Resumo executivo

Bloquear o acesso não oferece soluções: infância, jogos online e direitos digitais (A armadilha dos bloqueios diante da ludopatia infantil).

Autora: Dra. María Eugenia Trione
Palavras-chave: ludopatia infantil, jogos online, direitos digitais, direitos humanos, ambiente digital, políticas públicas.

Esta pesquisa tem como objetivo aprofundar a problematização da ação dos bloqueios de sites e aplicativos como método para conter a ludopatia infantil, principalmente no que diz respeito aos jogos online. Atualmente, a combinação de ludopatia ou ações aditivas de jogos de apostas e crianças e adolescentes se transforma em uma preocupação para organizações da sociedade civil e formuladores de políticas públicas, e está gerando uma reação conjunta que se estende por toda a região.

O trabalho conclui que **as medidas restritivas são perigosas e ineficazes como mecanismos para enfrentar com problemas multicausais, como as apostas digitais e a ludopatia infantil**. Ao invés da opção repressiva dos bloqueios, este trabalho propõe um enfoque integral que compreenda as particularidades do ambiente digital sob a perspectiva dos Direitos Humanos e dos Direitos Digitais, com foco em crianças e adolescentes como sujeitos especiais para o direito. Não se trata de analisar a eficácia da ferramenta em sua aplicação, dadas as complexidades técnicas que significa Internet como rede global, mas sim de compreender o fenômeno que ultrapassa o âmbito digital.

Para tanto, o trabalho apresenta inicialmente um panorama histórico sobre os avanços tecnológicos, as resistências que geram a nível social e o olhar sobre sua influência sobre crianças e adolescentes. Em seguida, concentra-se especificamente nas mudanças e no crescimento do ambiente digital como novidade e sua relação com o ambiente social tradicional. Para compreender o que significa abordar a ludopatia infantil sob a perspectiva dos Direitos Humanos e dos Direitos Digitais, ambas as categorias são conceitualizadas e contextualizadas.

Estabelecido o marco conceitual, o trabalho aborda o desafio de problematizar o cenário atual. Consequentemente, diferencia entre jogos online das apostas e também as legais e ilegais. No entanto, a escassez de dados confiáveis, de variedade de fontes e a diversidade de resultados impede uma caracterização confiável do fenômeno. Isso significa um grande obstáculo para uma ação efetiva, dado que não

se conhece totalmente o objeto da intervenção e, portanto, um diagnóstico preciso torna-se impossível.

Diante dessa lacuna, as informações são complementadas por meio de entrevistas com especialistas de diferentes países da América Latina e pela inclusão de dados normativos, a fim de caracterizar de maneira integral o panorama do presente. É importante ressaltar que, apesar de serem tendências globais, cada país conta com uma cultura, um marco normativo preexistente — diferentes leis de proteção de dados, por exemplo — e uma presença do tema no discurso público que merece ser reconhecida para evitar a cópia de ferramentas de intervenção.

Da mesma forma, conclui-se que este não se trata, em si, de um problema social novo, mas sim um fenômeno potencializado pelo contexto digital. O vício em jogos e apostas clandestinas, por exemplo, existem historicamente, assim como os atores a eles associados, que também se adaptam ao novo contexto. São analisadas as particularidades que favorecem o desenvolvimento e sua propagação no ambiente digital, como as publicidades, os influenciadores e a construção de um ideal aspiracional baseado no sucesso econômico imediato.

Considerando que se trata de um problema público e que o objetivo é avaliar os bloqueios como ferramenta, realiza-se uma análise de propostas legislativas para políticas públicas, entendo que por trás da ação de proibir sites e aplicativos, outras estratégias e particularidades tornam a resposta mais complexa. Destacam-se os riscos da aplicação de mecanismos de exclusão típicos do ambiente tradicional no ambiente digital, como é o caso da validação de idade para entrar em um estabelecimento físico e um cassino virtual.

Por essa razão, propõe-se a necessidade de um novo enfoque para enfrentar a ludopatia infantil, que abranja integralmente o desenvolvimento de um ambiente digital responsável. Os bloqueios, por si só, se transformam em uma ferramenta que permite pensar que está se abordando o problema, enquanto invisibilizam as violações — ou potenciais violações — aos Direitos Humanos e aos Direitos Digitais de crianças e adolescentes. É importante poder construir e fornecer as ferramentas para um desenvolvimento positivo tanto no ambiente tradicional quanto no digital, sem limitar o uso da tecnologia em si, pois trata-se de garantir que as crianças e adolescentes possam habitá-la de maneira plena, segura e crítica.