor. *Civilistica.com*, a. 11, n. 3, 2022.

¹⁸ AZEVEDO, Fernando Costa de. O núcleo familiar como coletividade hipervulnerável e a necessidade de sua proteção contra os abusos da publicidade dirigida ao público infantil. *Revista de Direito do Consumidor*, v. 123, p. 17-35, maio-jun. 2019; AZEVEDO, Fernando Costa de. Sociedade do hiperconsumo e proteção jurídica do núcleo familiar quanto à publicidade e consumo e produtos e serviços direcionados ao público infantil. *III Seminário Internacional Imagens da Justiça, Currículo e Educação Jurídica (Anais)*. Pelotas: UFPel, 2017. Disponível em: wp.ufpel.edu.br/. Acesso em: 14 abr. 2023.

¹⁹ Conforme informações do site "PlayerCounter", cujo objetivo é informar o número de jogadores acessando os jogos mais populares da atualidade trazendo assim um panorama do crescimento do universo *gamer*, em consulta realizada em 21 de abril de 2023 às 13h (horário do Brasil) o *Fortnite* contava com 3.059.439 jogadores online. Nas estatísticas sobre os cinco principais países por participação diária ativa no jogo o site aponta em primeiro lugar os Estados Unidos (21,63%), seguido da Rússia (7,58%), apontando o Brasil em terceiro lugar, com 5,5% dos jogadores, seguido pela Polônia (5,4%) e México, com 3,36% (PLAYER COUNTER. *Fortnite Live Player Count*. Ras Al Khaimah, Emirados Árabes, [s. d.]. Disponível em: playercounter.com/fortnite/. Acesso em: 21 abr. 2023).

²⁰ UNITED STATES. District Court for the Eastern District of North Carolina Western Division. No. 5:22-CV-00518. Plaintiff: United States of America. Defendant: Epic Games, Inc. Complaint for Permanent Injunction, Civil Penalties, and other Relief. North Carolina, 19 de dezembro de 2022. Disponível em: www.ftc.gov/. Acesso em: 21 abr. 2023.

violações.²¹

Para o desenvolvimento da pesquisa teórica qualitativa utilizamos uma abordagem dedutiva por meio de estudo de caso. Como técnica de pesquisa optamos pela documentação indireta, que compreende a pesquisa documental, relacionada à legislação e normativas relacionadas ao caso e a pesquisa bibliográfica, com suporte na literatura especializada sobre o tema.

Desta forma, estabelecemos como problema de pesquisa apontar como as práticas abusivas adotadas pelo *Fortnite* e identificadas no procedimento judicial instaurado pela FTC se relacionam com a vulnerabilidade digital situacional de crianças, adolescentes e do núcleo familiar. Assim, estabelecemos como objetivo geral relacionar as práticas abusivas identificadas à vulnerabilidade digital situacional dessa parcela de consumidores. Como objetivos específicos propomos delinear a hipervulnerabilidade de crianças e adolescentes no ambiente digital, identificar a vulnerabilidade digital situacional por catividade e neuropsicológica no procedimento judicial e, por fim, caracterizar a hipervulnerabilidade digital do núcleo familiar no caso em comento.

2. Hipervulnerabilidade de crianças e adolescentes no meio digital

O Direito do Consumidor parte da presunção de vulnerabilidade do consumidor pessoa física ou jurídica que adquire produtos ou serviços como destinatária final²² para assentar todos os seus fundamentos,²³ estabelecendo uma presunção absoluta de fraqueza ou debilidade de indivíduos ou grupos no mercado de consumo²⁴. De fato, perante o fornecedor e notadamente diante de grandes plataformas do comércio eletrônico é latente a condição subalterna do consumidor.

²¹ UNITED STATES. District Court for the Eastern District of North Carolina Western Division. No. 5:22-CV-00518. Plaintiff: United States of America. Defendant: Epic Games, Inc. Complaint for Permanent Injunction, Civil Penalties, and other Relief. North Carolina, 19 de dezembro de 2022. Disponível em: www.ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2223087-epic-games-inc-us-v. Acesso em: 21 abr. 2023.

²² Literatura e jurisprudência desenvolveram a teoria do finalismo aprofundado segundo a qual, em hipóteses específicas nas quais a pessoa física ou jurídica, mesmo não sendo destinatária final do produto ou serviço é considerada consumidora, notadamente diante da vulnerabilidade técnica, jurídica, econômica ou informacional em relação ao fornecedor.

²³ A vulnerabilidade do consumidor no mercado de consumo é um dos princípios da Política Nacional das Relações de Consumo (conforme o artigo 4º, I, do CDC), sobre o qual todo o ordenamento jurídico que envolva essa categoria coletiva deve estar sustentado.

²⁴ MIRAGEM, Bruno. Princípio da vulnerabilidade: perspectiva atual e funções no direito do consumidor contemporâneo. In: MIRAGEM, Bruno; MARQUES, Claudia Lima; DIAS, Lucia Ancona Lopez de Magalhães (org.). *Direito do consumidor: 30 anos do CDC: da consolidação como direito fundamental aos atuais desafios da sociedade*. Rio de Janeiro: Forense, 2021. (capítulo 8).

Claudia Lima Marques aponta quatro espécies básicas de vulnerabilidade: técnica, jurídica ou científica, fática e informativa.²⁵ Outros autores mencionam também a existência de outras classificações que não levam em conta critérios eminentemente jurídicos.²⁶

2.1. Vulnerabilidade digital

Aplicando a vulnerabilidade informacional ao meio virtual, Bruno Miragem destaca a vulnerabilidade digital do consumidor tendo em vista o meio em que a relação se desenvolve (a internet), o novo modo de consumir (o comércio eletrônico) e a alteração substancial do objeto do consumo (devido à automação dos produtos e serviços digitais com larga utilização da inteligência artificial, por exemplo), acrescentando que seu reconhecimento deve direcionar a interpretação e aplicação das normas do CDC às relações de consumo pela internet.²⁷

Claudia Lima Marques e Guilherme Mucelin complementam que

Fala-se, nesse sentido, em iliteracia digital, à lembrança da vulnerabilidade fática correspondente, guardadas as diferenças, por evidente, do analfabetismo (específico ou funcional) e da falta de informações concernentes à correta utilização de determinado produto ou serviço ou ainda da fruição de todas as suas utilidades.²⁸

Claudia Lima Marques e Guilherme Mucelin aplicam os fatores tradicionais de vulnerabilidade ao digital. Nessa linha os autores explicam que é generalizado o desconhecimento tecnológico razão pela qual o meio digital representa um acréscimo à vulnerabilidade técnica por três aspectos conexos: o tratamento de dados pessoais de

²⁵ MARQUES, Claudia Lima Marques. *Contratos no Código de Defesa do Consumidor: o novo regime das relações contratuais*. 8. ed. rev., atual. e ampl. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2016, p. 339.

²⁶ A exemplo de Bruno Miragem (Princípio da vulnerabilidade: perspectiva atual e funções no direito do consumidor contemporâneo. In: MIRAGEM, Bruno; MARQUES, Claudia Lima; DIAS, Lucia Ancona Lopez de Magalhães (org.). *Direito do consumidor: 30 anos do CDC: da consolidação como direito fundamental aos atuais desafios da sociedade*. Rio de Janeiro: Forense, 2021. (capítulo 8). Nessa linha, Paulo Valério Dal Pai Moraes apresenta uma classificação estendida das espécies de vulnerabilidade incluindo, além das já mencionadas, a política ou legislativa, a neuropsicológica, a econômica e social, a ambiental e a tributária (*Código de Defesa do Consumidor: o princípio da vulnerabilidade no contrato, na publicidade, nas demais práticas comerciais, interpretação sistemática do direito*. 3. ed., rev., atual. e ampl. de acordo com o Código Civil de 2002 e com acréscimos relativos a internet, neuromarketing, conceitos psicanalíticos e questões tributárias. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2009).

²⁷ MIRAGEM, Bruno. Princípio da vulnerabilidade: perspectiva atual e funções no direito do consumidor contemporâneo. In: MIRAGEM, Bruno; MARQUES, Claudia Lima; DIAS, Lucia Ancona Lopez de Magalhães (org.). *Direito do consumidor: 30 anos do CDC: da consolidação como direito fundamental aos atuais desafios da sociedade*. Rio de Janeiro: Forense, 2021. (capítulo 8).

²⁸ MARQUES, Claudia Lima; MUCELIN, Guilherme. *Vulnerabilidade na era digital: um estudo sobre os fatores de vulnerabilidade da pessoa natural nas plataformas, a partir da dogmática do Direito do Consumidor*. *Civilistica.com*, a. 11, n. 3, 2022.

consumidores, os serviços simbióticos decorrentes da servicização da economia e os ambientes inteligentes proporcionados pela utilização da internet das coisas. Também quanto à vulnerabilidade técnica acrescentam a vulnerabilidade estrutural dos próprios sistemas com relação a invasões ilícitas. Já a vulnerabilidade jurídica no meio virtual é decorrente da multiplicidade de informações constantes em termos e condições de uso e das políticas de coleta e tratamento de dados, que vai impactar também na vulnerabilidade informacional.²⁹

Os autores trazem também os fatores especiais de vulnerabilidade do consumidor no meio digital. Quanto à vulnerabilidade digital estrutural, pode ocorrer em razão do *design*, criado para explorar as vulnerabilidades do consumidor, e também pelo tratamento de dados pessoais, que pode gerar discriminações. A vulnerabilidade digital situacional, por sua vez, pode ser por catividade, referente às relações que se prolongam no tempo, ou neuropsicológica³⁰ esta causada principalmente pela aplicação da economia comportamental e de gamificação.³¹

Importante destacar que a economia comportamental tem contribuído para a atualização do Direito do Consumidor na sociedade contemporânea principalmente pelo reconhecimento dos vieses cognitivos e da racionalidade limitada na tomada de decisões, muito explorados pela publicidade³² e também pelos *dark patterns* no consumo digital.

2.2. Hipervulnerabilidade no consumo digital

Cumprido destacar o reconhecimento da hipervulnerabilidade diante de condições especiais permanentes ou temporárias do consumidor, previstas explicitamente pelo

²⁹ MARQUES, Claudia Lima; MUCELIN, Guilherme. Vulnerabilidade na era digital: um estudo sobre os fatores de vulnerabilidade da pessoa natural nas plataformas, a partir da dogmática do Direito do Consumidor. *Civilistica.com*, a. 11, n. 3, 2022.

³⁰ Muito embora não tratem especificamente sobre a vulnerabilidade neuropsicológica no âmbito digital, consideramos importante anotar as ponderações de Paulo Valério Dal Pai Moraes: “A vulnerabilidade biológica ou psíquica decorre, então, da simples natureza humana. Basta considerar o tamanho e as condições gerais do nosso nascimento, que nos evidencia como um dos seres vivos mais frágeis no início da existência. [...] Reconhecido isto, torna-se fácil de entender os motivos pelos quais as populações dos países subdesenvolvidos não possuem as mínimas condições de se contrapor e sequer de entender a mais simples agressão que estão a sofrer, perdurando os detentores do poder econômico a assolar os mais frágeis, a partir da exploração das suas naturais fraquezas” (*Código de Defesa do Consumidor: o princípio da vulnerabilidade no contrato, na publicidade, nas demais práticas comerciais, interpretação sistemática do direito*. 3. ed., rev., atual. e ampl. de acordo com o Código Civil de 2002 e com acréscimos relativos a internet, neuromarketing, conceitos psicanalíticos e questões tributárias. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2009, p. 173).

³¹ MARQUES, Claudia Lima; MUCELIN, Guilherme. Vulnerabilidade na era digital: um estudo sobre os fatores de vulnerabilidade da pessoa natural nas plataformas, a partir da dogmática do Direito do Consumidor. *Civilistica.com*, a. 11, n. 3, 2022.

³² AZEVEDO, Fernando Costa de; ANDREAZZA, Cauê Molina. A vulnerabilidade comportamental do consumidor. *Revista de Direito do Consumidor*, São Paulo, v. 138. a. 30, p. 109-130, nov./dez. 2021.

CDC em seu artigo 37, § 2º com relação às crianças e em seu artigo 39, IV no tocante à idade, saúde, conhecimento ou condição social, classificação que abrange também todos os considerados diferentes ou minorias conforme a literatura e a jurisprudência do Superior Tribunal de Justiça – STJ.³³

Bruno Miragem pondera que a hipervulnerabilidade deriva da vulnerabilidade fática considerando-se que a sobreposição de aspectos subjetivos do consumidor que o tornem mais suscetíveis no mercado de consumo, como a criança e o idoso, e também aspectos fáticos da própria relação, como é o caso do enfermo em relação a planos de saúde e instituições de saúde e também dos analfabetos, exigem do fornecedor um cuidado especial a ser observado na relação de consumo.³⁴

Grande parte da literatura aponta a hipervulnerabilidade do consumidor no comércio eletrônico e no consumo digital por vários motivos. Há muito tempo se reconhece uma vulnerabilidade maior na contratação feita pela internet.³⁵ Argumenta-se também que a contratação no comércio eletrônico envolve o acúmulo das vulnerabilidades técnica, neuropsicológica e cibernética.³⁶

Feitas estas considerações, na sequência apresentaremos no caso específico ocorrido com o *Fortnite* de que forma a vulnerabilidade digital situacional se apresenta, inclusive sob o ponto de vista do núcleo familiar.

3. Vulnerabilidade digital situacional

As vulnerabilidades digitais situacionais são causadas tanto pela catividade decorrente da adesão aos termos de uso da plataforma mantida pela *Epic Games* quanto por aspectos neuropsicológicos envolvendo o desenvolvimento de crianças e adolescentes e também valores existenciais conforme será demonstrado na sequência.

³³ MARQUES, Claudia Lima; MIRAGEM, Bruno. *O novo direito privado e a proteção dos vulneráveis*. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2012.

³⁴ MIRAGEM, Bruno. Princípio da vulnerabilidade: perspectiva atual e funções no direito do consumidor contemporâneo. In: MIRAGEM, Bruno; MARQUES, Claudia Lima; DIAS, Lucia Ancona Lopez de Magalhães (org.). *Direito do consumidor: 30 anos do CDC: da consolidação como direito fundamental aos atuais desafios da sociedade*. Rio de Janeiro: Forense, 2021. (capítulo 8).

³⁵ AZEVEDO, Fernando Costa de; KLEE, Antonia Espíndola Longoni. Considerações sobre a proteção dos consumidores no comércio eletrônico e o atual processo de atualização do código de defesa do consumidor. *Revista de Direito do Consumidor*, São Paulo, v. 85, p. 209-260, jan./fev. 2013.

³⁶ AZEVEDO, Fernando Costa de; SANTOS, Karinne Emanuela Goettems dos; MOREIRA, Tássia Rodrigues. Vulnerabilidade dos consumidores na sociedade da informação e a necessidade da proteção jurídica de seus dados nas relações estabelecidas em ambiente digital. *Revista de Direito do Consumidor*, São Paulo, v. 141, a. 31, p. 201-218, mai./jun. 2022.

3.1. Vulnerabilidade digital situacional por catividade

Para ter acesso e jogar o *Fortnite* por meio de um computador pessoal ou dispositivo móvel, os jogadores devem primeiro criar uma conta na *Epic Games*. Conforme o procedimento judicial, para jogadores localizados fora dos Estados Unidos e da Europa qualquer pessoa poderia criar uma conta fornecendo seu primeiro nome, sobrenome e endereço de e-mail e escolhendo um nome para sua conta. Entretanto, a empresa passou a exigir informações de data de nascimento para criação de conta em 11 de setembro de 2019 para jogadores dos Estados Unidos, em 2 de setembro de 2021 para jogadores do Reino Unido e em 30 de novembro de 2021 para jogadores europeus fora do Reino Unido.³⁷

Independentemente da forma de acesso (console, computador ou dispositivo móvel) ou tipo de conta, vários recursos sociais são ativados por padrão no *Fortnite*, convertendo o jogo em uma plataforma para se conectar com outros jogadores. De fato, os recursos permitem encontrar jogadores, fazer amizades e jogar junto com eles, trocar informações pessoais e conversar em tempo real por voz e texto. Ademais, a *Epic* coleta e usa vários identificadores persistentes para acompanhar informações específicas do jogador como o progresso no jogo, compras e listas de amigos.³⁸

Conforme constatado pela antropóloga Vanessa Andrade Pereira em relação a outro jogo online,

Jogar sério significava que eu deveria me preocupar em *uppar*, em matar, em melhorar *skills* (habilidades), em comprar equipamentos de qualidade, em entender as regras de convivência do Tibia, em aceitar dicas, e discutir posicionamentos diante de problemas acontecidos dentro e em função do jogo.³⁹

Portanto, parte do que os jogadores entendem por “jogar sério” envolve a compra de itens de jogos, que ficam armazenados na conta da plataforma desenvolvedora do jogo. Os

³⁷ UNITED STATES. District Court for the Eastern District of North Carolina Western Division. No. 5:22-CV-00518. Plaintiff: United States of America. Defendant: Epic Games, Inc. Complaint for Permanent Injunction, Civil Penalties, and other Relief. North Carolina, 19 de dezembro de 2022. Disponível em: www.ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2223087-epic-games-inc-us-v. Acesso em: 21 abr. 2023.

³⁸ UNITED STATES. District Court for the Eastern District of North Carolina Western Division. No. 5:22-CV-00518. Plaintiff: United States of America. Defendant: Epic Games, Inc. Complaint for Permanent Injunction, Civil Penalties, and other Relief. North Carolina, 19 de dezembro de 2022. Disponível em: www.ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2223087-epic-games-inc-us-v. Acesso em: 21 abr. 2023.

³⁹ PEREIRA, Vanessa Andrade. Entre games e folgações: apontamentos de uma antropóloga na lan house. *Etnográfica* [Online], v. 11 (2), p. 327-352, nov. 2007, p. 347.

jogos multiplayer como o *Fortnite*, ademais, criam um espírito de equipe forçando o jogador a prosseguir no jogo para auxiliar os demais jogadores:

Jogos multiplayer permitem ao jogador demonstrar habilidades e capacidades que lhe farão ser reconhecido e valorizado pelos amigos. Ao mesmo tempo que se passa a ter mais destaque dentro do grupo, também se tem mais responsabilidade em relação aos companheiros, ficando muito mais difícil parar de jogar, a fim de não deixá-los “na mão”.⁴⁰

Sob a ótica da vulnerabilidade digital relacional Micklitz *et al*⁴¹ ponderam que o comércio digital prima pela catividade, que ao fim e ao cabo aumenta o potencial de explorar vulnerabilidades. Com efeito, o uso de um serviço ou aplicativo por longo período aumenta o potencial de identificação e direcionamento de vulnerabilidades pelo fornecedor por conta da coleta de dados do consumidor ao longo do tempo, que permite vasta coleta de informações para ajustar o *design* de forma que influencie comportamentos. De outro lado, a catividade tende a tornar mais difícil abandonar os serviços, aplicativos ou plataformas ou mudar para outros fornecedores, construindo-se uma espécie de monopólio situacional.⁴² Os autores complementam que o tratamento de dados pode também induzir a confiança do consumidor em determinado fornecedor por meio de sofisticadas análises que visam a manipulação de comportamentos.

Constatamos, assim, a vulnerabilidade digital situacional por catividade tendo em vista que todos os dados e produtos adquiridos no jogo ficam armazenados no portal, destacando também que a formação de equipes é um importante estímulo para que o usuário permaneça no jogo cujo acesso é administrado pela *Epic Games*.

3.2. Vulnerabilidade digital situacional neuropsicológica

No procedimento instaurado foi constatado que a *Epic* permitia que crianças e adolescentes jogassem com estranhos, permitindo a visualização pública dos nomes das

⁴⁰ PICON, Felipe. *et al*. Precisamos falar sobre tecnologia: caracterizando clinicamente os subtipos de dependência de tecnologia. *Revista Brasileira de Psicoterapia*, n. 17 (2), p. 44-60, 2015, p. 48.

⁴¹ MICKLITZ, H. W *et al*. Choice Architectures in the Digital Economy: Towards a New Understanding of Digital Vulnerability. *Journal of Consumer Policy*, [s.l.], v. 45, 2022, p. 175–200.

⁴² Micklitz *et al* destacam que os monopólios situacionais até agora foram discutidos sob a ótica das relações comerciais. Entretanto, os autores defendem que na economia de dados a questão precisa ser analisada sob o ponto de vista dos consumidores, ou seja, se estão fornecendo mais dados em comparação a uma situação competitiva ou se estão inteiramente livres para escolher (Choice Architectures in the Digital Economy: Towards a New Understanding of Digital Vulnerability. *Journal of Consumer Policy*, [s.l.], v. 45, 2022, p. 175–200).

contas dos jogadores⁴³ e permitindo as comunicações de voz e texto por padrão, causando prejuízos que não podem ser evitáveis pelos consumidores. Consta do procedimento que

3. [...] Crianças e adolescentes foram intimidados, ameaçados e assediados enquanto jogavam o Fortnite, inclusive sexualmente. Crianças e adolescentes também foram expostos a questões perigosas e psicologicamente traumatizantes, como suicídio e automutilação, por meio do Fortnite. E os poucos controles relevantes parentais e de privacidade que a Epic introduziu ao longo do tempo não reduziram significativamente esses danos ou capacitaram os jogadores a evitá-los.⁴⁴

Assim, foi noticiado que crianças e adolescentes foram expostas inclusive a cyberbullying.⁴⁵ O bullying consiste na prática de abusos morais ou físicos. O cyberbullying é praticado pela internet

[...] com o claro propósito de humilhar, assustar, constranger, isolar aquele considerado mais fraco ou diferente, um alvo fácil para aquele que precisa derrubar alguém para sentir-se forte, ser mais popular no grupo, esconder suas próprias fraquezas atacando as dos outros, fazendo-os infelizes como ele. É provável que o agressor também tenha sido humilhado um dia, descarregando no mais frágil a sua própria frustração e impotência.⁴⁶

⁴³ A visualização pública dos nomes de crianças e adolescentes no jogo auxiliam na sua identificação por pedófilos. É de conhecimento que estes se organizam, possuindo até mesmo “manuais” com objetivo de aliciar menores de idade. Ademais, a lógica de atuação dos menores seque um raciocínio próprio à idade, via de regra associando seus apelidos no jogo a personagens e objetos relacionados ao seu nível de desenvolvimento intelectual, tudo a facilitar a atuação de adultos voltados para a prática dos crimes mais diversos.

⁴⁴ No original: “[...] Children and teens have been bullied, threatened, and harassed within Fortnite, including sexually. Children and teens have also been exposed to dangerous and psychologically traumatizing issues, such as suicide and self-harm, through Fortnite. And the few relevant privacy and parental controls Epic has introduced over time have not meaningfully alleviated these harms or empowered players to avoid them” (UNITED STATES. District Court for the Eastern District of North Carolina Western Division. No. 5:22-CV-00518. Plaintiff: United States of America. Defendant: Epic Games, Inc. Complaint for Permanent Injunction, Civil Penalties, and other Relief. North Carolina, 19 de dezembro de 2022. Disponível em: www.ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2223087-epic-games-inc-us-v. Acesso em: 21 abr. 2023, p. 2).

⁴⁵ Na maior parte das culturas antigas e também nas modernas a depreciação do feminino e a glorificação do masculino são práticas comuns (SHEIN, Max. La Historia no escrita de la niñez y la pediatría. Un punto de vista diferente. *Bol Mex His Fil Med*, n. 6, v. 2, p. 5-9, 2003.). Merece atenção a questão do feminino nos jogos eletrônicos. Quanto à misoginia nesse multiverso, Guilherme Teixeira Ohl de Souza pontua que os jogos eletrônicos possuem características nitidamente masculinas vez que foram criados em um laboratório militar americano e aperfeiçoados principalmente por homens, carregando portanto os seus valores e visões de mundo, orientados pelo confronto. O autor pontua que as mulheres sofrem discriminação por serem vistas como frágeis e sem habilidades, havendo relatos de ofensas sexuais inclusive. De outro lado, nos jogos eletrônicos o feminino é representado via de regra por uma “heroína hipersexualizada”, com exploração da sexualidade para atrair jogadores (Misoginia nos jogos online e videogames. In: FORTIM, Ivelise (org.). *Conectados: pequenas reflexões sobre a tecnologia no cotidiano*. São Paulo: Homo Ludens, 2020, p. 59-62).

⁴⁶ DUPRAT, Maluh. Cyberbullying: ofensas e humilhações na internet. In: FORTIM, Ivelise (org.). *Conectados: pequenas reflexões sobre a tecnologia no cotidiano*. São Paulo: Homo Ludens, 2020, p. 36.

Bruno Miragem aponta a diferenciação como uma das funções do princípio da vulnerabilidade.⁴⁷ O autor explica que a função diferenciadora permite a distinção entre diferentes consumidores, o reconhecimento de eventual existência de contratos paritários, o afastamento de normas contrárias aos interesses dos consumidores e também a identificação das dimensões qualitativas da vulnerabilidade do consumidor, ou seja, a vulnerabilidade existencial (relacionada à tutela de interesses existenciais) e a vulnerabilidade patrimonial (relativa à proteção de interesses econômicos) pontuando que

[...] a subordinação estrutural do consumidor ao fornecedor, e sua dependência do consumo para subsistência, bem como a exposição a riscos para saúde e segurança no mercado, colocam em destaque sua vulnerabilidade existencial. A proteção da vida, saúde e segurança do consumidor em relação a riscos (art. 6º, I, do CDC), o consequente sistema que visa assegurar sua prevenção (arts. 8º a 10 do CDC) e o regime de responsabilidade por acidentes de consumo (arts. 12 a 14 do CDC), dentre outras regras que tutelam sua integridade psicofísica, expressam reconhecimento e tutela desta vulnerabilidade existencial.⁴⁸

Assim, a vulnerabilidade neuropsicológica é uma espécie de vulnerabilidade existencial. Portanto, a *Epic* também causou danos misturando crianças e adolescentes com estranhos em jogabilidade interativa, transmitindo publicamente os nomes de exibição dos jogadores e permitindo comunicação por voz e texto por padrão entre os jogadores. Após o lançamento do jogo um alto funcionário e também funcionários da equipe que trata das experiências de usuários perceberam a maciça presença de crianças no jogo e comunicaram à liderança da *Epic*, sugerindo que pelo menos fosse implantado às comunicações por voz e texto o sistema *opt-in*, deixando portanto de ser oferecido como padrão, tendo sido ponderado por funcionários que em geral em partidas com estranhos o recurso não é utilizado, o que foi ignorado pela empresa. Inclusive, em 2017 um jogador de nível avançado assediou verbalmente um jogador iniciante durante uma transmissão ao vivo. Conforme a ação proposta, as crianças foram expostas a danos de várias formas:

⁴⁷ O autor aponta também a função de delimitação conceitual, que serve para aferir a existência de uma relação de consumo e conseqüentemente o âmbito de aplicação da legislação consumerista, e a função interpretativa, que objetiva conciliar a interpretação das normas de proteção do consumidor de forma sistemática e de acordo com os valores que integram o sistema (MIRAGEM, Bruno. Princípio da vulnerabilidade: perspectiva atual e funções no direito do consumidor contemporâneo. In: MIRAGEM, Bruno; MARQUES, Claudia Lima; DIAS, Lucia Ancona Lopez de Magalhães (org.). *Direito do consumidor: 30 anos do CDC: da consolidação como direito fundamental aos atuais desafios da sociedade*. Rio de Janeiro: Forense, 2021. (capítulo 8).

⁴⁸ MIRAGEM, Bruno. Princípio da vulnerabilidade: perspectiva atual e funções no direito do consumidor contemporâneo. In: MIRAGEM, Bruno; MARQUES, Claudia Lima; DIAS, Lucia Ancona Lopez de Magalhães (org.). *Direito do consumidor: 30 anos do CDC: da consolidação como direito fundamental aos atuais desafios da sociedade*. Rio de Janeiro: Forense, 2021, p. 257.

40. Todo o tempo, as crianças foram intimidadas, ameaçadas e assediadas, incluindo sexualmente, através de Fortnite. Inúmeras notícias relatam relatos de predadores chantageando, extorquindo ou coagindo crianças e adolescentes que conheceram através do Fortnite a compartilhar imagens explícitas ou se encontrar offline por atividade sexual. Essas questões também são objeto de inúmeros tickets de suporte a jogadores enviados à Epic por pais e jogadores angustiados.

41. Além disso, as práticas de Fortnite da Epic expuseram as crianças a questões perigosas e psicologicamente traumatizantes, como suicídio e automutilação. Por exemplo, em um e-mail de maio de 2018 para os canais de suporte ao cliente da Epic, um funcionário observou que os tickets de suporte ao jogador da Epic incluíam "834 casos criados no último ano que contêm as palavras 'mate-me' e 485 contendo a palavra 'suicídio", incluindo "casos como relatórios de jogadores que foram orientados a se matar por outros." Como um dos pais explicou em um e-mail para a Epic, "nesta manhã, jogando Fortnite, meu filho de 9 anos tinha um 'amigo' (alguém que ele não conhece na vida real, mas está brincando há meses) que disse a ele que ele ia se matar esta noite. Isso o abalou terrivelmente".⁴⁹

Em alegações protocoladas em apartado, Christine Wilson destacou que no modo “Battle Royale” existem até 99 (noventa e nove) jogadores em um formato que permitia, pelo menos até a instauração do procedimento (dezembro de 2022), a comunicação por voz e texto por padrão. Por meio desse documento apresentou exemplos que demonstram a gravidade das violações a que crianças e adolescentes foram submetidas devido ao uso do jogo *Fortnite*, destacando que invasões de privacidade não tem como único objetivo o encaminhamento de publicidade direcionada bem como ressaltando a existência de vários relatos na imprensa apontando o *Fortnite* e outros jogos online como facilitadores para que predadores sexuais localizem vítimas.⁵⁰

⁴⁹ UNITED STATES. District Court for the Eastern District of North Carolina Western Division. No. 5:22-CV-00518. Plaintiff: United States of America. Defendant: Epic Games, Inc. Complaint for Permanent Injunction, Civil Penalties, and other Relief. North Carolina, 19 de dezembro de 2022. Disponível em: www.ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2223087-epic-games-inc-us-v. Acesso em: 21 abr. 2023, p. 18-19. No original: “40. All the while, kids have been bullied, threatened, and harassed, including sexually, through Fortnite. Numerous news stories chronicle reports of predators blackmailing, extorting, or coercing children and teens they met through Fortnite into sharing explicit images or meeting offline for sexual activity. Such issues are also the subject of numerous player support tickets submitted to Epic by distressed parents and players. 41. In addition, Epic’s Fortnite practices have exposed kids to dangerous and psychologically traumatizing issues, such as suicide and self-harm. For example, in a May 2018 email to Epic’s customer support leads, one employee noted that Epic’s player support tickets included ‘834 cases created in the last year that contain the words ‘kill myself’ and 485 containing the word ‘suicide,’ including ‘cases such as toxicity reports from players who were told to kill themselves by others.’ As one parent explained in an email to Epic, “[t]his morning, while on Fortnite, my 9 year old son had a ‘friend’(someone he doesn’t know in real life, but has been playing with for months) tell him that he was going to kill himself tonight. It shook him to the core”.

⁵⁰ WILSON, Christine S. *Concurring Statement of Commissioner Christine S. Wilson*. Epic Games, Inc. Matter No. 2223087. 19 dez. 2022. Disponível em: www.ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2223087-epic-games-inc-us-v. Acesso em: 21 abr. 2023.

Christine Wilson relatou o caso ocorrido em 2018 de um menino de treze anos que recebeu mensagens de cunho sexual de um adulto posteriormente identificado e preso, o que só foi possível porque a criança comunicou o ocorrido ao seu médico; a investigação resultou na localização de vasto material de posse do acusado envolvendo abuso sexual de menores, alguns com cerca de 2 anos de idade. No mesmo ano, em outro caso, uma menina de 13 anos de idade conheceu um homem que se identificou como Gilbert tendo 22 anos; os dois trocaram os nomes de suas constas no *Instagram* por meio do chat de voz no *Fortnite* e passaram a trocar mensagens entre eles, quando o homem abusou sexualmente da menina enviando fotos suas nuas, trocando com ela mensagens de cunho sexual e culpando-a pelo envio de fotos de si mesma em que aparecia nua; buscas no celular do abusador localizou pornografia infantil e ao final Gilbert foi condenado. Em um terceiro caso ocorrido em 2019 um homem coagiu uma criança a enviar imagens suas praticando atos de cunho sexual; em algumas delas pode ser vista a criança utilizando fones de ouvido de modelo típico de usuários de sistemas de videogame e durante um dos vídeos a criança relata os pontos que obteve em um jogo em um contexto sexual; o homem se declarou culpado por atos relacionados a pornografia infantil.⁵¹

Ademais, trocas de informações entre funcionários comprovam que a *Epic* estava ciente dos problemas, inclusive sobre o fato de outros jogos, desenvolvidos pela *Riot*,⁵² por exemplo, já terem implantado o sistema *opt-in* para conversas de texto e voz e que este era muito pouco utilizado nos jogos entre jogadores desconhecidos entre si, inclusive nas plataformas concorrentes, bem como ponderavam que a alteração para o sistema *opt-in* reduziria os perigos do ambiente, protegendo os usuários e em nada alterando os demais recursos do jogo. A *Epic* até introduziu uma forma de desativar mensagens de voz, mas entre as configurações e de uma forma difícil de encontrar.⁵³⁻⁵⁴

Portanto, as arquiteturas digitais contemporâneas são personalizáveis, dinâmicas e regidas pela análise e interpretação de dados, características que permitem a sua

⁵¹ WILSON, Christine S. *Concurring Statement of Commissioner Christine S. Wilson*. Epic Games, Inc. Matter No. 2223087. 19 dez. 2022. Disponível em: www.ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2223087-epic-games-inc-us-v. Acesso em: 21 abr. 2023.

⁵² Outra plataforma de jogos eletrônicos, que disponibiliza por exemplo os *games League of Legends* e *Valorant*.

⁵³ O comportamento contraria a lógica da tecnologia, para a qual os equipamentos, dispositivos e programas tendem a ser desenvolvidos de forma a serem utilizados de maneira intuitiva pelos usuários, a exemplo dos dispositivos “plug and play”, que permitem a instalação mediante uma intervenção mínima do usuário.

⁵⁴ UNITED STATES. District Court for the Eastern District of North Carolina Western Division. No. 5:22-CV-00518. Plaintiff: United States of America. Defendant: Epic Games, Inc. Complaint for Permanent Injunction, Civil Penalties, and other Relief. North Carolina, 19 de dezembro de 2022. Disponível em: www.ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2223087-epic-games-inc-us-v. Acesso em: 21 abr. 2023.

otimização. Essas estruturas coletam dados continuamente, o que lhes permite tanto aprender como os consumidores interagem com o ambiente digital como também alterá-lo a qualquer momento com o objetivo de garantir melhores resultados para o fornecedor por meio da exploração de vulnerabilidades do consumidor. Desta forma, o mercado opera experimentos contínuos para descobrir tendências psicológicas e vieses cognitivos que possam impulsionar vendas.⁵⁵

Importante, inclusive, que as famílias, a sociedade e o Estado observem a classificação indicativa atribuída pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública,⁵⁶ bem como denunciem aos órgãos competentes caso entendam que a classificação atribuída não foi adequada. Conforme a Sociedade Brasileira de Pediatria muitos jogos eletrônicos incluem ferramentas de controle parental que podem ajudar os pais a proteger a privacidade e a segurança de seus filhos.⁵⁷

Por fatores como maior proximidade e tempo de convivência, cabe principalmente às famílias o acompanhamento dos menores nas atividades online, especialmente em jogos que permitem interação com outros jogadores. Além disso, é importante educar as crianças sobre segurança online e como se comportar de forma segura e respeitosa nos jogos online.⁵⁸

4. Hipervulnerabilidade do núcleo familiar

Apesar de se basear na premissa de sobrevivência por meio da eliminação de outros jogadores os vários modos de jogo do Fortnite incluem mecânicas de "construir e criar", oferecendo às crianças um playground digital para explorar, e outros elementos que apelam para o universo infantil, como animação colorida. Em um dos modos, os jogadores iniciam a partida saltando de um ônibus escolar voador chamado de "Battle Bus". Os jogadores são eliminados, e não mortos, inexistindo demonstração de sangue.⁵⁹

⁵⁵ MICKLITZ, H. W *et al.* Choice Architectures in the Digital Economy: Towards a New Understanding of Digital Vulnerability. *Journal of Consumer Policy*, [s.l.], v. 45, 2022, p. 175–200.

⁵⁶ Desde 2001 (DENSA, Roberta. *Proteção jurídica da criança consumidora: entretenimento – classificação indicativa – filmes – jogos – jogos eletrônicos*. Indaiatuba: Editora Foco, 2018).

⁵⁷ SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. *Manual de Orientação: Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital (2019-2021): #MENOS TELAS #MAIS SAÚDE*. Rio de Janeiro, dez. 2019. Disponível em: www.sbp.com.br/. Acesso em: 23 abr. 2023.

⁵⁸ O Instituto Alana produz e disponibiliza gratuitamente vasto material de apoio aos pais e responsáveis no que se refere à proteção de crianças, inclusive no meio digital (INSTITUTO ALANA. Alana, [s.d.]. *Advocacy e direitos da criança. Comunicação e educação*. Disponível em: alana.org.br/. Acesso em: 29 abr. 2023).

⁵⁹ UNITED STATES. District Court for the Eastern District of North Carolina Western Division. No. 5:22-CV-00518. Plaintiff: United States of America. Defendant: Epic Games, Inc. Complaint for Permanent Injunction, Civil Penalties, and other Relief. North Carolina, 19 de dezembro de 2022. Disponível em: www.ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2223087-epic-games-inc-us-v. Acesso em: 21 abr. 2023.

Portanto, apesar de todo o tratamento cosmético ao jogo, é inegável que a violência existe, sendo dissimulada por distorções que podem passar despercebidas ao universo infantil e causar problemas de desenvolvimento. Conforme o manual de orientação elaborado pela Sociedade Brasileira de Pediatria em 2016,

Jogos online com cenas de tiroteios com mortes ou desastres que ganhem pontos de recompensa como tema principal, não são apropriados em qualquer idade, pois banalizam a violência como sendo aceita para a resolução de conflitos, sem expor a dor ou sofrimento causado às vítimas, contribuem para o aumento da cultura de ódio e intolerância e devem ser proibidos.⁶⁰

Portanto, jogos que envolvam tiroteios ou desastres que envolvam pontos como recompensa, como o *Fortnite*, não são recomendáveis em nenhuma idade, muito menos para crianças e adolescentes, indivíduos em fase de desenvolvimento e destinatários de proteção integral.

4.1. Das práticas direcionadas a crianças e adolescentes

Para atrair o público infantil a *Epic Games* se utiliza de várias práticas comerciais. Por exemplo, a empresa se esforça para atrair crianças ao tomar decisões de temas para o *Fortnite*, incluindo parcerias de música, celebridades e marcas, já tendo promovido e organizado shows ao vivo no jogo com celebridades populares com crianças, como Marshmello, Travis Scott, Ariana Grande e BTS.⁶¹

Um ano após o lançamento do jogo a Epic desenvolveu um plano de licenciamento da marca, trabalhando para lançar linhas de produtos oficiais da marca *Fortnite* que tinha crianças e adolescentes como alvos, realizando parcerias para criar roupas, brinquedos, livros e outros produtos como mochilas e estojos, interferindo inclusive na criação e gerenciamento do merchandising pelas empresas parceiras. Desenvolveu então fantasias de *Halloween* em tamanhos infantis com a marca *Spirit Halloween*, ofereceu brinquedos *Fortnite* em parceria com a marca *Hasbro*, *Jazwares* e *Moose Toys* divulgados por meio

⁶⁰ SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. *Manual de Orientação*: Departamento de Adolescência: Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital. Rio de Janeiro, out. 2016. Disponível em: www.sbp.com.br/. Acesso em: 23 abr. 2023.

⁶¹ UNITED STATES. District Court for the Eastern District of North Carolina Western Division. No. 5:22-CV-00518. Plaintiff: United States of America. Defendant: Epic Games, Inc. Complaint for Permanent Injunction, Civil Penalties, and other Relief. North Carolina, 19 de dezembro de 2022. Disponível em: www.ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2223087-epic-games-inc-us-v. Acesso em: 21 abr. 2023.

de anúncios comerciais em canais de televisão como *Cartoon Network*, *Nickelodeon* e *Nicktoons*, promovendo também anúncios em vídeo no *YouTube* e no *Twitch* objetivando alcançar fãs a partir dos oito anos de idade. O investimento em *marketing* direcionado a crianças rendeu para todas as empresas envolvidas, no primeiro semestre de 2020, mais de um bilhão de dólares em lucro bruto pela venda de mercadorias da marca *Fortnite*.⁶²

E dados empíricos demonstram que as crianças representam a maioria dos jogadores de *Fortnite*. A Ação judicial proposta aponta, com base em pesquisa realizada em 2019, que 53% das crianças americanas com idade entre 10 e 12 anos jogam *Fortnite* semanalmente, contra 33% dos adolescentes com idade entre 13 e 17 anos e 19% da população entre 18 e 24 anos. E dados colhidos pela própria *Epic* corroboram essas conclusões. Muito embora no início da disponibilização do jogo a empresa não coletasse diretamente a idade dos jogadores, a empresa coletava sistematicamente informações sobre a situação de vida e ocupação dos jogadores, detendo informações seguras desde a disponibilização do *Fortnite* no sentido de que a maioria dos jogadores reside com os pais ou responsáveis (algo em torno de 70%) e, dentre estes, cerca de 80% são estudantes.⁶³⁻⁶⁴

Ademais, várias mensagens dentre as milhares que chegavam aos canais de suporte do *Fortnite* eram encaminhadas por jogadores identificados como menores de 13 anos, inclusive tendo a empresa incorporando no jogo ideias de crianças usuárias. O próprio ex-diretor de jogos do *Fortnite* teria levado seu filho, menor de treze anos, para participar de testes na empresa. E quando pressionou a *Microsoft* e a *Sony* para dar suporte a usuários de diferentes consoles a *Epic* destacou que a medida incluiria muitas crianças no jogo. Os funcionários da empresa também relatavam que por meio de mensagens, inclusive de professores do ensino médio e fundamental, e apresentações públicas de dança de *Fortnite* perceberam que muitos usuários do jogo eram crianças menores de 13

⁶² UNITED STATES. District Court for the Eastern District of North Carolina Western Division. No. 5:22-CV-00518. Plaintiff: United States of America. Defendant: Epic Games, Inc. Complaint for Permanent Injunction, Civil Penalties, and other Relief. North Carolina, 19 de dezembro de 2022. Disponível em: www.ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2223087-epic-games-inc-us-v. Acesso em: 21 abr. 2023.

⁶³ Portanto, a análise conjunta dos dados coletados permitia à *Epic* concluir que a maioria dos usuários eram crianças e adolescentes.

⁶⁴ UNITED STATES. District Court for the Eastern District of North Carolina Western Division. No. 5:22-CV-00518. Plaintiff: United States of America. Defendant: Epic Games, Inc. Complaint for Permanent Injunction, Civil Penalties, and other Relief. North Carolina, 19 de dezembro de 2022. Disponível em: www.ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2223087-epic-games-inc-us-v. Acesso em: 21 abr. 2023.

anos.⁶⁵

Portanto, não há meios de a *Epic Games* negar o conhecimento da utilização do Fortnite por crianças.

A Epic também não escondeu seus esforços para manter os jogadores conectados por grandes períodos. Desde o lançamento do jogo a empresa divulga que novos conteúdos como heróis e armas e tipos de jogabilidade serão oferecidos todo mês e que o *Fortnite* foi desenvolvido para ser construído pela comunidade de jogadores, tornando isso um compromisso de vários anos com os usuários. Essa iniciativa gera expectativa a longo prazo com os jogadores e comprometimento com o desenvolvimento do personagem do usuário. Anunciando o lançamento a empresa incentiva que os jogadores passem tardes dedicando-se ao jogo:

Todos adoram construir fortes. Quer se trate de cobertores e almofadas, ou a construção de um forte na floresta perto de sua casa, você e seus amigos poderiam passar as tardes de sábado se escondendo, ou combatendo hordas monstruosas de criaturas imaginárias.⁶⁶

Assim, resta demonstrado que a empresa objetiva a permanência no jogo por longos períodos, o que pode desencadear o vício em jogos eletrônicos conforme será tratado na sequência.

4.2. O uso abusivo de jogos eletrônicos por crianças e adolescentes e as consequências ao núcleo familiar

Ocorre que, conforme reconhecido pela Sociedade Brasileira de Pediatria, “o uso precoce e de longa duração de jogos online, redes sociais ou diversos aplicativos com filmes e vídeos na Internet pode causar dificuldades de socialização e conexão com outras pessoas

⁶⁵ UNITED STATES. District Court for the Eastern District of North Carolina Western Division. No. 5:22-CV-00518. Plaintiff: United States of America. Defendant: Epic Games, Inc. Complaint for Permanent Injunction, Civil Penalties, and other Relief. North Carolina, 19 de dezembro de 2022. Disponível em: www.ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2223087-epic-games-inc-us-v. Acesso em: 21 abr. 2023.

⁶⁶ No original: “Everybody loves building forts. Whether it was blankets and couch cushions, or building a fort in the woods by your house, you and your friends could spend Saturday afternoons hiding out, or repelling monstrous hordes of imaginary creatures” (SUGG, Darren. Build, explore, craft, and fight on July 25. Fortnite, 8 jun. 2017. Disponível em: www.fortnite.com/news/build-explore-craft-and-fight-on-july-25?lang=en-US. Acesso em: 23 abr. 2023).

e dificuldades escolares [...]”.⁶⁷

A Classificação Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde é elaborada pela Organização Mundial de Saúde (OMS) e revisada periodicamente. Na última revisão, realizada em 2018, conhecida popularmente como CID-11, o uso abusivo de jogos eletrônicos (*gaming disorder*) foi incluído na seção de transtornos que podem causar vício sob os códigos nº 6C51.0 (online) e nº 6C51.1 (off-line),⁶⁸ razão pela qual a dependência dos jogos de videogames passa a ser classificada como doença.⁶⁹

É diagnosticada por meio de um padrão de comportamento caracterizado por ausência de controle sobre o jogo, aumento da prioridade em relação a outras atividades e permanência ou evolução no jogo apesar da existência de consequências negativas que implique em prejuízos pessoais, familiares, sociais, educacionais, ocupacionais ou outras áreas importantes por prazo não inferior a doze meses como regra.⁷⁰

Sobre a dependência dos jogos, a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) pondera que

Assim, algo que começou como uma distração na tela ou simples experimentação do objeto de consumo, como um jogo de videogame, estimulado pelas indústrias de entretenimento, passa a ser uma solução rápida para desaparecerem sentimentos perturbadores e emoções difíceis com as quais as crianças e adolescentes ainda não aprenderam a lidar. A dependência dos jogos, inclusive com teor violento, mas que trazem desafios e recompensas, impede que enfrentem os problemas que contribuíram com este estresse tóxico e a liberação do cortisol, criando um ciclo vicioso de ansiedade e depressão.⁷¹

⁶⁷ SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. *Manual de Orientação*: Departamento de Adolescência: Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital. Rio de Janeiro, out. 2016. Disponível em: www.sbp.com.br. Acesso em: 23 abr. 2023, p. 2.

⁶⁸ Dentre os problemas associados a comportamentos de saúde o CID-11 inclui sob o código QE22 os jogos perigosos ou “hazardous gaming”, divulgados pela internet por adolescentes em vídeos e *webcam*, que envolvem riscos à saúde e à própria vida causando pneumonia, coma e asfixia, podendo levar até à morte (SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. *Manual de Orientação*: Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital (2019-2021): #MENOS TELAS #MAIS SAÚDE. Rio de Janeiro, dez. 2019. Disponível em: www.sbp.com.br/. Acesso em: 23 abr. 2023).

⁶⁹ CID 11 define uso abusivo de jogos eletrônicos como doença. *Sociedade Brasileira de Pediatria*, 19 jun. 2018. Disponível em: www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/cid-11-define-uso-abusivo-de-jogos-eletronicos-como-doenca. Acesso em: 23 abr. 2023.

⁷⁰ GAMING disorder. *World Health Organization*, [s.d.]. Disponível em: www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder. Acesso em 23 abr. 2023.

⁷¹ SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. *Manual de Orientação*: Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital (2019-2021): #MENOS TELAS #MAIS SAÚDE. Rio de Janeiro, dez. 2019. Disponível em: www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/sbp-actualiza-recomendacoes-sobre-saude-de-criancas-e-adolescentes-na-era-digital/. Acesso em: 23 abr. 2023, p. 3-4.

O DSM-5, lançado em 2013, incluiu o vício em jogos, o primeiro vício comportamental incluído na mesma classe do vício em substâncias.⁷² Foi considerada a inclusão também do vício em videogames mas o vício em jogos individuais ou coletivos foi inserido no DSM-5-TR⁷³ como *Internet Gaming Disorder* (IGD) e incluído na seção de condições que demandam pesquisas adicionais.⁷⁴

A Associação de Psiquiatras Americanos (APA) entende que o vício em jogos precisa ser melhor debatido entre a comunidade científica⁷⁵ informando que as primeiras evidências sugerem que videogames são uma das tecnologias mais viciantes e que pesquisas neurológicas mostram semelhanças nas alterações cerebrais promovidas pelo uso de videogames e substâncias viciantes. Os sintomas propostos para o IGA são: preocupação com jogos e uso para atenuar estados de humor negativos, sintomas de abstinência em caso de afastamento, aumento progressivo da necessidade de jogar, incapacidade de

⁷² ZASTROW, Mark. Is video game addiction really an addiction? *PNAS*, [s.l.], v. 114, n. 17, p.4268-4272, abr. 2017.

⁷³ A sigla para *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* ou Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, um manual desenvolvido pela Associação de Psiquiatras Americanos (APA) e utilizado por profissionais de saúde mental para diagnosticar transtornos mentais.

⁷⁴ DARVESH, Nazia *et al.* Exploring the prevalence of gaming disorder and internet gaming disorder: a rapid scoping review. *Systematic Reviews*, [s.l.], v. 9, n. 68, p. 1-10, 2020.

⁷⁵ O uso de opiáceos para tranquilizar crianças é frequente na história da infância, encontrando-se relatos de sua utilização desde o século XVI a.C. (SHEIN, Max. La Historia no escrita de la niñez y la pediatría. Un punto de vista diferente. *Bol Mex His Fil Med*, n. 6, v. 2, p. 5-9, 2003). O grande debate é que se por um lado o reconhecimento da doença poderia ajudar milhões de pessoas também poderia patologizar e estigmatizar um comportamento normal. De fato, não há consenso na comunidade científica sobre a relação de causa e efeito entre jogos online e o desenvolvimento de doenças como depressão, transtorno de déficit de atenção/hiperatividade (TDAH) e transtorno obsessivo-compulsivo (TOC). Entretanto, crescem as evidências neurológicas que associam os efeitos psicológicos das drogas aos dos jogos eletrônicos. Inclusive, o DSM-5-TR considera ser uma condição que necessita de maiores estudos. Até a década de 1980, o conceito de “vício” para a Medicina estava relacionado apenas a substâncias (como drogas e tabaco) mas nos últimos quinze anos ganhou força a ideia de que comportamentos também poderiam desencadear vícios, principalmente após neuroimagens constatarem que comportamentos como vício em jogos ativam o sistema de recompensa do cérebro da mesma forma que as drogas. Mas as pesquisas devem considerar os caminhos sinuosos do desenvolvimento do vício porque evidências demonstram que a perda do controle não é causada pela substância em si, mas pelo circuito neural estabelecido diante da recompensa fornecida pela substância. E nos jogos eletrônicos, a irregularidade da recompensa só aumenta seu poder de condicionamento, que pode ser inclusive reforçado por sons e cores presentes nos jogos. O próprio avanço rápido da tecnologia, que proporciona melhores equipamentos e gráficos, torna as experiências cada vez mais reais e imersivas, traçando-se um paralelo com os usuários de drogas, que passam a buscar substâncias cada vez mais fortes. Há evidências colhidas no leste da Ásia de que as experiências cada vez mais reais proporcionadas pela tecnologia estão alterando os cérebros de jovens em desenvolvimento de maneiras sem precedentes, o que pode indicar um novo tipo de vício. Pesquisas demonstram também que jogadores experienciam na vida real detalhes dos jogos online, como visualizar barras de vida sobre jogadores em partidas de futebol. Questionando o vício em videogames, pesquisadores apontam que jogadores que desenvolvem problemas tem características de pessoas diagnosticadas com doenças como esquizofrenia e autismo, razão pela qual o jogo seria um sintoma, e não a causa de outros problemas. Outra questão importante é a conotação pejorativa do termo, que poderia rotular jogadores como viciados, assim como a definição das características para que o uso de videogames possa ser classificada como uma doença, bastantes controversas. De toda forma, qualquer coisa que cause dor e sofrimento e seja caracterizada como patologia merece atenção (ZASTROW, Mark. Is video game addiction really an addiction? *PNAS*, [s.l.], v. 114, n. 17, p.4268-4272, abr. 2017). Portanto, as diferentes abordagens diagnósticas indicam a necessidade de análise dos dados apresentados por pesquisas com cautela. Assim, para melhor compreensão do tema faz-se necessária uma definição para o que seja o vício em jogos e também sobre a forma de se fazer o diagnóstico (DARVESH, Nazia *et al.* Exploring the prevalence of gaming disorder and internet gaming disorder: a rapid scoping review. *Systematic Reviews*, [s.l.], v. 9, n. 68, p. 1-10, 2020).

reduzir o tempo de jogo ou de abandoná-lo, afastamento de outras atividades que anteriormente eram desfrutadas, continuar a jogar apesar dos problemas, enganar sobre o tempo despendido em jogos e perda ou comprometimento de emprego ou relacionamento devido a jogos. Para ser caracterizado como um transtorno mental, o DSM-5-TR exige que a pessoa apresente cinco ou mais sintomas no período de um ano.⁷⁶

Nessa linha, constata-se a hipervulnerabilidade do núcleo familiar, conceito desenvolvido por Fernando Costa de Azevedo⁷⁷ por meio da equiparação à criança pela aplicação da cláusula geral prevista no art. 29 do CDC considerando-se a família como coletividade exposta às práticas comerciais que, muito embora alcancem num primeiro momento os menores, irradiam efeitos a todo o núcleo familiar fragilizando o exercício do poder familiar.

Com efeito, as práticas constatadas pela FTC no procedimento judicial, notadamente relacionadas à permissão de contato com adultos desconhecidos e exposição a situações de violência, assédio e violência sexual são de gravidade alarmante. Isto porque interferem no saudável desenvolvimento de crianças e adolescentes, destinatários da proteção integral conforme reconhecido por tratados internacionais e as legislações mais avançadas, o que demanda o fortalecimento da família para garantir a plena eficácia do dever fundamental de educação e proteção jurídica das crianças, protegendo-as do exercício abusivo do poder econômico. Assim procedendo o Estado garante a efetivação da proteção aos consumidores e de princípios fundamentais, notadamente protegendo a dignidade humana, crianças e adolescentes e a família, concretizando desta forma a solidariedade social.⁷⁸

O conceito vem sendo aprofundado especialmente com a colaboração de Lúcia Souza d'Aquino no tocante à comunicação mercadológica e ao assédio de consumo⁷⁹ e casos como o do *Fortnite* destacam a importância do reconhecimento da hipervulnerabilidade digital situacional do núcleo familiar, que virá a sofrer as consequências do acometimento de crianças e adolescente por enfermidades relacionadas aos jogos

⁷⁶ SHERER, James. Internet gaming disorder. *American Psychiatric Association*, jan. 2023. Disponível em: www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming. Acesso em: 23 abr. 2023.

⁷⁷ AZEVEDO, Fernando Costa de. Sociedade do hiperconsumo e proteção jurídica do núcleo familiar quanto à publicidade e consumo e produtos e serviços direcionados ao público infantil. *III Seminário Internacional Imagens da Justiça, Currículo e Educação Jurídica (Anais)*. Pelotas: UFPel, 2017. Disponível em: wp.ufpel.edu.br/. Acesso em: 14 abr. 2023.

⁷⁸ AZEVEDO, Fernando Costa de. O núcleo familiar como coletividade hipervulnerável e a necessidade de sua proteção contra os abusos da publicidade dirigida ao público infantil. *Revista de Direito do Consumidor*, v. 123, p. 17-35, maio-jun. 2019.

⁷⁹ AZEVEDO, Fernando Costa de; D'AQUINO, Lúcia Souza. Proteção da criança consumidora: comunicação mercadológica, assédio de consumo e hipervulnerabilidade do núcleo familiar. *Revista dos Tribunais*, v. 1050, a. 112, p. 83-95, São Paulo, abr. 2023.

eletrônicos. Os problemas advindos, notadamente de ordem neuropsicológica, demandarão providências das famílias que envolvem cuidados inclusive de ordem médica e psicológica, onerando assim financeiramente o núcleo familiar.

5. Considerações finais

O comércio digital interfere no consumo de crianças e adolescentes, consumidores reconhecidamente hipervulneráveis nos termos do art. 37, § 2º do CDC, inclusive no que diz respeito aos jogos eletrônicos, trazendo prejuízos de ordem tanto econômica quanto existencial conforme demonstra o caso relatado, envolvendo o *Fortnite*.

O meio digital também induz à hipervulnerabilidade do consumidor, seja pelo meio em que as relações de consumo se desenvolvem, seja pelo desconhecimento técnico acerca das questões relacionadas à internet, demandando uma proteção especial do consumidor.

Por sua vez, o meio digital faz surgir vulnerabilidades específicas conforme demonstrado por Claudia Lima Marques e Guilherme Mucelin, sendo que a vulnerabilidade digital situacional pode ocorrer por catividade e ser também de ordem neuropsicológica.⁸⁰

No caso específico tratado nesse estudo a vulnerabilidade digital situacional por catividade é demonstrada principalmente pela submissão do consumidor à plataforma, que detém os itens adquiridos para utilização no desenvolvimento do jogo, sendo importante também seu caráter *multiplayer*, com a possibilidade de formação de equipes, que é outro fator importante na decisão sobre a permanência.

Por outro lado, a vulnerabilidade digital situacional neuropsicológica advém do contato de crianças e adolescentes em jogabilidade coletiva, que expõe os menores a situações de cyberbullying, ameaça, assédio moral e sexual, suicídio e automutilação, em total prejuízo ao seu desenvolvimento saudável e afrontando seu direito humano e constitucional à proteção integral. Tais situações demandam a atuação da sociedade, do Estado e, mais diretamente, em razão do contato próximo, da família, frontalmente atingida no caso de desenvolvimento do vício em jogos eletrônicos. Com efeito, o desenvolvimento da doença, já reconhecida pela OMS desde 2018, atrai para a família a

⁸⁰ MARQUES, Claudia Lima; MUCELIN, Guilherme. *Vulnerabilidade na era digital: um estudo sobre os fatores de vulnerabilidade da pessoa natural nas plataformas, a partir da dogmática do Direito do Consumidor*. *Civilistica.com*, a. 11, n. 3, 2022.

responsabilidade de lidar com o tratamento, assim como arcar com seus custos, causando assim a hipervulnerabilidade do núcleo familiar.

Nessa linha, além dos efeitos nefastos sobre a saúde de crianças e adolescentes, o vício em jogos eletrônicos atinge a família, principalmente também no tocante às despesas com o tratamento que a enfermidade requer, que envolve atendimento especializado na área da psicologia e psiquiatria. Ademais, nessa condição os menores podem ainda demandar maior atenção, sobrecarregando os responsáveis, o que pode interferir em suas atividades laborais, trazendo possíveis reflexos na renda. Assim o tema tratado, relativamente novo, merece um aprofundamento interdisciplinar objetivando garantir a proteção de crianças, adolescentes e do núcleo familiar como um todo.

Referências

AZEVEDO, Fernando Costa de. O núcleo familiar como coletividade hipervulnerável e a necessidade de sua proteção contra os abusos da publicidade dirigida ao público infantil. *Revista de Direito do Consumidor*, São Paulo, v. 123, p. 17-35, maio-jun. 2019.

AZEVEDO, Fernando Costa de. Sociedade do hiperconsumo e proteção jurídica do núcleo familiar quanto à publicidade e consumo e produtos e serviços direcionados ao público infantil. *III Seminário Internacional Imagens da Justiça, Currículo e Educação Jurídica (Anais)*. Pelotas: UFPel, 2017. Disponível em: wp.ufpel.edu.br/imagensdajustica/anais/anais-do-iii-seminario-internacional-imagens-da-justica-curriculo-e-educacao-juridica/. Acesso em: 14 abr. 2023.

AZEVEDO, Fernando Costa de; ANDREAZZA, Cauê Molina. A vulnerabilidade comportamental do consumidor. *Revista de Direito do Consumidor*, São Paulo, v. 138. a. 30, p. 109-130, nov./dez. 2021.

AZEVEDO, Fernando Costa de; D'AQUINO, Lúcia Souza. Proteção da criança consumidora: comunicação mercadológica, assédio de consumo e hipervulnerabilidade do núcleo familiar. *Revista dos Tribunais*, São Paulo, v. 1050, a. 112, p. 83-95, abr. 2023.

AZEVEDO, Fernando Costa de; KLEE, Antonia Espíndola Longoni. Considerações sobre a proteção dos consumidores no comércio eletrônico e o atual processo de atualização do código de defesa do consumidor. *Revista de Direito do Consumidor*, São Paulo, v. 85, p. 209-260, jan./fev. 2013.

AZEVEDO, Fernando Costa de; SANTOS, Karinne Emanoela Goettens dos; MOREIRA, Tássia Rodrigues. Vulnerabilidade dos consumidores na sociedade da informação e a necessidade da proteção jurídica de seus dados nas relações estabelecidas em ambiente digital. *Revista de Direito do Consumidor*, São Paulo, v. 141, a. 31, p. 201-218, mai./jun. 2022.

CID 11 define uso abusivo de jogos eletrônicos como doença. *Sociedade Brasileira de Pediatria*, 19 jun. 2018. Disponível em: www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/cid-11-define-uso-abusivo-de-jogos-eletronicos-como-doenca/. Acesso em: 23 abr. 2023.

COSTA, Janaina; PERRONE, Christian. Proteção de dados de crianças: uma perspectiva internacional. In: LATERÇA, Priscilla Silva *et al* (coord.). *Privacidade e Proteção de Dados de Crianças e Adolescentes*. Rio de Janeiro: Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio de Janeiro; Obliq, 2021. p. 156-176.

D'AQUINO, Lúcia Souza de. *A criança consumidora e os abusos da comunicação mercadológica: passado, presente e futuro da proteção dos hipervulneráveis*. Curitiba: CRV, 2021.

DARVESH, Nazia *et al*. Exploring the prevalence of gaming disorder and internet gaming disorder: a rapid scoping review. *Systematic Reviews*, [s.l.], v. 9, n. 68, p. 1-10, 2020.

DENSA, Roberta. *Proteção jurídica da criança consumidora: entretenimento – classificação indicativa – filmes – jogos – jogos eletrônicos*. Indaiatuba: Editora Foco, 2018.

DUPRAT, Maluh. Cyberbullying: ofensas e humilhações na internet. In: FORTIM, Ivelise (org.). *Conectados: pequenas reflexões sobre a tecnologia no cotidiano*. São Paulo: Homo Ludens, 2020. p. 35-37.

FEDERAL TRADE COMMISSION. *Children's Online Privacy Protection Rule - COPPA*. 16 CFR, Part. 312. Disponível em: www.ftc.gov/legal-library/browse/rules/childrens-online-privacy-protection-rule-coppa. Acesso em 08 abr. 2023.

GAMING disorder. *World Health Organization*, [s.d.]. Disponível em: www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder. Acesso em 23 abr. 2023.

INSTITUTO ALANA. Alana, [s.d.]. Advocacy e direitos da criança. Comunicação e educação. Disponível em: alana.org.br. Acesso em: 29 abr. 2023.

MARQUES, Claudia Lima Marques. *Contratos no Código de Defesa do Consumidor: o novo regime das relações contratuais*. 8. ed. rev., atual. e ampl. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2016.

MARQUES, Claudia Lima; MIRAGEM, Bruno. *O novo direito privado e a proteção dos vulneráveis*. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2012.

MARQUES, Claudia Lima; MUCELIN, Guilherme. Vulnerabilidade na era digital: um estudo sobre os fatores de vulnerabilidade da pessoa natural nas plataformas, a partir da dogmática do Direito do Consumidor. *Civilistica.com*, a. 11, n. 3, 2022.

MICKLITZ, H. W *et al.* Choice Architectures in the Digital Economy: Towards a New Understanding of Digital Vulnerability. *Journal of Consumer Policy*, [s.l.], v. 45, 2022, p. 175–200.

MIRAGEM, Bruno. Princípio da vulnerabilidade: perspectiva atual e funções no direito do consumidor contemporâneo. In: MIRAGEM, Bruno; MARQUES, Claudia Lima; DIAS, Lucia Ancona Lopez de Magalhães (org.). *Direito do consumidor: 30 anos do CDC: da consolidação como direito fundamental aos atuais desafios da sociedade*. Rio de Janeiro: Forense, 2021. (capítulo 8).

MORAES, Paulo Valério Dal Pai. *Código de Defesa do Consumidor: o princípio da vulnerabilidade no contrato, na publicidade, nas demais práticas comerciais, interpretação sistemática do direito*. 3. ed., rev., atual. e ampl. de acordo com o Código Civil de 2002 e com acréscimos relativos a internet, neuromarketing, conceitos psicanalíticos e questões tributárias. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2009.

NAÇÕES UNIDAS. *Declaração dos Direitos da Criança*. 20 nov. 1959. Disponível em: www2.camara.leg.br/. Acesso em 05 de novembro de 2019.

PEREIRA, Vanessa Andrade. Entre games e folgações: apontamentos de uma antropóloga na lan house. *Etnográfica* [Online], v. 11 (2), p. 327-352, nov. 2007.

PICON, Felipe. *et al.* Precisamos falar sobre tecnologia: caracterizando clinicamente os subtipos de dependência de tecnologia. *Revista Brasileira de Psicoterapia*, n. 17 (2), p. 44-60, 2015

PLAYER COUNTER. *Fortnite Live Player Count*. Ras Al Khaimah, Emirados Árabes, [s. d.]. Disponível em: playercounter.com/fortnite/. Acesso em: 21 abr. 2023).

SHEIN, Max. La Historia no escrita de la niñez y la pediatría. Un punto de vista diferente. *Bol Mex His Fil Med*, n. 6, v. 2, p. 5-9, 2003.

SHERER, James. Internet gaming disorder. *American Psychiatric Association*, jan. 2023. Disponível em: www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming. Acesso em: 23 abr. 2023.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. *Manual de Orientação: Departamento de Adolescência: Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital*. Rio de Janeiro, out. 2016. Disponível em: www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/cid-11-define-uso-abusivo-de-jogos-eletronicos-como-doenca/. Acesso em: 23 abr. 2023.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. *Manual de Orientação: Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital (2019-2021): #MENOS TELAS #MAIS SAÚDE*. Rio de Janeiro, dez. 2019. Disponível em: www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/sbp-atualiza-recomendacoes-sobre-

saude-de-criancas-e-adolescentes-na-era-digital/. Acesso em: 23 abr. 2023.

SOUZA, Guilherme Teixeira Ohl de. Misoginia nos jogos online e videogames. *In*: FORTIM, Ivelise (org.). *Conectados*: pequenas reflexões sobre a tecnologia no cotidiano. São Paulo: Homo Ludens, 2020. p. 59-62.

SUGG, Darren. Build, explore, craft, and fight on july 25. *Fortnite*, 8 jun. 2017. Disponível em: www.fortnite.com/news/build-explore-craft-and-fight-on-july-25?lang=en-US. Acesso em: 23 abr. 2023.

UNICEF. *Convenção sobre os Direitos da Criança*. 20 nov. 1989. Disponível em: www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca. Acesso em 09 abr. 2023

UNITED STATES. District Court for the Eastern District of North Carolina Western Division. No. 5:22-CV-00518. Plaintiff: United States of America. Defendant: Epic Games, Inc. Complaint for Permanent Injunction, Civil Penalties, and other Relief. North Carolina, 19 de dezembro de 2022. Disponível em: www.ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2223087-epic-games-inc-us-v. Acesso em: 21 abr. 2023.

WILSON, Christine S. *Concurring Statement of Commissioner Christine S. Wilson*. Epic Games, Inc. Matter No. 2223087. 19 dez. 2022. Disponível em: www.ftc.gov/legal-library/browse/cases-proceedings/2223087-epic-games-inc-us-v. Acesso em: 21 abr. 2023.

ZASTROW, Mark. Is video game addiction really an addiction? *PNAS*, [s.l.], v. 114, n. 17, p.4268-4272, abr. 2017.

Como citar:

AZEVEDO, Fernando Costa de; TORRES, Julia Fátima Gonçalves A hipervulnerabilidade digital situacional de crianças, adolescentes e do núcleo familiar no jogo eletrônico *Fortnite*. **Civilistica.com**. Rio de Janeiro, a. 12, n. 3, 2023. Disponível em: <<https://civilistica.emnuvens.com.br/redc>>. Data de acesso.



civilistica.com

Recebido em:
9.7.2023

Aprovado em:
28.11.2023