

# ACADEMIA MILITAR

## Departamento de Estudos Pós-graduados



## Mestrado em Guerra de Informação

*Menores na Internet: Estudo comparativo das medidas de restrição etária  
no acesso a jogos eletrónicos em Portugal e na Alemanha*

Dissertação para a obtenção do grau de  
Mestre em GUERRA DE INFORMAÇÃO

Sília da Graça Amaral Gomes Ricardo Pinto

Lisboa, 2018



**ACADEMIA MILITAR**  
**MESTRADO EM GUERRA DE INFORMAÇÃO**



*Menores na Internet: Estudo comparativo das medidas de restrição etária  
no acesso a jogos eletrónicos em Portugal e na Alemanha*

Dissertação para a obtenção do grau de  
Mestre em GUERRA DE INFORMAÇÃO

Orientador: Professora (Doutora) Sofia Vasconcelos Casimiro

Coorientador: Professor (Doutor) Eduardo Viegas Ferreira

Mestrando: Sílvia da Graça Amaral Gomes Ricardo Pinto

Lisboa, 2018



## **Dedicatória**

À minha família, ao meu marido, Nuno Miguel e  
aos meus filhos, Eunice, Guilherme e Mafalda.

## Agradecimentos

*“I may not have gone where I intended to go, but I think I have ended up where I needed to be.”*

Douglas Adams

Desejo exprimir os meus agradecimentos a todos aqueles que, de alguma forma, permitiram que esta tese de dissertação se concretizasse.

À minha família que sem o seu apoio e a sua compreensão não teria terminado esta árdua e custosa caminhada. Aos meus pais, Avelino e Graça, por me inculirem a confiança necessária para realizar os meus sonhos. À Celeste Pinto e à Núria Pérez cujo incentivo me permitiu prosseguir com o meu trabalho ao longo deste período desolador pela dor da perda do meu pai.

À própria Academia Militar de Lisboa que me enriqueceu com o douto conhecimento ministrado no âmbito dos desafios da sociedade de informação e que, concomitantemente, me auxiliou no processo de crescimento intelectual, catapultando-me para a realização da presente dissertação.

À minha orientadora, Professora Sofia Casimiro, e ao meu coorientador, Doutor Eduardo Ferreira, estou grata pela contribuição dada ao meu trabalho de dissertação.

O meu profundo e sentido agradecimento.

## Resumo

O presente trabalho de dissertação subordinado à matéria da proteção dos menores na *internet*, enquanto utilizadores de jogos eletrónicos *online* visa oferecer um estudo comparativo entre a legislação sobre as medidas de restrição e de proteção vigentes em Portugal e na Alemanha.

A imposição de uma proteção eficaz dos menores na internet é requerida pela sociedade de informação, tendo em consideração a posição dominante da indústria de entretenimento de jogos eletrónicos no mercado global do comércio eletrónico, promovida pelo aumento exponencial da taxa de utilizadores de jogos eletrónicos *online*, e com especial propensão para os utilizadores menores de faixa etária compreendidas entre os 10 e os 18 anos de idade.

Foi adotada uma metodologia de investigação qualitativa com opção pelo estudo comparativo das medidas de restrição e proteção adotadas pelos dois Estados-membros da União Europeia, Portugal e Alemanha, no âmbito da proteção de menores, enquanto utilizadores de jogos eletrónicos *online*.

O trabalho de investigação pretende ser um contributo válido para a garantia de uma proteção segura dos menores utilizadores de jogos eletrónicos *online*, sendo para o efeito apresentada uma proposta de compilação de medidas de proteção eficazes sobre os menores na atividade jogos eletrónicos *online* passíveis de aplicação nacional ou em outro Estado-membro da UE.

## Palavras-chave

**Menores na *Internet*; Jogos Eletrónicos *Online*; Medidas de Restrição Etária; Controlo da Idade de Acesso; Eficácia da Fiscalização.**

## **Abstract**

The present research paperwork on the subject of the protection of minors on the internet, as users of online electronic games, commonly known as gaming, aims to offer a comparative study between the legislation on restrictive measures and protection in force in Portugal and Germany.

The imposition of effective protection of minors on the Internet is required by the information society, taking into account the dominant position of the electronic game entertainment industry in the global e-commerce market, promoted by the exponential increase of the rate for online e-gaming users, and with a special penchant for younger users aged between 10 and 18 years old.

A qualitative research methodology was adopted with the option of a comparative study for the legal measures of restriction and protection adopted by the two Member States of the European Union, Portugal and Germany, in the scope of protection of minors, as users of online electronic games.

The research study is intended to be a valid contribution to ensuring the safe protection of minors as gaming users by presenting a proposition on the compilation of effective minor gaming protection measures applicable nationally or to another EU Member State.

## **Key-words**

**Minors on Internet; Online E-Games; Age Restriction Measures; Age Access Control; Supervision Efficiency.**

## Índice Geral

<b>Dedicatória .....</b>	<b>iv</b>
<b>Agradecimentos .....</b>	<b>v</b>
<b>Resumo .....</b>	<b>vi</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>vii</b>
<b>Índice Geral.....</b>	<b>viii</b>
<b>Índice de Figuras .....</b>	<b>x</b>
<b>Acrónimos e Abreviaturas .....</b>	<b>xi</b>
<b>Capítulo 1 .....</b>	<b>12</b>
<b>1. Introdução .....</b>	<b>12</b>
1.1. Enquadramento .....	14
1.2. Metodologia, Questões e Procedimentos da investigação .....	17
<b>Capítulo 2 .....</b>	<b>22</b>
<b>2. Revisão de Literatura e Concetualização .....</b>	<b>22</b>
2.1. Estado da Arte .....	22
2.2. Concetualização .....	28
2.2.1. Jogo Eletrónico <i>Online</i> .....	28
2.2.2. Utilização de jogos eletrónicos.....	31
2.2.3. Sistemas de Classificação Etária de Atividades de Entretenimento .....	36
2.2.4. Controlo Parental.....	37
2.2.5. Fiscalização de restrição etária por controlo parental .....	39
2.2.6. Autoridade de fiscalização .....	39
2.2.7. Menor .....	40
<b>Capítulo 3 .....</b>	<b>42</b>
<b>3. Menores na Internet e Medidas de Restrição Etária .....</b>	<b>42</b>
3.1. Medidas Legais da UE no âmbito da Proteção de Menores na Internet.....	42

3.2. Medidas Legais de Proteção de Menores e de Restrição Etária em Portugal.....	44
3.3. <i>Pan European Game Information</i> (PEGI).....	47
3.4. Medidas Legais de Proteção de Menores e de Restrição Etária na Alemanha.....	52
3.5. <i>Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle</i> (USK).....	55
3.6. Fiscalização do registo de acesso a jogos eletrónicos <i>online</i> de restrição etária.....	60
3.7. Fiscalização de restrição etária por controlo parental .....	63
<b>Capítulo 4 .....</b>	<b>71</b>
<b>4. Apresentação e Discussão de Resultados.....</b>	<b>71</b>
4.1. Comparação das Medidas de Restrição Etária .....	71
4.2. Proposta de Compilação das Medidas de Restrição Etária.....	76
<b>Capítulo 5 .....</b>	<b>80</b>
<b>5. Conclusão .....</b>	<b>80</b>
5.1. Considerações finais .....	80
5.2. Propostas de investigação futuras .....	88
<b>Referências Bibliográficas .....</b>	<b>90</b>
<b>Referências Webgráficas .....</b>	<b>94</b>

## Índice de Figuras

Figura 1 - Utilização de jogos eletrónicos não permitidos a menores dos 10 aos 18 anos de idade. ....	16
Figura 2 - Modelo de Análise do Objeto de Investigação. ....	19
Figura 3 - Modelo de Abordagem Concetual. ....	20
Figura 4 - Gráfico Representativo do Mercado global de jogos eletrónicos 2017 .....	32
Figura 5 - Atividades da Internet por Menores dos 10 aos 18 anos de idade .....	34
Figura 6 - Gamers maiores de 14 anos de idade na Alemanha 2018.....	35
Figura 7 - Dísticos de Classificação de Restrição Etária.....	51
Figura 8 - Dísticos de Classificação de Descritor de Conteúdo Digital .....	51
Figura 9 - Sistema de Classificação etária USK.....	57
Figura 10 - Experiência na Internet de Menores de 10 a 18 anos de idade .....	59
Figura 11 - Registo de acesso a conteúdo de restrição etária em Portugal e países do sistema PEGI .....	60
Figura 12 - Registo de acesso a conteúdo digital de restrição etária na Alemanha.....	62
Figura 13 - Quadro Comparativo dos Sistemas PEGI e USK.....	75

## Acrónimos e Abreviaturas

App	<i>Computer Application</i>
Art.	Artigo
BGB	<i>Bürgerliches Gesetzbuch</i>
BPJM	<i>Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien</i>
CC	Código Civil
CID	Classificação Internacional de Doenças
CP	Código Penal
CPCJ	Comissão de Proteção de Crianças e Jovens
DL	Decreto-Lei
EPD	Encarregado de Proteção de Dados
ESA	<i>Entertainment Software Association</i>
FPS	<i>First Person Shooter Game</i>
GG	<i>Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland</i>
IARC	<i>International Age Rating Coalition</i>
IGAC	Inspeção-Geral das Atividades Culturais
IGJ	Inspeção-Geral de Jogos
ISFE	Interactive Software Federation of Europe
JuSchG	<i>Jugend Schutz Gesetz</i>
KJM	<i>Kommission für Jugendmedienschutz</i>
L	Lei
LPCJP	Lei da Proteção de Crianças e Jovens em Perigo
LPDP	Lei de Proteção de Dados Pessoais
MMO	<i>Multiplayer Massive Online Game</i>
MMORPG	<i>Multiplayer Massive Online Role Play Game</i>
MP	Ministério Público
NICAM	<i>Netherlands Institute for the Classification of Audio-visual Media</i>
OJ	Ordenamento Jurídico
OMS	Organização Mundial de Saúde
PE	Parlamento Europeu
PEGI	<i>Pan European Game Information</i>
RGPD	Regulamento Geral de Proteção de Dados
RJO	Regime jurídico dos jogos e apostas <i>online</i>
RPG	<i>Role Play Game</i>
StGB	<i>Strafgesetzbuch</i>
TI	Tecnologias de Informação
UE	União Europeia
USF	<i>Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle</i>
VRH	<i>Virtual reality headset</i>
VSC	<i>Video Standards Council Rating Board</i>

## Capítulo 1

### 1. Introdução

*“As the popularity of violent video games increases, many concerned parents and legislators are trying to legally restrict the purchase or rental of these adult-oriented games from minors. Numerous states have tried to enact violent video game legislation, but all such laws have been overturned by the courts as a violation of First Amendment rights. This essay discusses why both state and local governments have been wholly unsuccessful in restricting minors' access to violent video games and the strict scrutiny requirements that must be met to limit a person's First Amendment rights. Finally, this essay provides recommendations for areas that must be specifically addressed to legally restrict minors' access to these adult-oriented games.”<sup>1</sup> (Collier et al., 2008)<sup>2</sup>*

A presente dissertação subordinada à matéria da proteção dos menores na internet<sup>3</sup>, enquanto utilizadores de jogos eletrónicos *online*<sup>4</sup>, visa apresentar um estudo comparativo sobre medidas de restrição etária implementadas em Portugal e na Alemanha.

---

<sup>1</sup> Tradução minha: À medida que a popularidade dos jogos eletrónicos violentos aumenta, muitos pais e legisladores preocupados tentam restringir legalmente a compra ou o aluguer a menores de idade. Numerosos Estados tentaram promulgar legislação relativo a jogos eletrónicos violentos, porém toda essa legislação foi vetada pelos tribunais, como uma violação dos direitos da Primeira Emenda. Este ensaio incide sobre a discussão do insucesso dos governos estaduais e municipais, no âmbito da restrição do acesso de menores a jogos eletrónicos violentos e dos requisitos, de cumprimento rigoroso, exigíveis na delimitação de direitos da Primeira Emenda da pessoa. Finalmente, este ensaio providencia recomendações sobre as áreas que devem ser especificamente abordadas para restringir legalmente o acesso de menores a esses jogos orientados para adultos.

<sup>2</sup> COLLIER, Joel; LIDDELL, Pearson; LIDDELL, Gloria - Exposure of Violent Video Games to Children and Public Policy Implications, Journal of Public Policy & Marketing: Spring 2008, Vol. 27, No. 1, p. 107.

<sup>3</sup> Internet na conceção de constituir uma rede informática utilizada para interligar computadores a nível mundial, à qual pode aceder qualquer tipo de utilizador, e que possibilita o acesso a toda a espécie de informação.

<sup>4</sup> *Online* entendido no sentido de ter ligação direta ou remota a um computador ou a uma rede de computadores, como a internet.

A proteção dos menores na internet, na utilização de jogos eletrónicos *online*<sup>5</sup> com restrição de acesso por limite mínimo de idade sem consentimento parental é parte integrante das temáticas do conhecido novo paradigma social, a sociedade de informação.

A União Europeia (UE), no seu quadro normativo comunitário subordinado à sociedade da informação na temática de conteúdos digitais, enfatizou a relevância da sua atuação legal específica no âmbito da proteção dos menores e da responsabilidade dos prestadores de serviços enquanto intermediários.

Assim, a União Europeia (UE) desde os primórdios da sua constituição, que em matérias de larga controvérsia como as mencionadas, adota o mecanismo de co-regulação<sup>6</sup> ao permitir aos seus Estados-membros no âmbito da transposição do direito comunitário para o seu ordenamento jurídico interno a liberdade de opção pelo entendimento que melhor se adequa ao seu contexto social<sup>7</sup>, desde que sejam observados os parâmetros legais obrigatórios previamente definidos.

O atual Regulamento Geral de Proteção de Dados (RGPD)<sup>8</sup>, nomeadamente no que concerne a questão da determinação da idade mínima para a utilização do acesso e tratamento de dados pessoais de menores na internet sem consentimento parental adota o enunciado mecanismo de co-regulação.

A Alemanha, é um dos Estado-membros da UE, cujo esforço de proteção dos menores na internet contribuiu para a implementação de um quadro normativo que contemplasse medidas de fiscalização desenvolvidas por parte de autoridades formais e informais. Adotou um entendimento muito próprio, que se revelou bastante eficaz no controlo do acesso à internet por menores, pese embora o fato de se cingir exclusivamente à área de jurisdição de competência territorial da Alemanha. Para o efeito, deve ser entendido como pressuposto único da sua competência em razão de matéria e de território o da jurisdição circunscrita ao território nacional alemão, ou seja, o local da prática do facto ou o

---

<sup>5</sup> Utilização de jogos eletrónicos *online*, também designado por *gaming*.

<sup>6</sup> ROQUE, Pedro - Lei e desordem na rede global (2011), FDUNL, [Consult. 02 abr. 2018]. Disponível em WWW: <URL: [http://www.fd.unl.pt/docentes\\_docs/ma/meg\\_MA\\_15651.pdf](http://www.fd.unl.pt/docentes_docs/ma/meg_MA_15651.pdf).

<sup>7</sup> Como ocorre, também, na Recomendação 98/560/EC do PE e Conselho, de 07 de outubro de 1998, relativo ao desenvolvimento da competitividade das indústrias europeias de audiovisual e serviços de informação promovendo uma ferramenta nacional destinado a atingirem a proteção adequada de menores e da dignidade humana. (OJ L 270, 7.10.1998) e na Resolução do PE e Conselho, de 17 de fevereiro de 1997, relativa a conteúdos digitais ilegais e de risco. (OJ C 70, 6.3.1997).

<sup>8</sup> Regulamento (EU) 2016/679 do PE e do Conselho, de 27 de abril de 2016, relativo à proteção das pessoas singulares quanto ao tratamento de dados pessoais e à sua livre circulação (*General Data Protection Regulation* - GDPR) (OJ L 119, 4.5.2016, p. 1).

local da conduta desenvolvida pelo menor que obrigatoriamente tem de se encontrar fixado no território nacional alemão.

A problemática da utilização de internet por menores assume na atualidade, consoante o palco de atividade *online*, contornos distintos e complexos, cuja resposta não se limita a ser sanada, apenas, com a introdução do limite mínimo de idade para o uso e o tratamento de dados pessoais de menores na internet sem consentimento parental. Um desses palcos, muito popular entre menores de todas as faixas etárias, constitui o multifacetado espaço da atividade de entretenimento de jogos eletrónicos *online*. Multifacetado, por englobar nomeadamente uma faceta de lazer constituída pela atividade propriamente dita de utilização de jogos eletrónicos *online* e uma faceta económica dominada pelo comércio eletrónico de novidades e de pacotes adicionais de jogos eletrónicos *online*.

Assim, o contributo primordial do presente trabalho de investigação materializa a garantia de uma proteção segura do menor na internet enquanto utilizador de jogos eletrónico *online*, mediante o estudo comparativo das medidas restrições implementadas em Portugal e na Alemanha de acessos a conteúdos digitais classificados de violência ou de risco para o normal desenvolvimento da criança ou do jovem.

Em última análise, visa a compilação de medidas de fiscalização suscetíveis de serem eficazes no controlo da idade do menor aquando da utilização de jogos eletrónicos *online* decorrente do enunciado estudo comparativo, com o objetivo prático da população, designadamente, o detentor de responsabilidade parental adquirir um conhecimento sustentado das medidas de proteção que poderá implementar para a garantia de uma proteção segura do utilizador menor.

## **1.1. Enquadramento**

O objeto da presente tese de dissertação constitui um estudo comparativo subordinado às medidas de restrição etária implementadas em Portugal e na Alemanha, culminando na apresentação de uma proposta de compilação de medidas legais, mas também pretende oferecer um contributo válido para o auxílio da edificação de um mecanismo de fiscalização eficaz no âmbito da utilização da internet por menores, no exercício da atividade

dos jogos eletrónicos *online*, com a finalidade de ser hábil a permitir uma utilização segura por parte de menores.

A pertinência da presente problemática, como um dos desafios da sociedade de informação, considera-se inteiramente justificada no contexto das atuais consequências da utilização massiva de jogos eletrónicos *online* por menores e da tendência de crescimento exponencial face à posição dominante assumida pela indústria de entretenimento de jogos eletrónicos no mercado global do comércio eletrónico.

Este fenómeno social autopromove a problemática de utilização de internet por menores, especificamente no âmbito de utilização de jogos eletrónicos *online*, para uma preocupação do indivíduo, do Estado e de organizações públicas e privadas.

A proteção dos menores na internet, no âmbito da matéria de jogos eletrónicos *online*, possui sistematização legal na UE, assim como em todos os seus Estados-membros, e é exercida maioritariamente em estreita colaboração com as suas principais partes interessadas, nomeadamente, pelos da indústria de TI e pelos da produção e de divulgação de conteúdos de entretenimento digitais (onde se incluem os jogos eletrónicos), bem como pelos detentores de responsabilidade parental. Esta colaboração visa sobretudo propiciar a garantia da proteção do menor na internet, mediante a fiscalização e a supervisão eficaz da conduta do menor no desenvolvimento da atividade de utilização de jogos eletrónicos *online*.

Embora a preocupação séria do poder governamental e dos seus principais interessados na fiscalização do acesso a conteúdos digitais de restrição etária, os resultados adversos do estudo da Bitkom (2014)<sup>9</sup>, aplicado na Alemanha, em 2014, evidenciam um desprezo pela eficácia da proteção de menores na utilização de jogos eletrónicos *online*.

---

<sup>9</sup> BERG, Achim; BITKOM – BUNDESVERBAND INFORMATIONSWIRTSCHAFT, Telekommunikation Und Neue Medien E. V. *Idem* 10.

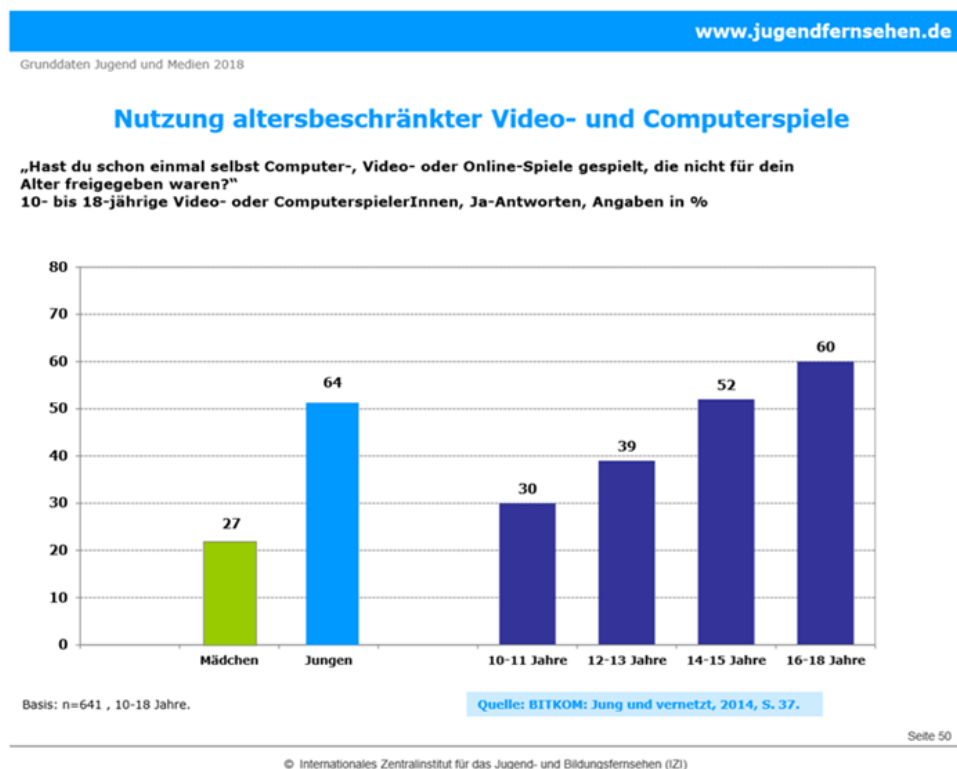


Figura 1 - Utilização de jogos eletrónicos não permitidos a menores dos 10 aos 18 anos de idade.

Fonte: Adaptado de Bitkom (2014)<sup>10</sup>.

No estudo em apreço, a questão relativa à utilização indevida de jogos eletrónicos de restrição etária por menores integrava o questionário implementado: “*Hast du schon einmal selbst Computer-, Video- oder Online-Spiele gespielt die nicht fuer dein Alter freigegeben waren?*”<sup>11</sup> (Bitkom, 2014). Dos resultados apurados à mencionada questão, pode ser verificado que a taxa de violação da restrição etária ascende aos 30% dos inquiridos de entre os menores de 10 a 11 anos de idade, aos 38% de entre os de 11 aos 12 anos de idade, aos 52% entre os de 14 aos 15 anos de idade e aos de 60% entre os de 16 a 18 anos de idade.

Assim, é de considerar que o presente trabalho de investigação, para além de oferecer uma abordagem comparativa das medidas vigentes na Alemanha e em Portugal de fiscalização dos menores na internet, especificamente no uso de jogos eletrónicos *online*, permite também a apresentação de uma proposta de compilação de medidas de proteção

<sup>10</sup> BERG, Achim; BITKOM – BUNDESVERBAND INFORMATIONSWIRTSCHAFT, Telekommunikation Und Neue Medien E. V. - **Kinder und Jugend in der digitalen Welt** [Em linha]. [Consult. 2 abr. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://www.bitkom.org/Presse/Anhaenge-an-PIs/2017/05-Mai/170512-Bitkom-PK-Kinder-und-Jugend-2017.pdf>.

<sup>11</sup> Tradução minha: “Já jogaste, por ti mesmo, jogos de computador, vídeo jogos ou jogos eletrónicos *online* cujo acesso não estava autorizado para a tua idade?”.

relativas ao controlo de restrição etária passíveis de implementação nos Estados-membros da UE como boas práticas<sup>12</sup>.

## 1.2. Metodologia, Questões e Procedimentos da investigação

No presente trabalho de investigação foi proposto a adoção de uma metodologia de investigação qualitativa com opção pelo método de estudo comparativo da eficácia das medidas legais de fiscalização adotadas por dois estados-membros da União Europeia, Portugal e Alemanha, no âmbito da proteção de menores no exercício da atividade de jogos eletrónicos *online*.

O presente estudo incide, preferencialmente, na pesquisa e na comparação da legislação existente no ordenamento jurídico português e no alemão subordinado à proteção de menores na internet, especificamente, no que concerne às medidas de restrição etária do exercício da atividade de jogos eletrónicos *online*.

A concetualização temática a adotar é baseada numa pesquisa e numa análise expositiva em fontes primárias e secundárias, considerando as posições dos autores dominantes da matéria, os estudos estatísticos de instituições oficiais nacionais e internacionais, bem como a terminologia específica adotada pelas partes interessadas<sup>13</sup>.

A terminologia específica adotada, reflexo de ser globalmente reconhecida pelas principais partes interessadas, carece da utilização de estrangeirismos, em virtude da inexistência de um vocábulo com aquela significância no idioma nacional. São adotados conceitos perfilhados globalmente pela indústria produtora e distribuidora de jogos eletrónicos *online* e pela comunidade de utilizadores.

Tendo em consideração que o exercício da atividade de jogos eletrónicos *online* gerou um quadro de utilizador da internet diferenciado, paralelamente, à pesquisa bibliográfica e documental relacionada com os dispositivos automatizados de controlo parental das plataformas de jogos, a eficácia da fiscalização do acesso a jogos eletrónicos *online* de restrição etária e os mecanismos de controlo complementares, também foi

---

<sup>12</sup> Boas práticas conhecidas por *Best practises*, ou seja, como um método de trabalho ou um conjunto de métodos de trabalho que é oficialmente aceite como sendo o melhor para usar num determinado negócio ou indústria, geralmente descrito formal e detalhadamente como melhores práticas.

<sup>13</sup> Partes interessadas no sentido de *Stakeholders*.

apreciado o critério adotado sobre a disponibilização de informação pessoal na internet, de modo a acautelar a defesa dos direitos dos menores, designadamente o direito à proteção de dados pessoais e à privacidade.

No que concerne à mensurabilidade da ação de fiscalização aquando da implementação das medidas de fiscalização da verificação da idade do menor na prática da atividade de jogos eletrónicos *online* em Portugal e na Alemanha, foi ponderada a contingência do recurso aos estudos de análise estatística sobre a sociedade de informação, relacionados ao comportamento de menores na internet, ao da supervisão parental do menor na internet, ao da fiscalização informal pelas partes interessadas e ao da formal por autoridades públicas.

No âmbito da pesquisa dos estudos de organismos públicos adotados resulta que a faixa etária de menor adotada na demonstração de dados apresentados constitui a dos 10 aos 18 anos de idade, por corresponder à caracterização sociodemográfica da amostra quanto ao perfil etário perfilhado pelos principais estudos disponíveis sobre as temáticas dos desafios da sociedade de informação, pese embora o facto de ambos os ordenamentos jurídicos preverem a proteção de menores de entre todas as faixas etárias até aos 18 anos de idade.

Em face da metodologia e dos procedimentos prosseguidos foi determinada, tendo em consideração o objeto do presente estudo de investigação, a seguinte questão central:

O acesso do menor aos jogos eletrónicos *online* possui uma previsão legal adequada à implementação efetiva de uma fiscalização formal e informal no ordenamento jurídico (OJ) português e no alemão?

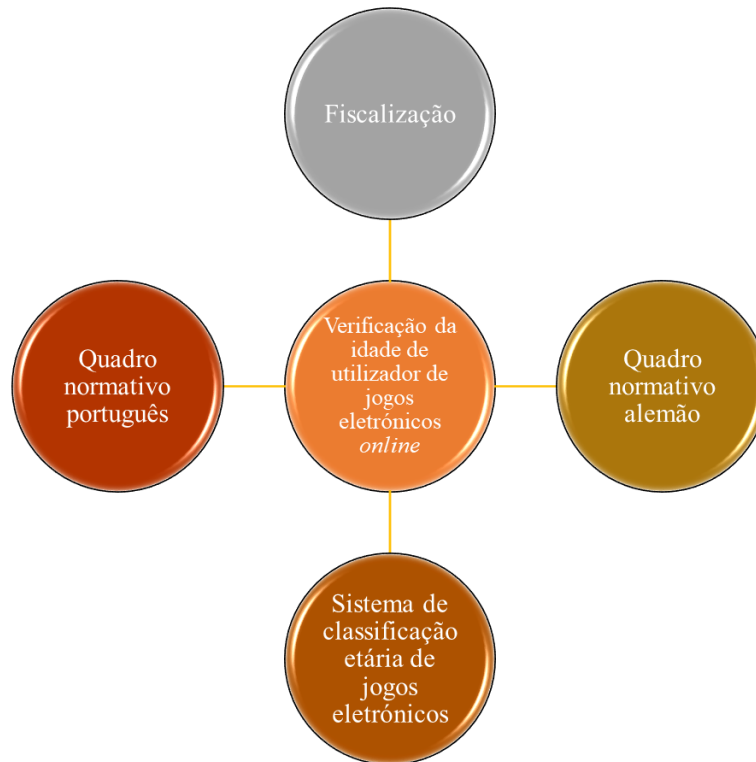
Decorrente da questão central, foram colocadas as seguintes três questões derivadas:

1. Como é efetuado o controlo formal de acesso de menores a conteúdos e atividades destinados exclusivamente a adultos na Alemanha?
2. Como é efetuado o controlo formal de acesso de menores a conteúdos e atividades destinados exclusivamente a adultos em Portugal?
3. Que diferenças cruciais existem ao modelo de controlo formal alemão e o português?

No âmbito da metodologia delineada, foram concebidos dois tipos de modelos de análise do presente objeto de estudo com a intenção de ser obtida uma perceção detalhada dos tópicos conexos à delimitação do objeto de investigação.

O modelo de análise do objeto de investigação (figura 2) visa conjugar as quatro vertentes fundamentais à discussão da questão central, ou seja, à determinação da eficácia da verificação da idade indicada pelo utilizador menor na atividade de utilização de jogos eletrónicos *online*.

**Modelo de Análise de Objeto de Investigação**



*Figura 2 - Modelo de Análise do Objeto de Investigação.*

O modelo de análise do objeto de investigação, cujo ponto fulcral constitui a questão central relacionada com a verificação da idade do utilizador observada sob o prisma das quatro perspetivas fundamentais da investigação. Esta sistematização constitui uma tentativa de assimilação dos planos contextuais do problema da investigação, nomeadamente, o do contexto jurídico e organizacional administrativo, o do sociocultural e o do económico.

Assim, o modelo de abordagem concetual (figura 3) é representativo da sistematização concetual desenvolvida como resposta às questões derivadas, com observação das hipóteses formuladas. Constitui uma abordagem detalhada subordinada às quatro vertentes fundamentais representadas no modelo de análise do objeto de investigação (figura 2).

O modelo de abordagem concetual sistematiza os tópicos de reflexão do presente estudo de investigação, elencando a abordagem concetual e legal desenvolvida, no que concerne a aceção do conceito de menor, de controlo parental, de restrição de idade de acordo com o sistema de autorregulação de classificação por faixa etária de jogos eletrónicos *online*, de autoridade de fiscalização formal e de informal.

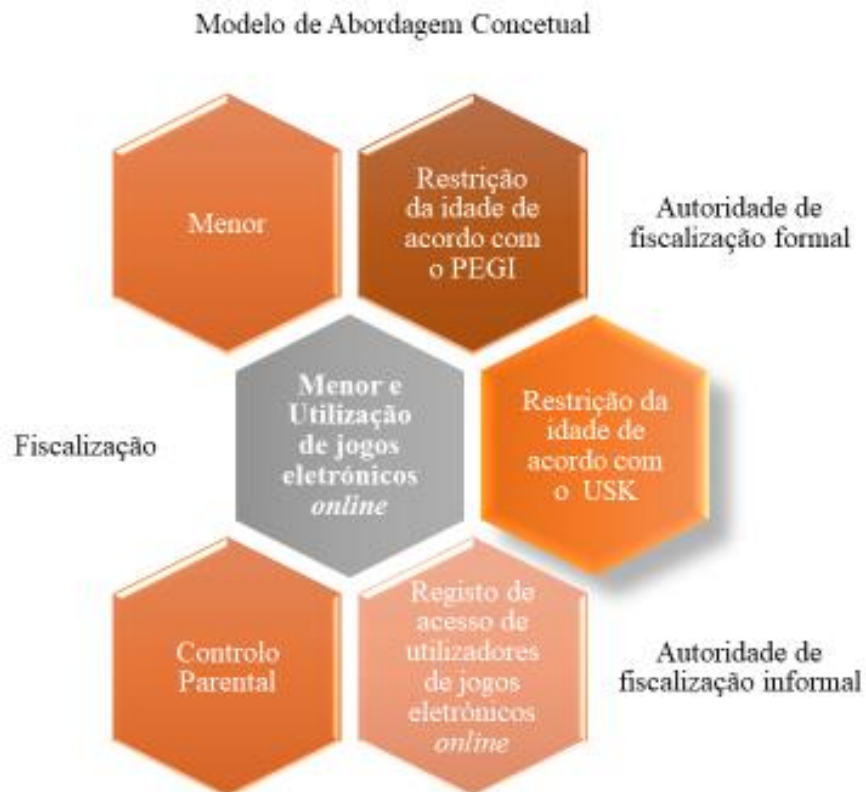


Figura 3 - Modelo de Abordagem Concetual.

Constitui uma estrutura articulada entre os tópicos de reflexão, tomando como cerne da questão a verificação da idade do utilizador no âmbito da ação de fiscalização formal e informal. Formal quando imputada a autoridades públicas. Informal no que concerne a adoção dos mecanismos de controlo inseridos pela própria indústria de divulgação de jogos eletrónicos e o controlo desenvolvido pela supervisão parental ou por outras partes interessadas convocadas a participar pela sociedade de informação, como as agências de notação de crédito. Contudo, nesta articulação foi sempre considerada como barómetro de

discussão a comparação das medidas de proteção conjugada com a fiscalização e a cominação legal vigente em ambos os Estados-membros da UE, Portugal e Alemanha.

A estrutura do presente trabalho de investigação corporiza cinco capítulos, um primeiro capítulo introdutório relacionado com a metodologia de investigação implementada, um segundo capítulo sobre a revisão de literatura efetuada e a concetualização adotada, um terceiro capítulo relativo à abordagem e desenvolvimento temático do objeto das medidas de restrição etária, um quarto capítulo referente à apresentação e de discussão de resultados proveniente da comparação das medidas de restrição vigentes e um quinto e final capítulo dedicado às considerações finais e às linhas de investigação futura.

No âmbito da presente investigação, logo *à priori* constatamos como principal delimitação, a de ordem geográfica relacionada ao estudo e à implementação das medidas de restrição etária no âmbito da utilização dos jogos eletrónicos *online* propostas, em virtude das medidas de restrição etária terem a sua vigência circunscrita a uma determinada região e permanecerem sempre dependentes do quadro socioeconómico e jurídico-axiológico vigente nessa região. Reforça-se, assim, a ideia incontornável de que a proposta de compilação de medidas de restrição etária se encontra alicerçada nos princípios fundamentais de um ordenamento jurídico tipicamente dos Estados-membros da União Europeia.

Por ora, também, detetamos como principal dificuldade a determinação da mensurabilidade do critério de eficácia no controlo da idade do menor utilizador de jogos eletrónicos *online*. O recurso ao registo de incidentes disponíveis, apesar de ser consistente, não impede a constatação da ausência de dados relativo a ocorrências não detetadas.

Todavia, numa tentativa de confinamento da relevância do peso de erro de avaliação do critério de mensurabilidade, adotamos a comparação resultante de estudos estatísticos e de relatórios no âmbito da sociedade de informação relativos ao comportamento de menores na internet, supervisão parental do menor ou de outras partes interessadas, por serem suscetíveis de apresentar uma maior fiabilidade, pelo facto de terem sido implementados num ambiente ausente de *ius imperium*<sup>14</sup> e de *ius puniendi*<sup>15</sup> do Estado.

---

<sup>14</sup> *Ius imperium*: latim, tradução minha: o poder do Estado, o poder de autoridade pública

<sup>15</sup> *Ius puniendi*: latim, tradução minha: o poder de punir do Estado

## Capítulo 2

### 2. Revisão de Literatura e Concetualização

*“Ein grundlegendes Element unserer Kultur ist das Spiel. Der Mensch ist ein Spieler – und ohne seine Lust und Fähigkeit zum Spielen hätten sich ganze Bereiche seiner Kultur nicht entwickelt: die Dichtung, das Recht, die Wissenschaft, die bildende Kunst, die Philosophie und viele andere. Johan Huizinga, der große holländische Historiker und Kulturphilosoph, hat in diesem Buch eine Theorie der Kultur entworfen, in der er dem Denker (homo sapiens) und dem Tätigen (homo faber) den Menschen als Spieler (homo ludens) an die Seite stellt.”<sup>16</sup> (Filtner, 2004)<sup>17</sup>*

#### 2.1. Estado da Arte

A sociedade de informação constitui o novo paradigma social, político e económico da atualidade.

Segundo Castells (2000)<sup>18</sup>, a matéria-prima da sociedade de informação é a própria informação caracterizável por quatro atributos fundamentais. O primeiro atributo como sendo uma condicionante de toda a atividade humana, coletiva ou individual, o segundo como tendo o predomínio da lógica de redes, o terceiro como possuindo a flexibilidade, que

---

<sup>16</sup> Tradução minha: Um elemento fundamental da nossa cultura é o jogo. O homem é um jogador e, sem o seu desejo e a sua capacidade de jogar, áreas inteiras da sua cultura não teriam sido desenvolvidas: poesia, direito, ciência, belas artes, filosofia e muitas outras. Johan Huizinga, o grande historiador e filósofo cultural holandês, desenhou neste livro uma teoria da cultura na qual coloca o ser pensante (homo sapiens) e o ser produtor (homo faber) em paridade com o ser lúdico, o ser jogador (homo ludens).

<sup>17</sup> FILTNER, Andreas.- Nachwort zum Werk, **Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel**. Rororo Verlag, 2004.

<sup>18</sup> CASTELLS, Manuel *et al.* - A era da informação: economia, sociedade e cultura. FCG, 2011.

predispõe à aprendizagem e o quarto como incremento da crescente convergência de tecnologias.

O decorrente progresso tecnológico digital iniciado nos anos 70 moldou o ser social do homem, gerando uma sociedade de espaço bidimensional resultante de uma fusão quotidiana do mundo físico com o do digital. O mundo digital afirmou-se nas décadas subsequentes como ponto de encontro de interconexões numa conceção ímpar de espaço e de tempo. Regozijou-se como um espaço aberto a todos e a tudo. E, inevitavelmente, gerou a imagem duma sociedade de informação sem rosto, sem fronteiras e sem limitações de conteúdo digital, todavia a preconizada utilização massiva da internet inverteu essa tendência. A sua propensão social apelou à garantia de valores de confiança, de segurança e de proteção do indivíduo, das organizações e dos Estados, e que consequentemente impôs a sua regulamentação.

A regulamentação da sociedade de informação num modelo do estado democrático de direito, como o dos Estados-membros da UE, acarreta uma conceção de intervenção na esfera pública alicerçada numa coexistência entre Estado e cidadania participativa. Em consonância, os mecanismos de controlo sociais exercidos por atores sociais contribuem para a fiscalização e para a supervisão das medidas de proteção de menores na internet, inclusive na dos jogos eletrónicos *online*.

Nesse contexto, é imperioso destacar o papel dos mecanismos de controlo sociais como mecanismos dotados de eficácia no controlo da atividade de utilização de jogos eletrónicos *online* por menores, através da relação de uma estreita cooperação desenvolvida entre a indústria de produção e de divulgação de *software* de entretenimento e o detentor de responsabilidade de parental, como supervisor do menor na atividade de jogos eletrónicos *online*.

O controlo parental constitui o fator de maior relevância na proteção do menor no âmbito da utilização de jogos eletrónicos *online*, em virtude da eficácia da fiscalização informal ser concretizada, ou pela participação efetiva no jogo, ou mediante o recurso à vigilância contínua disponibilizada ao nível dos dispositivos de TI pelas próprias empresas gestoras de plataformas de jogos eletrónicos *online*.

Assim, também, o entendimento de MÜLLER, Kai *et al.* (2015)<sup>19</sup> no âmbito do artigo publicado no *European child & adolescent psychiatry*:

---

<sup>19</sup> MÜLLER, K. W. *et al.* - Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child & Adolescent Psychiatry*. ISSN 1018-8827. 24:5 (2015) 565–574.

*“Through an Internet survey of 536 parent–child dyads, the authors researched which mediation strategies parents used to regulate videogaming by their children (8–18 years). Factor analyses revealed that both parents and children distinguished three types of parental mediation: (1) ‘restrictive mediation’, (2) ‘active mediation’, and (3) ‘co-playing’. These strategies are comparable with mediation types that were established in research about television. Comparing the parents’ and children’s reports it was found that both groups had highly congruent views about the application of mediation. Parental mediation of videogaming was most strongly predicted by the child’s age and the parents’s game behavior. Furthermore, parents applied more restrictive and active mediation when they feared negative behavioral effects and more often co-played with their children when they expected positive social-emotional effects of gaming. A indústria de divulgação de videogame, gerou ao nível de das TI, uma gestão de acessos condicionada por idade do utilizador que obedece aos requisitos previstos no sistema de classificação etária de software de entretenimento implementado em consonância com as medidas preventivas e de proteção de menores na utilização de jogos eletrónicos prosseguida pela política pública de proteção de menores na internet.”*<sup>20</sup>

A promoção da participação de todas as partes interessadas poderá permitir a, tão almejada, eficácia de supervisão (fiscalização informal) e de fiscalização formal das medidas vigentes de proteção de menores na internet, tendo em consideração as conclusões do estudo de Bijvank *et al.* (2009)<sup>21</sup> sobre a hipótese do sistema de classificação de *software* de jogos

---

<sup>20</sup> Tradução minha: “Mediante realização de um *survey* (questionário *online*) na *Internet*, com a participação da dupla de 536 pais-filhos, os autores identificaram, na sua pesquisa, as estratégias de mediação usadas pelos pais para o controlo da utilização de jogos eletrónicos *online* por seus filhos (8 –18 anos). A análise dos resultados revelou que pais e filhos distinguiam três tipos de mediação parental: (1) mediação restritiva, (2) mediação ativa e (3) mediação de cooperação. Essas estratégias são comparáveis aos tipos de mediação encontradas em pesquisas sobre televisão. Comparando os relatórios dos pais e das crianças, verificou-se que ambos os grupos tinham opiniões altamente congruentes sobre a aplicação da mediação. A mediação parental da utilização de jogos eletrónicos *online* foi mais fortemente previsível quando relacionada com a idade da criança e com o comportamento de jogo dos pais. Além disso, os pais aplicaram uma mediação mais restritiva e ativa quando temiam efeitos comportamentais negativos e, mais frequentemente, brincavam com os filhos quando esperavam efeitos sociais e emocionais positivos do jogo. Um *vídeo* de um jogo eletrónico, gerou o nível das TI, uma gestão de acessos condicionada pela idade do utilizador que obedeceu aos requisitos previstos no sistema de classificação de *software* de entretenimento implementado com as ferramentas preventivas de acesso à utilização de jogos eletrónicos online e de proteção de menores na *Internet*.”

<sup>21</sup> BIJVANK, Marije; KONIJN, Elly; BUSHMAN, Brad; ROELOFSMA, Peter - **Age and Violent-Content Labels Make Video Games Forbidden Fruits for Youth**. American Academy of Pediatrics, Vol. 123, No. 3, March 01, 2009. [Consult. 14 mar. 2018]. Disponível em WWW:<URL:http://pediatrics.aappublications.org/content/123/3/870.short>.

eletrônicos potencializar uma maior atração de menores de idade inferior à recomendada, que passo a citar:

“*CONCLUSIONS. Although the Pan European Game Information system was developed to protect youth from objectionable content, this system actually makes such games forbidden fruits. Pediatricians should be aware of this forbidden-fruit effect, because video games with objectionable content can have harmful effects on children and adolescents.*”<sup>22</sup>

A utilização de jogos eletrônicos *online* representa um fenómeno sociocultural no mundo moderno. Ao nível global, o uso da internet e, conseqüentemente, a utilização de jogos eletrônicos *online* integra a vivência social das gerações mais jovens, concebida como uma interação do normal quotidiano social entre seus pares e, até, considerada como uma extensão do seu próprio corpo (Volpi, 2017)<sup>23</sup>.

A sociedade de informação atual invade todas as componentes do quotidiano, assumindo os atuais jogos eletrônicos *online* a recriação personalizada de um mundo virtual, ilusoriamente, similar ao físico, ao real. Pode, inclusive, propiciar um estado de confusão entre a existência recriada virtualmente e a existência efetiva, conseqüentemente pode perturbar o processo normal de formação da personalidade de utilizadores menores, gerando padrões de comportamento desviantes (Mueller *et al.*, 2015<sup>24</sup>; Ferguson, 2015<sup>25</sup>; Slavtcheva-Petkova *et al.*, 2015<sup>26</sup>; Breuer, *et al.*, 2015<sup>27</sup>).

A regulamentação da sociedade de informação impõe uma proteção especial em matérias de utilização de internet por menores, destacando, no âmbito da prevenção, as medidas de proteção implementadas pelo Estado em colaboração com das principais partes interessadas, designadamente no controlo do acesso de menores a conteúdos digitais

---

<sup>22</sup>Tradução minha: Conclusões: Embora o sistema *Pan European Game Information* tenha sido desenvolvido para proteger os jovens do conteúdo censurável, esse sistema realmente torna esses jogos frutos proibidos. Os pediatras devem estar cientes deste efeito do fruto proibido, porque os videogames com conteúdo questionável podem ter efeitos prejudiciais em crianças e adolescentes.

<sup>23</sup> VOLPI, Mário - Tecnologia: reflexões e dicas de uso da internet por adolescentes. Globo. [Consult. 02 abr. 2018]. Disponível em WWW:<URL:http://g1.globo.com/comosera/quadros/adolescentes/noticia/2017/03/tecnologia-reflexoes-e-dicas-de-uso-da-internet-por-adolescentes.html>.

<sup>24</sup> MÜLLER, Kai *et al.* *Idem* 19.

<sup>25</sup>FERGUSON, Christopher J. - Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance. *Perspectives on Psychological Science*. ISSN 1745-6916. 10:5 (2015) 646–666.

<sup>26</sup>SLAVTCHEVA-PETKOVA, Vera; NASH, Victoria Jane; BULGER, Monica - Evidence on the extent of harms experienced by children as a result of online risks: implications for policy and research. *Information, Communication & Society*. . ISSN 1369-118X. 18:1 (2015) 48–62.

<sup>27</sup>BREUER, Johannes *et al.* - Violent video games and physical aggression: Evidence for a selection effect among adolescents. *Psychology of Popular Media Culture*. 4:4 (2015) 305–328.

desadequados e, no âmbito da repressão, a cominação sancionatória da violação das medidas impostas por parte das partes interessadas, de detentores de responsabilidade parental e do próprio menor.

O Estado, no uso do seu *ius imperium*, poderá também proceder à implementação de instrumentos legais mais drásticos que proporcionem uma presumível certeza do efetivo cumprimento das medidas restritivas. A política de corte do acesso da internet para a utilização de jogos eletrônicos *online* entre as 0H00 e as 06H00, implementada em novembro de 2011, pela República da Coreia do Sul, enquanto meio de prevenção do comportamento de adição de utilização da internet para a atividade de utilização de jogos eletrônicos *online* verificado em adolescentes de 15 anos e de idade inferior (Choi, 2018)<sup>28</sup>, consistiu num instrumento que visou promover um período de descanso e, simultaneamente, potenciar um melhor desempenho escolar por parte dos menores.

Assim, também, segundo King *et al.* (2017)<sup>29</sup>, no âmbito do artigo publicado no *Prevention Science journal*:

*“... On an international scale, the formal recognition of gaming or Internet use as a disorder or as having quantifiable harms at certain levels of usage has been foundational to developing structured prevention responses. The South Korean model, in particular, is an exemplar of a coordinated response to a public health threat, with extensive government initiatives and long-term strategic plans at all three levels of prevention (i.e., universal, selective, and indicated). Western regions, by comparison, are dominated by prevention approaches led by non-profit organizations and private enterprise. The future of prevention of gaming and Internet problems ultimately relies upon all stakeholders working collaboratively in the public interest, confronting the reality of the evidence base and developing practical, ethical, and sustainable countermeasures.”*<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup>CHOI, Jiyun *et al.* - Effect of the Online Game Shutdown Policy on Internet Use, Internet Addiction, and Sleeping Hours in Korean Adolescents. *Journal of Adolescent Health*. ISSN 1054139X. 62:5 (2018) 548–555.

<sup>29</sup>KING, Daniel L.; DELFABBRO, Paul H.; WU, Anise M. S.; DOH, Young Yim; KUSS, Daria J.; PALLESEN, Staele; MENTZONI, Rune; CARRAGHER, Natacha; SAKUMA, Hiroshi - Treatment of Internet gaming disorder: An international systematic review and CONSORT evaluation. *Clinical Psychology Review*. doi: 10.1016/j.cpr.2017.04.002. 54 (2017) 123–133.

<sup>30</sup> Tradução minha: “Ao nível internacional, o reconhecimento formal do uso abusivo de jogos eletrônicos ou da internet como um distúrbio ou como gerador de danos quantificáveis, tem sido fundamental para o desenvolvimento de respostas de prevenção estruturadas. O modelo sul-coreano, em particular, é um exemplo de uma resposta coordenada a uma ameaça à saúde pública, com extensas iniciativas governamentais e planos estratégicos de longo prazo em todos os três níveis de prevenção (ou seja, universal, seletivo e indicado). As regiões ocidentais, por comparação, são dominadas por abordagens de prevenção lideradas por organizações sem fins lucrativos e empresas privadas. O futuro da prevenção de jogos e problemas da internet depende, em última instância, de todos os interessados colaborarem entre si para assegurarem o interesse público,

De acordo com o estudo de Choi (2018) a implementação da política de corte da internet para utilização de jogos eletrônicos *online* durante o período noturno não logrou atingir as expectativas previstas, tendo sido observado que a adição apresentada por menores de 15 anos de idade permaneceu sensivelmente inalterada, assim como as suas consequências geradas, designadamente, no sucesso escolar, no envolvimento familiar e social, na adoção de hábitos saudáveis e no desenvolvimento de condutas desadequadas à idade, de risco e de violência.

Por conseguinte, poderemos reter a aceção partilhada pelos autores mencionados, de que a regulamentação da proteção de menores na internet carece da colaboração efetiva de uma sociedade participativa, em virtude da eficácia das medidas de cariz preventiva e, até as de repressiva, obstar na dificuldade de fiscalização.

Torna-se necessário também considerar que a proteção dos menores na internet congrega uma multiplicidade de assuntos centrados, designadamente:

- na própria prática da atividade desenvolvida *online*;
- nos conteúdos digitais de violência e de risco para o desenvolvimento normal da criança e do jovem;
- nas restrições de idade de utilização;
- nas medidas de proteção específicas para atividade *online*;
- na fiscalização e na supervisão;
- na capacidade jurídica do menor no mundo digital e
- nas cominações legais pela violação das medidas de proteção.

A sociedade de informação requer a imposição de uma proteção eficaz dos menores na internet no que concerne a utilização de jogos eletrônicos *online*, seja por auto-regulação ou por co-regulação. A posição dominante ocupada pela indústria de entretenimento de jogos eletrônicos no mercado global do comércio eletrónico, fruto do aumento exponencial da taxa de utilizadores da internet e de jogos eletrônicos *online*, com a particular propensão pelos menores da faixa etária dos 10 aos 18 anos de idade propicia o aparecimento de consequências nefastas identificadas neste subgrupo etário ao nível da área de saúde mental, tendo a Organização Mundial de Saúde (OMS) na sua ordem de trabalhos da Assembleia Geral de maio de 2018, considerado a discussão da proposta da condição da dependência de jogos eletrônicos *online* como uma desordem relacionada a comportamentos viciantes,

---

desenvolvendo contramedidas práticas, éticas e sustentáveis, quando confrontados com as evidências da realidade.”

equiparável à adição de jogos de azar e a integrar a classificação estatística internacional de doenças e problemas relacionados com a saúde (CID).

De acordo com o presente quadro contextual e os efeitos gerados pelas condutas desadequadas desenvolvidas pelos utilizadores menores na condição de dependência de jogos eletrónicos *online*, imperiosamente, que esta problemática constituirá um dos desafios da sociedade de informação, sendo requerido a incontornável responsabilidade de assegurar proteção de menores na internet em matéria dos jogos eletrónicos *online*.

## **2.2. Concetualização**

No presente subcapítulo procede-se ao enquadramento concetual considerado relevante para o desenvolvimento do presente estudo de investigação, determinando a aceção e a contextualização da conceção adotada.

### **2.2.1. Jogo Eletrónico *Online*<sup>31</sup>**

O jogo eletrónico *online*, também designado por videojogo, constitui a atividade de jogar aliada às mais avançadas TI, que promove a adesão massiva ao nível do global de utilizadores de todas as faixas etárias. Neste contexto e tendo em consideração a conceção de Huizinga (2004), o jogo constitui um elemento fundamental do desenvolvimento da humanidade, por contribuir para o aparecimento de alguns dos conhecimentos basilares e nobres da sociedade. O jogo coexiste com o aparecimento da humanidade, contudo mesmo os seres irracionais adotam a atividade de jogo para os mais distintos fins, nomeadamente para o ataque, a sedução ou o exercício de autoridade.

Assim, importa determinar o que motiva a massiva utilização de jogos eletrónicos *online*, sendo útil para o efeito consubstanciar o conceito de jogo em consonância com o entendimento das correntes dominantes.

---

<sup>31</sup> Ou também conhecido por *game*.

Na conceção de Gadamer (1960)<sup>32</sup>, um jogo constitui uma atividade, sem finalidade, que não seja o sua própria, não visa constituir um meio para atingir um fim, simplesmente constitui um fim por si só. Assim, o fim ou a finalidade do jogo representa o jogo em si.

Eugen Fink (1977)<sup>33</sup>, fenomenologista da escola de Heidegger, introduz a conceção da relação essencial entre o jogo e as componentes fundamentais da vida, para além da sua atuação como fenómeno de autorrepresentação da realidade, tendo em consideração que:

*"Das Verhältnis des Spiels zu den anderen Grundphänomenen (des Lebens) ist nicht nur das einer Nachbarschaft und wechselseitigen Bezogenheit wie bei Arbeit und Kampf oder bei Liebe und Tod. Das Spiel umfaßt und umgreift alle anderen, vergegenwärtigt sie im seltsamen Element des Imaginären und leistet damit für das menschliche Dasein eine reine Selbstdarstellung und Selbstanschauung im seltsamen Spiegel des reinen Scheins".*<sup>34</sup>

No entendimento mais elaborado de Baudrillard (1994)<sup>35</sup> os jogos reproduzem modelos da realidade, provavelmente os modelos abstratos mais elaborados do quotidiano, que libertam o sujeito para um mundo virtual de condicionalismos e de regras mais rígidas, mas que contudo, o libertam, de facto, da moralidade da realidade.

Segundo Rogers (2012)<sup>36</sup> um jogo é uma atividade desenvolvida com a observação de determinadas regras sob o condicionalismos da realização da condição de vitória por um ou mais jogadores. Contudo esta aceção, apesar de muito objetiva, constitui-se insípida, por não contemplar o interesse ou o desafio subjacente à atividade de jogo.

Inversamente, Mastrocola (2012)<sup>37</sup>, perspetiva o jogo como um “círculo mágico”. Cada jogador acede ao espaço da atividade de entretenimento, o círculo mágico, liberto das vestes do seu quotidiano e imerge num mundo de ficção e de diversão, possibilitando a

---

<sup>32</sup> GADAMER, Hans-Georg. – **Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik.** Tübingen :Akademie Verlag, (2007).

<sup>33</sup> FINK, Eugen. - **Hegel: Phanomenologische Interpretationen der Phanomenologie des Geistes.** Frankfurt am Main: Klostermann Verlag, (1977). ISBN 3465012828.

<sup>34</sup> Tradução minha: “A relação do jogo com os outros fenómenos básicos (da vida), não constituem apenas os da vizinhança e da relação mútua, mas também os do trabalho e da luta ou do amor e da morte. O jogo abraça e abraça todos os outros, visualizando-os no estranho elemento do imaginário, tornando assim a existência humana uma autorrepresentação e autoconceção pura no estranho espelho da aparência pura.”

<sup>35</sup> BAUDRILLARD, Jean. - **Simulacra and simulation.** Tradução de Glaser, S. F.. Ann Arbor : University of Michigan Press, (1994). ISBN 9780472065219.

<sup>36</sup> ROGERS, Scott;- **LevelUp: Um Guia para o Design de Grandes Jogos.** São Paulo: Blucher, 2012. ISBN 9788521207009.

<sup>37</sup> MASTROCOLA, Vicente Martin. - **Ludificador: um guia de referências para o game designer brasileiro.** São Paulo: Independente, (2012). ISBN: 97885913490051.

réplica das experiências vividas no círculo mágico ao seu quotidiano, aproximando-se do entendimento perfilhado por Huizinga (2001)<sup>38</sup>.

Assim, das distintas concepções mencionadas, o jogo assume-se como uma vertente do ser lúdico, uma componente fundamental da vida em sociedade. A evolução dos jogos sociais tradicionais para os jogos eletrônicos *online* proporcionou a similitude entre o mundo real e o virtual, e próximo da concepção de Baudrillard (1994)<sup>39</sup>, em que a ausência consciente da moralidade permite a construção do mundo próprio, sem os limites e a carga axiológica da sociedade.

Acentuando esta concepção paralela de uma realidade simulada e aliciante, destacam-se os jogos eletrônicos *online*, que:

“Em resumo, eles podem ser descritos como a interação entre o jogador e as imagens que aparecem numa tela, mediada por um processador e uma interface física” (GOTO, 2005, p.48)<sup>40</sup>, e que cujo poder de imersão dos *videogames* e a sequência constante de desafios são tão fortes que podem levar ao que os psicólogos chamam de *flow* (“fluxo” em inglês), ou estado de experiência máxima”. (KENSKI, 2003)<sup>41</sup>.

Atualmente, a utilização massiva de jogos eletrônicos *online* geraram a categorização na criação e na divulgação por género, produção, estilo e jogabilidade. Segundo Rogers (2012)<sup>42</sup> a categorização de jogos eletrônicos, e a comumente adotada, pode ser por géneros, que estabelece o estilo, e por subgénero, que constitui uma subdefinição do estilo tendo em consideração aspetos como, por exemplo, o objetivo, a duração ou a participação.

Quanto ao género, o jogo eletrónico *online*, pode ser classificado como sendo de ação<sup>43</sup>, de aventura<sup>44</sup>, de tiro<sup>45</sup>, de estratégia<sup>46</sup>, de simulação<sup>47</sup>, de construção<sup>48</sup>, de

---

<sup>38</sup> HUIZINGA, Johan.- **Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel**. Rororo Verlag, 2004. ISBN: 9783499554353.

<sup>39</sup> BAUDRILLARD, Jean. - **Simulacra and simulation**. Tradução de Glaser, S. F.. Ann Arbor : University of Michigan Press, (1994). ISBN 9780472065219.

<sup>40</sup> GOTO, Marcel.- Evoluindo a diversão. **EGM Electronic Gaming Monthly**, São Paulo, 35, (2015) 46-55.

<sup>41</sup> KENSKI, Rafael; LEMOS, José. - Armas de diversão em massa – **Superinteressante** [Em linha], 31/05/2003. [Consult. 30 jun. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://super.abril.com.br/historia/armas-de-diversao-em-massa/.

<sup>42</sup> ROGERS, Scott. *Idem* <sup>36</sup>.

<sup>43</sup> Jogos eletrónicos *online* baseados na atividade com coordenação mãos/olhos.

<sup>44</sup> Jogos eletrónicos *online* baseados em quebra-cabeças e gestão de itens/estoques.

<sup>45</sup> Jogos eletrónicos *online* baseados no disparo de projeteis a inimigos.

<sup>46</sup> Jogos eletrónicos *online* baseados no pensamento e no planeamento, em ambiente histórico ou fictício.

<sup>47</sup> Jogos eletrónicos *online* baseados na gestão de recursos em torno da construção e desenvolvimento de relacionamentos ou na gestão e pilotagem de veículos.

<sup>48</sup> Jogos eletrónicos *online* baseados na gestão de recursos limitados, no âmbito da construção e da expansão.

desporto<sup>49</sup>, de quebra-cabeças<sup>50</sup> e de festa<sup>51</sup>. Assim, um jogo eletrônico *online* e correspondentes divulgações complementares<sup>52</sup> pode ser definido, a título exemplificativo, como do género de ação e do subgénero de ação furtiva<sup>53</sup>.

Em suma, é indubitável que o ser humano possui uma predisposição para a prática de atividade lúdica, especificamente a do jogo, sejam jogos tradicionais praticados desde a antiguidade, sejam os jogos da modernidade, integrantes dos atuais jogos eletrônicos *online*.

### 2.2.2. Utilização de jogos eletrônicos

A problemática de utilização de internet por menores, assume na atualidade, consoante o palco de atividade *online*, contornos distintos e complexos, cuja resposta não se limita a ser sanada com a introdução do limite mínimo de idade sem consentimento parental para tratamento dos dados pessoais de menores na internet. Um desses palcos de atividade de entretenimento dos menores na internet constitui o multifacetado espaço *online* de jogos eletrônicos.

A indústria de entretenimento de jogos eletrônicos, assume atualmente uma posição dominante no mercado global do comércio eletrônico, derivado ao exponencial crescimento de utilizadores *online* de jogos eletrônicos, especialmente menores.

Nessa conjuntura e de acordo com o gráfico representativo do mercado global de jogos eletrônicos do ano 2017 (figura 4) surgem as plataformas e as consolas de jogos eletrônicos, nomeadamente, a *Playstation*, a *XBOX*, a *Wii*, a *Nintendo*, a *Googleplay*, e outros dispositivos, como o *virtual reality headset* (VRH)<sup>54</sup>. Emergem, também, os jogos eletrônicos categorizáveis por géneros e subgéneros, de acordo com o índice de utilizadores em simultâneo ou o padrão de atuação dos utilizadores, nomeadamente, os *First Person*

---

<sup>49</sup> Jogos eletrônicos *online* baseados em competições atléticas, tradicionais ou radicais

<sup>50</sup> Jogos eletrônicos *online* baseados na lógica e no preenchimento de hiatos em padrões.

<sup>51</sup> Jogos eletrônicos *online* baseados no jogo competitivo para múltiplos jogadores.

<sup>52</sup> Divulgações complementares como constituem os *Upgrade*.

<sup>53</sup> Subgénero ação furtiva é referente à atividade com coordenação mãos e olhos, de entrada rápida para execução de tarefa evitando o contato com o inimigo.

<sup>54</sup> O VRH – *virtual reality headset* - constitui um equipamento de uso similar aos óculos, utilizado para recriar a imagem e som produzida por computador como uma experiência real, apesar de ser virtual.

*Shooter Game (FPS)*<sup>55</sup>, os *Role Playing Game (RPG)*<sup>56</sup>, os *Massively Multiplayer Online (MMO)*<sup>57</sup> e os *Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)*<sup>58</sup>.



Figura 4 - Gráfico Representativo do Mercado global de jogos eletrônicos 2017  
Fonte: Newzoo (2017)<sup>59</sup>.

Os menores dos 10 aos 18 anos de idade constituem a grande massa de utilizadores de jogos eletrônicos *online*, com uma previsível forte tendência para aumentar, tendo como pressuposto a crescente convergência de tecnologias (Castells, 2011)<sup>60</sup> que permite à

<sup>55</sup> FPS – *first person shooter*, ou seja, jogos de tiro em primeira pessoa. São os jogos de tiro em que apenas é visualizado o braço do personagem segurando as armas utilizadas. Exemplo: *Counter Strike*, *FarCry*.

<sup>56</sup> RPG: designa um jogo em que um ou vários jogadores assumem uma personagem com base num universo virtual fictício. O jogo pode ser de tabuleiro, de cartas, de encenação, de computador, entre outros.

<sup>57</sup> MMO constitui a sigla inglesa para *Massive Multiplayer Online* (Multijogadores Massivos *Online*) e representa uma modalidade de jogo *online*, onde vários jogadores competem e interagem ao mesmo tempo. *Massive Multiplayer Online*, designa a atividade de multijogadores massivos *online*. Em linhas gerais, é um tipo de jogo em que vários jogadores estão conectados ao mesmo servidor e interagindo em tempo real. Todos se encontram ligados e participam dos mesmos eventos que acontecem no jogo.

<sup>58</sup> MMORPG designa um jogo em que uma grande quantidade de jogadores partilha experiências numa plataforma de rede (por agora, a Internet), sendo esse jogo um *RPG*. Usualmente, estes jogos pressupõem o pagamento de uma assinatura de acesso às plataformas. Exemplos deste tipo de jogo, que se tornou o mais rentável negócio da internet, são *World of Warcraft* e *EVE*, cada um deles reunindo quase 10 milhões de jogadores distribuídos por diferentes servidores.

<sup>59</sup> NEWZOO - WYBE SCHUTTE; VP BUSINESS DEVELOPMENT - 2017 Global Games Market Report [Em linha]. [Consult. 21 mar. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo\_Global\_Games\_Market\_Report\_2017\_Light.pdf?t=1524145111972>.

<sup>60</sup> CASTELLS, Manuel *et al.* *Idem* 18.

indústria de jogos eletrónicos a produção contínua de novas categorias, ao beneficiar do avanço das tecnologias de informação (TI), explorando ao máximo a evolução de *software*<sup>61</sup> e de *hardware*<sup>62</sup>. Os utilizadores da internet<sup>63</sup> assumem estas novas categorias nos seus quotidianos, aumentando assim o potencial risco de exposição de menores a conteúdos ilegais ou prejudiciais.

Assim, também, o entendimento veiculado no âmbito do estudo de pesquisa da Bitkom (2014)<sup>64</sup>, do qual é extraído a conclusão duma forte adesão aos jogos eletrónicos *online* por parte dos menores no tocante ao desenvolvimento de atividades relacionadas com os média e o entretenimento, conforme os dados constantes do quadro demonstrativo das atividades na internet desenvolvidas por crianças e jovens entre os 10 e os 18 anos de idade, residentes na Alemanha, no ano de 2014 (figura 5). O quadro demonstrativo de atividades é integrado por quatro quadros principais relacionados com o grupo *Medien/Unterhaltung*<sup>65</sup>, *Kommunikation*<sup>66</sup>, *Information/Bildung*<sup>67</sup> e *Shopping*<sup>68</sup>. No presente contexto, apenas incidiremos sobre o quadro da atividade *Medien/Unterhaltung*, especificamente no que concerne ao primeiro subquadro relacionado com o *Online Spiele spielen*<sup>69</sup>, no qual foi apurado que os menores dos 10 aos 18 anos de idade participantes do questionário público realizado, ocupavam 55% do seu tempo de atividades de lazer na internet com a utilização de jogos eletrónicos *online*. Verificamos, também que a atividade de lazer que assume um lugar privilegiado entre os menores corresponde à visualização de filmes e de *séries*, com uma taxa de adesão de 75%, tornando-se assim perceptível o sucesso ao nível europeu da tão popular empresa de divulgação e de produção de filmes e *séries*, a *Netflix*<sup>70</sup>. A música,

---

<sup>61</sup> *Software*, no âmbito da informática, constitui o conjunto de programas, processos, regras e, eventualmente, documentação, relativos ao funcionamento de um conjunto de tratamento de informação.

<sup>62</sup> *Hardware*, no âmbito da informática, designa o material físico de um computador (por oposição a software).

<sup>63</sup> Utilizadores da internet também são denominados internautas.

<sup>64</sup> BITKOM – BUNDESVERBAND INFORMATIONSWIRTSCHAFT, Telekommunikation Und Neue Medien E. V. - **Jung und vernetzt, Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft** [Em linha]. [S.l.]: Bitkom, 2014. [Consult. 21 abr. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://www.bitkom.org/noindex/Publikationen/2014/Studien/Jung-und-vernetzt-Kinder-und-Jugendliche-in-der-digitalen-Gesellschaft/BITKOM-Studie-Jung-und-vernetzt-2014.pdf>.

<sup>65</sup> Tradução minha: *Media* / Entretenimento.

<sup>66</sup> Tradução minha: Comunicação.

<sup>67</sup> Tradução minha: Informação/Formação.

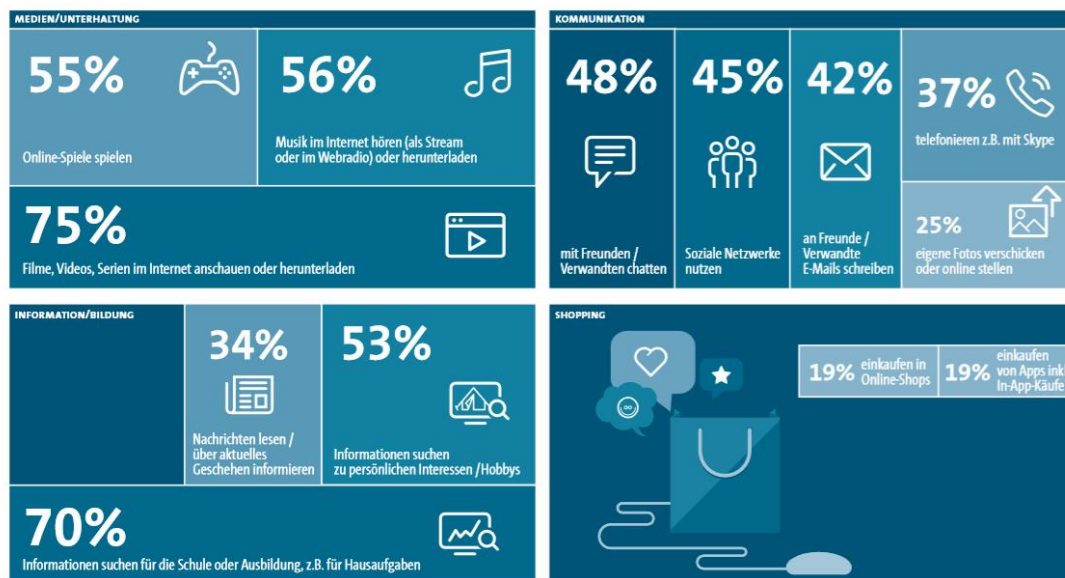
<sup>68</sup> Tradução minha: Compras *Online*.

<sup>69</sup> Tradução minha: jogar jogos eletrónicos *online* ou *gaming*.

<sup>70</sup> Netflix, Incorporation constitui uma empresa corporativa de prestação de serviços por assinatura via *streaming*, distribuidora e produtora de filmes e séries de televisão, operando ao nível global, em mais de 106 países. É um serviço de tecnologia de transferência de informações *multimédia*, ou seja, de dados por uma conexão rápida, utilizando redes de computadores, especialmente a internet (*streaming*) que permite aos clientes assinantes assistirem a séries de televisão, filmes e documentários nos mais variados dispositivos ligados à internet. Fundada em 1997 nos Estados Unidos da América tendo como atividade principal o serviço de entrega de *DVD* (ver nota rodapé 112) pelo correio, que em 2007 foi estrategicamente expandido ao nível

compreendendo o ouvir e o descarregar<sup>71</sup>, apresenta uma taxa de adesão de 56%, quase em paridade com a da utilização de jogos eletrônicos *online*.

Abbildung 12: Tätigkeiten und genutzte Anwendungen im Internet



Frage: »Was machst Du zumindest ab und zu im Internet?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 830 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent



Figura 5 - Atividades da Internet por Menores dos 10 aos 18 anos de idade

Fonte: Adaptado de Bitkom (2014)<sup>72</sup>.

A tendência para a utilização de jogos eletrônicos *online* proliferou, tendo em consideração o mais recente estudo da Bitkom (2018)<sup>73</sup> subordinado às tendências da atividade de utilização de jogos eletrônicos *online* referentes ao ano de 2018. O estudo em apreço versou sobre a evolução da utilização de jogos eletrônicos *online* na Alemanha, tendo sido para o efeito realizado uma pesquisa mediante a aplicação de questionário a um público-alvo caracterizado por 1219 indivíduos de idade superior a 14 anos.

do comércio nacional norte-americano para prestação de serviço via *streaming* e a partir de 2010 ao nível do comércio internacional.

<sup>71</sup> Descarregar na aceção de *Download*, ou seja, no descarregamento de dados de um computador remoto para um computador local.

<sup>72</sup> BITKOM – BUNDESVERBAND INFORMATIONSWIRTSCHAFT, Telekommunikation Und Neue Medien E. V. *Idem* 64.

<sup>73</sup> BÖRNER, Martin; BITKOM – BUNDESVERBAND INFORMATIONSWIRTSCHAFT, Telekommunikation Und Neue Medien E. V. - **Die Gaming-Trends 2018** [Em linha] [Consult. 19 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://www.bitkom.org/Presse/Anhaenge-an-PIs/2018/NEU-Bitkom-Praesentation-PK-Gaming.pdf>.

Da pesquisa efetuada (figura 6) resultou que 42% eram utilizadores de jogos eletrónicos *online*<sup>74</sup>, sendo que 64% dos indivíduos do público-alvo não o eram, tendo sido invocado a motivação conducente à falta de interesse pelos jogos eletrónicos *online*, a ausência de disponibilidade temporal (66%), a inexistência de gosto pela atividade (56%) e o excessivo dispêndio financeiro (16%). Pese embora o facto do número elevado de não utilizadores, o quadro de resultados evidencia que o nível de utilizadores seria elevado, tendo em consideração o aumento pronunciado do valor despendido em jogos eletrónicos comparativamente ao do ano de 2016, bem como, do volume da aquisição registada da expansão tecnológica VRH<sup>75</sup>, assim como da crescente popularidade dos jogos eletrónicos *online* de utilização massiva conhecidos por *E-sports*<sup>76</sup>.



Figura 6 - Gamers maiores de 14 anos de idade na Alemanha 2018

Fonte: Adaptado de Bitkom (2018)<sup>77</sup>

Esta tendência social, muito significativa entre menores, iniciada no princípio do século, gerou a preocupação global de assegurar uma proteção de menores na internet por parte da indústria de produção e de divulgação de conteúdos de entretenimento. Incutiu, também, a necessidade de colaboração entre as partes interessadas no âmbito da proteção de menores na internet e incentivou o desenvolvimento de um mecanismo de restrições de acesso a menores dando origem aos atuais sistemas de autorregulação de classificação de conteúdos de entretenimento por faixas etárias.

<sup>74</sup> Utilizadores de jogos eletrónicos *online* também designados por *gamers*.

<sup>75</sup> VRH: (óculos de realidade virtual) *idem* 54.

<sup>76</sup> eSports deriva do inglês *eletronic sports*, também conhecida como Desportos Eletrónicos ou seja modalidades de competição profissional de jogos eletrónicos. Teve origem na Coreia do Sul e em alguns pontos da Ásia e da Europa consistindo na participação de campeonatos profissionais de jogos eletrónicos de estratégias em tempo real. Os desportos eletrónicos de maneira geral, não se assemelham aos desportos tradicionais, por testarem principalmente os limites de agilidade e a capacidade de raciocínio dos competidores.

<sup>77</sup> BITKOM – BUNDESVERBAND INFORMATIONSWIRTSCHAFT, Telekommunikation Und Neue Medien E. V. *Idem* 73.

### 2.2.3. Sistemas de Classificação Etária de Atividades de Entretenimento

O sistema de autorregulação de classificação de conteúdos de entretenimento por faixas etárias permitiu a fiscalização da idade do menor com recurso, nomeadamente, à fiscalização por entidades públicas e privadas. Ou seja, com recurso a fiscalização formal e a informal no controlo de acesso de conteúdos digitais de restrição etária.

No âmbito específico dos conteúdos digitais de jogos eletrónicos *online*, surgiram diversos sistemas de autorregulação por classificação etária adotados como um código de conduta da indústria de atividades de entretenimento para determinadas regiões. Estes sistemas funcionam como recurso de controlo nas seguintes regiões:

- União Europeia: sistema de classificação etária PEGI<sup>78</sup>;
- Alemanha: sistema de classificação etária USK<sup>79</sup>;
- Reino Unido e Irlanda: sistema de classificação BBFC<sup>80</sup>, subsidiariamente o sistema PEGI;
- Canada e Estados Unidos: sistema de classificação ESRB<sup>81</sup>;
- Japão: sistema de classificação CERO<sup>82</sup>;
- América Latina: sistema de classificação ESRB;
- Austrália e Nova Zelândia: sistema de classificação OFLC<sup>83</sup>;
- África do Sul: sistema de classificação FPB<sup>84</sup>.

Do exposto temos a veicidade de sustentar a afirmação de que na regulamentação da utilização de jogos eletrónicos *online* por menores, a idade do menor constitui uma

---

<sup>78</sup> PEGI: *Pan European Game Information*. Adotado pelos seguintes Estados: Áustria, Bélgica, Dinamarca, Finlândia, França, Grécia, Irlanda, Itália, Países Baixos, Noruega, Portugal, Espanha, Suécia, Suíça, Reino Unido.

<sup>79</sup> USK: *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*. Constitui o sistema de classificação etária de *software* de jogos eletrónicos adotada pela Alemanha.

<sup>80</sup> BBFC: *British Board of Film Classification*. Constitui o sistema principal de classificação etária de *software* de jogos eletrónicos adotado pelo Reino Unido e Irlanda.

<sup>81</sup> ESRB: *Entertainment Software Rating Board*. Constitui o sistema de classificação etária de *software* de jogos eletrónicos adotado pelos Estados Unidos e pelo Canada.

<sup>82</sup> CERO: *Computer Entertainment Rating Organization*. Constitui o sistema de classificação etária de *software* de jogos eletrónicos adotado pelo Japão.

<sup>83</sup> OFLC: *Office of Film & Literature Classification*. Constitui o sistema de classificação etária de *software* de jogos eletrónicos adotado pela Austrália e Nova-Zelândia.

<sup>84</sup> FPB: *Film and Publication Board*. Constitui o sistema de classificação etária de *software* de jogos eletrónicos adotado pela África do Sul.

condição *sine qua non* de discussão de qualquer proposta de medida de proteção. E, conseqüentemente, constitui-se como geradora duma inevitável observação de assuntos conexos, como os descritos:

- Fiscalização da restrição etária no acesso *online* do utilizador de jogos eletrónicos;
- Autoridade de fiscalização formal e informal, capacidade e eficiência de fiscalização;
- Comércio eletrónico inserido, sub-repticiamente, no decurso da própria utilização do jogo eletrónico *online* (*add-ons*<sup>85</sup>, *upgrades*<sup>86</sup>, *apps*<sup>87</sup>, *software* de jogos eletrónicos e outros descarregáveis), mediante uma subscrição gratuita ou, até onerosa, sem considerar, a idade do menor e a responsabilidade pelo ressarcimento de danos gerados com os custos da aquisição.

#### 2.2.4. Controlo Parental

A proteção de menores no âmbito da utilização de jogos eletrónicos *online* pressupõe a existência de controlo parental. O controlo parental pode ser concebido como expressão do exercício de fiscalização por uma autoridade informal, o detentor da responsabilidade parental.

Pode, também, ser aferido na aceção de constituir um dispositivo técnico que permite ao detentor de responsabilidade parental impedir o acesso a conteúdos digitais inadequados para menores. Todos os aparelhos eletrónicos utilizados, tais como os computadores, os *tablets*, os *smartphones*, as *smart TVs* e as consolas de jogos, dispõem deste mecanismo de controlo parental. No entanto, tanto em Portugal, como na Alemanha, pode ser utilizado um programa informático certificado, especialmente, concebido para proteger os jovens na utilização da internet que impede o acesso a sítios da *web* de conteúdos prejudiciais.

---

<sup>85</sup> *Add-ons* suplemento de programas informáticos (*software*).

<sup>86</sup> *Upgrade* constitui a substituição de programas ou componentes de um computador ou de outro aparelho eletrónico por outro melhor ou de categoria superior.

<sup>87</sup> *Apps* pode ser entendido como aplicativos de programas informáticos.

Todavia, este tipo de programa informático não é aplicável, sem mais, à utilização de jogos eletrónicos. Para o efeito, cada plataforma de jogos eletrónicos *online* dispõe de um mecanismo técnico ou dispositivo de controlo parental específico que carece de ativação por parte do detentor de responsabilidade parental, nomeadamente, através de uma associação de uma subconta, destinada a menor, a uma conta mestre ou principal, conforme melhor explicitado no subcapítulo relativo à fiscalização da restrição etária.

No âmbito da matéria de controlo parental, o entendimento dos principais autores da matéria sobre os benefícios da utilização entre o dispositivo de controlo parental de TI e o controlo parental como estilo parental educativo divergem, quiçá uma breve referência aos quatro principais modelos de estilos parentais educativos possa constituir uma explicação elucidativa para a discordância patente. Em consonância com Baumrind (2003)<sup>88</sup> e Kopko (2007)<sup>89</sup> podem ser concebidos três modelos principais de estilos parentais educativos, o estilo autoritário, o estilo permissivo e o estilo democrático. Por seu turno, Livingstone (2015)<sup>90</sup> distingue quatro modelos de estilos parentais educativos, o estilo autoritativo ou com autoridade, o estilo autoritário, o estilo indulgente ou permissivo e o estilo negligente ou *laissez-faire*, cujas características de atuação provocam grandezas de impacto distintas na fiscalização executada por autoridade informal, consoante prevaleça o excesso de rigidez ou excesso de permissividade no estilo parental educativo. O excesso de controlo parental pode revestir-se contraproducente, na medida em que se constitui como obstáculo ao desenvolvimento adequado da personalidade da criança e do jovem, em virtude de lhes vedar o acesso participativo a conteúdos digitais educacionais e de aprendizagem. Contudo, qualquer um dos estilos apresenta consequências tendencialmente nefastas, por poder enfermar de um défice de um conjunto de práticas educativas quotidianas de excesso ou de carência de autoridade, de falta ou de acentuada capacidade de compreensão ou ainda de ausência ou de exigência do cumprimento de regras.

---

<sup>88</sup> BAUMRIND, Diana - **Effects of Authoritative Parental Control on Child Behavior** [Em linha] [Consult. 3 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:http://persweb.wabash.edu/facstaff/hortonr/articles\_for\_class/baumrind.pdf>.

<sup>89</sup> KOPKO, Kimberly - **Parenting Styles and Adolescents**. [Em linha] [Consult. 3 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://www.human.cornell.edu/sites/default/files/PAM/Parenting/Parenting-20Styles-20and-20Adolescents.pdf>.

<sup>90</sup> LIVINGSTONE, Sonia; MASCHERONI, Giovanna; CHAUDRON, Stephan. - **How parents of young children manage digital devices at home: the role of income, education and parental style. (2015)** [Em linha] [Consult. 7 jun. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://www.researchgate.net/publication/283122221\_How\_parents\_of\_young\_children\_manage\_digital\_devices\_at\_home\_the\_role\_of\_income\_education\_and\_parental\_style>.

Assim, um estilo parental educativo adequado visa atingir um estado de controlo garante de um normal desenvolvimento da personalidade do menor, e irredutivelmente carece de ser caracterizado por uma participação ativa do detentor de responsabilidade parental.

O controlo parental implica, neste âmbito, um estilo parental educativo que estimule uma cidadania participativa por parte do detentor de responsabilidade parental, constituído pela adoção do controlo parental em termos técnicos e pela garantia da influência positiva e ativa junto do menor na utilização dos jogos eletrónicos *online*, como representativo da autoridade de fiscalização informal das principais partes interessadas.

#### **2.2.5. Fiscalização de restrição etária por controlo parental**

A fiscalização da restrição etária de jogos eletrónicos é constituída pelo designado controlo parental como dispositivo de TI que carece de ativação por parte do detentor de responsabilidade parental e, cuja configuração de segurança e de restrição etária carece de ser correspondente ao sistema de autorregulação de classificação de conteúdos de entretenimento por faixas etárias adotados na região ou no país.

Tendo presente, que em Portugal é adotado o sistema PEGI e na Alemanha o sistema USK, os controlos de TI relativos à utilização de jogos eletrónicos *online* disponibilizados pelas empresas gestoras de consolas e de plataformas, assim como as indústrias de produção e distribuição de jogos eletrónicos *online*, carecem de ajustamento das configurações de acordo com as determinações fixadas por cada um do sistema de classificação etária vigente na zona de aplicação.

#### **2.2.6. Autoridade de fiscalização**

A autoridade de fiscalização, considerada autoridade formal de fiscalização, constitui a entidade com competência legal para efetuar a verificação da aplicação e do

cumprimento das medidas de restrição etária vigentes num determinado Estado, no presente caso, os Estados-membros da UE, Portugal e Alemanha, bem como, representa a entidade investida de *ius imperium* para a sujeição de aplicação de medidas sancionatórias no caso de incumprimento.

As autoridades de fiscalização formais encontram-se elencadas no art. 12.º da Lei de Proteção de Crianças e Jovens em Perigo (LPCJP)<sup>91</sup> do OJ interno português e no § 21 do *Jugendschutzgesetz* (JuSchG)<sup>92</sup> do OJ interno alemão, conforme enunciado mais detalhadamente no capítulo seguinte.

A autoridade de fiscalização, considerada informal, apela à cidadania participativa das principais partes interessadas e pode ser representada, designadamente, pelo detentor de responsabilidade parental, pela indústria de produção e divulgação de jogos eletrónicos *online*, pelas empresas de notação de crédito, por organizações não-governamentais (ONG) subordinadas à matéria de proteção de menores na internet, especificamente, na utilização de jogos eletrónicos online.

### 2.2.7. Menor

A Convenção Europeia dos Direitos das Crianças, no seu art. 1.º define criança como constituindo “*todo o ser humano menor de 18 anos, salvo se, nos termos da lei que lhe for aplicável, atingir a maioridade mais cedo.*”<sup>93</sup>.

O nosso ordenamento jurídico, bem como o alemão consagram um sistema de fixação normativa da maioridade mediante a imposição do limite etário de 18 anos de idade, em consonância com o previsto no art. 122.º do Código Civil e o § 8 do *Buergerliches Gesetzbuch*. É estipulado em ambos os ordenamentos jurídicos que a incapacidade dos

---

<sup>91</sup> RP - **Lei de proteção de crianças e jovens em perigo (Lei n. 147/99, de 01 de Setembro)**. [Em linha]. [Consult. 2 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:http://www.pgdlisboa.pt/leis/lei\_mostra\_articulado.php?artigo\_id=545A0012&nid=545&tabela=leis&pagina=1&ficha=1&so\_miolo=&nversao=#artigo>.

<sup>92</sup> BRD - **JuSchG - Jugendschutzgesetz**. [Em linha] (02- BGBl. I S. 2730). [Consult. 19. abr. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/BJNR273000002.html>.

<sup>93</sup> **Convenção Europeia sobre o Exercício dos Direitos das Crianças**. [Em linha]. [Consult. 2 set. 2018]. Disponível em WWW:<URL:http://app.parlamento.pt/webutils/docs/doc.pdf?path=6148523063446f764c324679595842774f6a63334e7a637664326c756157357059326c6864476c3259584d7657456c4a4c33526c6548527663793977634849324e53315953556c664d69356b62324d3d&fich=ppr65-XII\_2.doc&Inline=true

menores termina quando eles atingem a maioridade, adquirindo assim a plena capacidade de exercício de direitos, ficando habilitados a reger a sua pessoa e a disporem dos seus bens.

O conceito de menor engloba a aceção direcionada para o disposto na alínea a) do art. 5.º da LPCJP que determina que criança ou jovem será a pessoa com menos de 18 anos ou a pessoa com menos de 21 anos que solicite a continuação da intervenção iniciada antes de atingir os 18 anos.

Tendo em consideração que a conceção jurídica de menor consubstancia uma apreciação sobre o conceito de criança relacionada com o da idade de infância e o de jovem relacionada com a idade da juventude, contudo nenhum oferece uma definição precisa e rigorosa como a adotada para a aceção de menor.

No âmbito da presente temática da utilização de jogos eletrónicos *online* importa apreciar apenas a conceção do menor como sendo a pessoa com idade inferior a 18 anos, não carecendo da distinção subjacente à criança e ao jovem, em virtude da prática desta atividade ser condicionada de forma precisa por indicação de faixas etárias de utilização permitida. A conceção de menor é complementada pelo disposto no sistema de autorregulação de classificação de conteúdos de entretenimento por faixas etárias adotado por Portugal e pela Alemanha.

## Capítulo 3

### 3. Menores na Internet e Medidas de Restrição Etária

#### 3.1. Medidas Legais da UE no âmbito da Proteção de Menores na Internet

As convenções do Conselho da Europa oferecem uma base sólida de proteção da criança e do jovem no ambiente digital contra os riscos potenciais da sua segurança e da sua privacidade, bem como promove, monitoriza e apoia a implementação, nomeadamente, da convenção sobre Cibercrime e protocolo adicional, da convenção geral de proteção de dados, para além das recomendações do Comité de Ministros.

A proteção dos menores na *internet* reveste um dos tópicos de relevância da atual política da União Europeia (UE), e conseqüentemente dos seus Estados-membros, porém existem questões elementares controversas no que concerne restrição de utilização da *internet* na ausência de consentimento parental, como a da determinação da idade mínima.

O programa comunitário plurianual para a proteção das crianças que utilizam a *internet* e outras tecnologias da comunicação, instituído pela Decisão n.º 1351/2008/CE do Parlamento Europeu e do Conselho de 16 de Dezembro de 2008<sup>94</sup>, constitui um esforço específico na proteção alargada dos menores aos riscos da utilização da *internet* sem supervisão, tendo em consideração a exponencial adesão registada por parte de utilizadores menores das mais distintas faixas etárias.

A Estratégia de Governação da Internet 2016-2021 proposta pelo Conselho da Europa visa proporcionar orientação e apoio aos Estados-membros para garantir a participação, a proteção e os direitos do menor no ambiente digital, a fim ser assegurado um grau de aprendizagem sem precedentes, atingido pela relevância de conectividade

---

<sup>94</sup> Decisão 351/2008/CE do Parlamento Europeu e do Conselho de 16 de Dezembro de 2008 que estabelece um programa comunitário plurianual para a proteção das crianças que utilizam a internet e outras tecnologias da comunicação. OJ L 348,16.12.2008, p.01-27.

estabelecida por menores, independentemente dos desafios preocupantes gerados, aos quais recomenda o recurso a políticas de apoio à parentalidade positiva em conjugação com a de outros instrumentos adicionais.

A proteção de menores na internet constituiu sempre matéria integrante da regulamentação geral de proteção das pessoas singulares, como se verifica no disposto da Diretiva n.º 95/46/CE, do Parlamento Europeu (PE) e do Conselho, de 24 de outubro de 1995<sup>95</sup>, no âmbito da proteção das pessoas singulares quanto ao tratamento dados pessoais e à sua livre circulação.

Atualmente, o Regulamento n.º 2016/679, do Parlamento Europeu (PE) e do Conselho, de 27 de abril de 2016, designado por Regulamento Geral de Proteção de Dados (RGPD), transposto para o ordenamento jurídico interno de todos os Estados-Membros da União Europeia até 25 de maio de 2018, regula a proteção das pessoas singulares no âmbito do processamento de dados pessoais e sua portabilidade no espaço comunitário, quando desenvolvidos por parte de um indivíduo, de uma organização ou de uma empresa.

Esta nova regulamentação comunitária garante a proteção especial de menores na utilização da internet, dispondo que os dados pessoais relativos a menores consubstancia a conceção de informação sensível, de acordo com o art. 8.º do RGPD, impondo consequentemente a obrigatoriedade da implementação da figura do encarregado de proteção de dados (EPD) sob todos os serviços da Administração Pública e das entidades privadas que processem informação sensível e, ou em grande escala.

Ora, partindo do pressuposto que a indústria de produção e de divulgação de jogos eletrónicos *online* procede à gestão de dados pessoais relacionados com menores, designadamente, a administração de subcontas materializadas em dados pessoais, como a data de nascimento e a correspondente associação de um endereço de correio eletrónico, consideramos que exerce uma função tangente ao processamento de informação sensível, tornando-se por imposição legal obrigatório a introdução da figura de um EPD na sua estrutura organizacional.

Este novo regulamento reflete, também, a preocupação notável por parte da UE de estipular a exigência da determinação da idade mínima requerida para o acesso e o tratamento de dados pessoais de menores na internet sem consentimento parental, dentro da

---

<sup>95</sup> Diretiva 95/46/CE do Parlamento Europeu e do Conselho de 24 de Outubro de 1995 relativa à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados. OJ L 281, 24.10.1995, p. 31-48.

latidade etária entre os 13 e os 16 anos de idade, sob a égide da concessão de liberdade a cada Estado-membro de fixar a sua própria idade mínima no seu ordenamento jurídico interno.

No que concerne aos Estados-membros em observação no presente estudo comparativo, a Alemanha impôs o limite mínimo de acesso e de tratamento de dados pessoais de menores na internet sem acompanhamento parental aos 16 anos, enquanto Portugal o de 13 anos de idade.

### 3.2. Medidas Legais de Proteção de Menores e de Restrição Etária em Portugal

Em Portugal existe um vazio na regulamentação específica da utilização da internet por menores, sejam estas crianças ou jovens, em virtude de não existir uma legislação autónoma especial sobre a matéria, contudo existe sempre a salvaguarda da legislação geral e especial relacionada com a proteção de menores.

Assim, a título de equiparação no âmbito da fiscalização dos regimes jurídicos da atividade de produção e de divulgação de entretenimento, poderíamos considerar o estipulado no DL n. 23/2014, de 14 de fevereiro, sobre o funcionamento dos espetáculos de natureza artística<sup>96</sup>, no DL n. 422/89, de 02 de Dezembro, sobre a nova da lei do jogo<sup>97</sup> e no DL n. 66/2015, de 29 de Abril, sobre o regime jurídico dos jogos e apostas *online* (RJO)<sup>98</sup>.

No âmbito do regime de funcionamento dos espetáculos de natureza artística, a distribuição comercial de obras cinematográficas depende da prévia emissão de licença de distribuição e classificação etária a emitir pela Inspeção-geral de Atividades Culturais (IGAC). A fiscalização do cumprimento da classificação etária atribuída às obras cinematográficas compete à IGAC, o que não invalida as atribuições de fiscalização de

---

<sup>96</sup> RP - **Funcionamento dos espetáculos de natureza artística (DL n. 23/2014, de 14 de Fevereiro)**. [Em linha] (14- [Consult. 2 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:http://www.pgdlisboa.pt/leis/lei\_mostra\_estrutura.php?tabela=leis&artigo\_id=&nid=2058&nv\_ersao=&tabela=leis&so\_miolo=>.

<sup>97</sup> RP - **Lei do Jogo (DL n. 422/89, de 02 de Dezembro)**. [Em linha] (89- [Consult. 2 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:http://www.pgdlisboa.pt/leis/lei\_mostra\_articulado.php?nid=242&tabela=leis>. Decreto-Lei n.º 422/89, de 02 de Dezembro, com última atualização da Lei n.º 114/2017, de 29 de Dezembro.

<sup>98</sup> RP - **Regime jurídico dos jogos e apostas online (DL n. 66/2015, de 29 de Abril)**. [Em linha] (15- [Consult. 2 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:http://www.pgdlisboa.pt/leis/lei\_mostra\_articulado.php?nid=2340&tabela=leis&so\_miolo=>.

outras entidades, como as autoridades públicas e policiais, conforme disposto no mencionado diploma legal.

Por sua vez, na designada lei do jogo, que possui como objeto de aplicação os jogos de fortuna ou azar, constituídos por todos aqueles, cujo resultado incerto seja baseado fundamentalmente na sorte, a entidade com competência para a fiscalização de toda a atividade conexa ao jogo constitui a Inspeção-Geral de Jogos (IGJ).

O RJO tem por objeto de aplicação a exploração e a prática dos jogos de fortuna ou azar, das apostas desportivas à cota e das apostas hípicas, mútuas e à cota, quando praticados à distância, através de suportes eletrónicos, informáticos, telemáticos e interativos, ou por quaisquer outros meios (jogos e apostas *online*) e prevê a proibição de jogos e apostas *online* por menores, conforme art. 1.º e art. 6.º, alínea d), ambos do RJO.

A fiscalização no âmbito das funções de controlo, de inspeção e de regulação relativas à exploração e prática dos jogos e apostas *online* é exercida pela comissão de jogos e pelo Serviço de Regulação e Inspeção de Jogos do Instituto do Turismo de Portugal.

A lei da proteção de crianças e jovens em perigo (LPCJP) e a lei da proteção de dados pessoais (LPDP)<sup>99</sup>, assim como, a legislação codificada ou avulsa, contemplam regime especiais de proteção de menores na internet, como acontece, com as devidas adaptações, no Código Civil e no Código Penal Português.

A lei da proteção de dados pessoais (LPDP) constitui a transposição para a ordem jurídica portuguesa da Diretiva n. 95/46/CE, do PE e do Conselho, 24/10/95, relativa à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados.

A revogação da mencionada Diretiva Comunitária com a entrada em vigor do novo RGPD, a 25 de maio de 2018, obrigou à fixação da determinação da idade mínima requerida para o acesso tratamento de dados pessoais de menores na internet sem consentimento parental, considerando os especialistas na matéria, que a ideia do aumento da restrição de utilização da internet para os 16 anos de idade poderia contribuir para a agravação do problema de fiscalização da atividade dos menores na internet, ao invés de o dissipar. O acolhimento do limite de idade mínima como o da máxima consignada na latitude da faixa etária permitida, geraria um acréscimo de falsas indicações da idade do menor e, conseqüentemente, o eventual aumento de cominações legais, em consonância com o

---

<sup>99</sup> RP - **Lei da proteção de dados pessoais (Lei n. 67/98, de 26 de Outubro)**. [Em linha] (08- [Consult. 2 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:http://www.pgdlisboa.pt/leis/lei\_mostra\_articulado.php?nid=156&tabela=leis&so\_miolo>..

entendimento de Tito de Morais<sup>100</sup> e Cristina Ponte<sup>101</sup> (2018): " Aumentar para 16 anos de idade o requisito do consentimento parental para recolher e tratar dados pessoais pode resultar em mais jovens a dar informação falsa sobre a idade, contornando possíveis resistências parentais e uma cultura de protecionismo. Essa ilusão etária impede os operadores de adequarem medidas e ferramentas de segurança e proteção da privacidade à idade real dos utilizadores mais novos. Resumindo, em vez de se colocar o foco na informação, na educação, em serviços e ferramentas que possam contribuir para proteger crianças e jovens dos potenciais riscos a que podem estar expostos *online*, adotar os 16 anos como idade do consentimento poderá contribuir para agravar um problema, em vez de o resolver."<sup>102</sup>

Em concordância com o n. 1 do art. 16.º da Proposta de Lei 120/XIII<sup>103</sup>, a solução jurídica reputada como adequada à realidade nacional propõe, que seja fixada, sem consentimento parental, a idade de 13 anos para o acesso e ao tratamento de dados pessoais de menores na internet, aquando ao serviço da sociedade de informação. Define, também, que o entendimento legal de consentimento parental consista na autorização concedida pelo representante legal, seja este titular de responsabilidade parental ou tutor.

As entidades com competência em matéria de infância e juventude, a Comissão de Proteção de Crianças e Jovens (CPCJ) e os tribunais, constituem a autoridade de fiscalização formal com competência para a intervenção no âmbito da proteção de menores em risco, conforme previsto no art. 6.º e art. 12.º, ambos da LPCJP. A matéria relacionada com a utilização dos jogos eletrónicos *online* por menores, faz parte integrante do âmbito de intervenção geral de proteção de menores em perigo, sempre que a prática de atividade consubstancie a aceção da presunção de poder afetar gravemente a sua formação, educação ou desenvolvimento sem que o detentor ou titular da responsabilidade parental se oponha de modo adequado a remover essa situação, conforme consta do art. 3.º, n. 2, alínea g) LPCJP.

A CPCJ pode, também, intervir em colaboração com os serviços públicos, as autoridades administrativas e as entidades policiais, bem como em conjugação com a intervenção judicial, nomeadamente do Ministério Público (MP), nos termos do art. 13.º, n.

---

<sup>100</sup> Tito de Morais, fundador de MiudosSegurosNa.Net, um projeto que ajuda Famílias, Escolas e Comunidades a promover a segurança *online* de crianças e jovens.

<sup>101</sup> Cristina Ponte, Professora na Universidade Nova - Faculdade de Ciências Sociais e Humanas e membro da rede EU Kids Online.

<sup>102</sup> Jornal Público - Jovens e internet: que idade para o consentimento parental?, de 21 de Fevereiro de 2018.

<sup>103</sup> Inserida na Lei do Orçamento de Estado para 2014 da Assembleia da República - Proposta de Lei n. 178/XII.

1, do art. 11.º e do art. 72.º, todos da LPCJP. A sua jurisdição corresponde à área do município do local da sede da CPCJ, conforme art. 15.º da LPCJP.

No que concerne à cominação legal, a legislação especial de proteção de menores, considera a possibilidade da aplicação de uma cominação legal no âmbito das medidas no meio natural de vida do menor, previstas nos art. 39.º a 45.º da LPCJP, de entre outras medidas mais gravosas, nomeadamente a da educação parental, previsto no art. 41.º da LPCJP. Em último reduto, se a conduta for suscetível de consubstanciar um facto jurídico-penalmente relevante, pode o MP proceder à abertura de inquérito pela prática de um crime de maus tratos para aplicação de uma medida mais gravosa de índole penal contra o detentor de responsabilidade parental nos termos do art. 152.º-A do Código Penal (CP). Poderá também ser interposta ação penal contra outro responsável da prática do facto, o da indústria de produção ou divulgação de jogos eletrónicos, desde que a violação do cumprimento dos requisitos de classificação de faixa etária possa acarretar uma situação de criança ou jovem em perigo no sentido de consubstanciar o enquadramento jurídico da instigação pública de um crime previsto no art. 297.º do Código Penal.

Ora, para além da restrição geral de utilização da internet por menores, no caso de jogos eletrónicos *online*, ainda teremos de ter em conta as restrições complementares, fruto da imposição do sistema de classificação por faixa etária de conteúdos digitais de entretenimento adotado por Portugal, o *Pan European Game Information* (PEGI).

### **3.3. *Pan European Game Information* (PEGI)**

O *Pan European Game Information* (PEGI) constitui o sistema de classificação etária de conteúdo de jogos eletrónicos e outros programas de entretenimento mais adotado ao nível europeu (Áustria, Bélgica, Bulgária, Chipre, Dinamarca, Eslovénia, Espanha, Estónia, Finlândia, França, Grécia, Holanda, Hungria, Irlanda, Islândia, Itália, Letónia, Lituânia, Luxemburgo, Noruega, Malta, Polónia, Portugal, Suécia, Suíça, República Checa, República da Eslováquia, Reino Unido, Roménia). Foi desenvolvido pela *Interactive Software Federation of Europe* (ISFE) e implementado em 2003 em substituição dos sistemas nacionais de classificação etária vigentes. O sistema é apoiado pelos principais

fabricantes de consolas de jogos, incluindo a *Sony*, a *Microsoft* e a *Nintendo*, bem como por editoras e criadores de jogos eletrónicos *online* em toda a Europa e outras regiões.

Representa o código de conduta da indústria de atividades de entretenimento<sup>104</sup> a operarem na maioria dos Estados europeus e é adotado pelos principais fabricantes de consolas de jogos eletrónicos já mencionadas, bem como pelas editoras (*GooglePlay*, *Amazon*), pelos criadores (*Electronic Arts*) e pelas empresas de divulgação de jogos eletrónicos *online* (*Steam*, *Origin*).

O método tradicional de verificação prévia à divulgação, representava o procedimento de atribuição da classificação de restrição etária a jogos eletrónicos pelo PEGI, decorria da própria implementação. Considerado um método morosíssimo pelo próprio mercado global de comércio eletrónico, tornando-se incompatível com a celeridade imposta, conseqüentemente, foi substituído por um método distinto de verificação pós-divulgação, denominado *International Age Rating Coalition* (IARC).

Em consonância, para a atribuição da classificação de restrição de faixa etária de jogos eletrónicos, somente, foi requerido à indústria de produção e de divulgação de jogos eletrónicos o preenchimento, com caráter de obrigatoriedade, de um questionário sobre conteúdos de violência, sexo, linguagem imprópria ou outro suscetível de ser inapropriado para determinadas idades. Cada nova edição de divulgação do produto tinha de obedecer ao cumprimento do procedimento estipulado.

Anteriormente, a classificação conferida a cada edição do conteúdo digital arrogava-se ser uma classificação provisória de restrição etária com indicação de descritor de conteúdo, que seria sujeita a verificação pelo *Netherlands Institute for the Classification of Audio-visual Media* (NICAM) ou pelo *Video Standards Council Rating Board* (VSC *Rating Board*).

O NICAM é um instituto público-privado, que desde 22 de fevereiro de 2001, procede à classificação de conteúdos de entretenimento para os dísticos de 3 e os 7 anos de idade, de acordo com os requisitos exigidos pelo sistema de classificação etário PEGI. No seu Conselho Executivo têm assento os representantes de emissoras públicas e comerciais, bem como, os da indústria de produção e de divulgação de conteúdos de entretenimento. Tem apoio no *Comité Consultivo*<sup>105</sup>, constituído por especialistas das áreas de média, da juventude, da educação e do bem-estar, assim como de representantes de organizações de

---

<sup>105</sup> Tradução minha: Conselho Consultivo.

pais, dos de outras organizações sociais e dos de empresas afiliadas. Paralelamente às autoridades de fiscalização internas, desenvolve, também, a supervisão do controlo de implementação do sistema de classificação PEGI.

O VSC *Rating Board*, uma organização público-privada, que procede à classificação de conteúdos de entretenimento para os dísticos de 12, 16 e 18 anos de idade, de acordo com os requisitos exigidos pelo sistema de classificação etário PEGI. No seu Conselho Executivo têm assento os representantes de emissoras públicas e comerciais, bem como, os da indústria de produção e de divulgação de conteúdos de entretenimento. Tem apoio na Comissão Consultiva constituída por especialistas das áreas de média, da juventude, da educação e do bem-estar, assim como de representantes de organizações de pais, dos de outras organizações sociais e dos de empresas afiliadas. Paralelamente às autoridades de fiscalização internas, desenvolve, também, a supervisão do controlo de implementação do sistema de classificação PEGI.

O VSC *Rating Board* foi criado em 1989, por recomendação do Ministério do Interior do Reino Unido após a preocupação de proteção do público no que concerne a divulgação de conteúdos de entretenimento inapropriados pela indústria de *vídeos* e de jogos eletrónicos.

A partir de 1994 o VSC, em cooperação com a *Interactive Entertainment Association* (IEA), adquire competência na atribuição da classificação de restrição etária de jogos eletrónicos no Reino Unido. Em 2003 assume a administração do sistema de classificação PEGI e em 2012, o Reino Unido reconhece legalmente o sistema de classificação de restrição etária de conteúdos de entretenimento, especificamente de jogos eletrónicos *online*, e nomeia o VSC como órgão estatutário com a competência para a implementação no Reino Unido do sistema de classificação de restrição etária, nomeadamente, ao nível de jogos eletrónicos, através da sua *Games Rating Authority* (GRA)<sup>106</sup>. Atualmente, a GRA, autoridade de classificação de jogos exerce o seu domínio em todos os Estados que adotaram o sistema de classificação PEGI.

Assim, após sujeição da revisão às referidas entidades, é procedido à aprovação ou à alteração da classificação provisória, sendo atribuído, ao editor da indústria de produção e de divulgação de entretenimento, a respetiva licença de autorização para o uso do dístico de classificação etária e do de descritor de conteúdo emitidos pelo PEGI.

---

<sup>106</sup> Games Rating Authority (GRA) constitui a Autoridade de classificação de jogos eletrónicos integrante da organização VSC Rating Board.

Subsequentemente, a reprodução e a visibilidade do logótipo de classificação etária e do descritor de conteúdo na capa física ou digital do jogo tem de obedecer ao previsto na diretiva de rótulos e no código de conduta do sistema de classificação PEGI.

Em suma, constitui um método inadequado para o exponencial crescimento e a exigência de celeridade atual do mercado globalizado de comércio eletrónico de jogos, assim o IARC representa uma solução mais eficiente para o impasse existente.

O IARC é adotado em todos os jogos eletrónicos *online* das empresas dominantes no âmbito da indústria de jogos eletrónicos *online*, como o *Google Play*, a *Microsoft Windows Store*, a *Nintendo eShop*, a *Oculus VR Store*. Neste método de pós-divulgação, a atribuição da licença de autorização de classificação de restrição etária do jogo eletrónico *online* possui caráter automático, após o preenchimento obrigatório de um questionário por parte da indústria de entretenimento. De acordo com o teor do questionário e a região de divulgação procede-se à atribuição do dístico de classificação etária e do de descritor de conteúdo em uso de acordo com o sistema PEGI. Somente no período pós-divulgação se efetiva a fiscalização pelos administradores do IARC, mediante a verificação da correspondência da rotulagem dos jogos eletrónicos através de técnicas de pesquisa desenvolvidas na própria plataforma, entre outros, mediante palavras-chave. A alteração da classificação pode ser efetuada a solicitação do consumidor ou do próprio produtor ou editor do jogo eletrónico.

Do exposto, podemos considerar que a problemática do sistema de classificação de restrição etária de jogos eletrónicos constitui uma preocupação sob reflexão em muitos Estados, nomeadamente, os Europeus, tendo presente a adoção nos seus ordenamentos internos de regulamentação relacionada com o sistema de classificação de restrição etária de jogos eletrónicos, na extensa maioria do sistema PEGI.

O PEGI consiste num sistema de controlo por um rótulo duplo de classificação de restrição de acesso de *software* de entretenimento, o de faixa etária e o de conteúdo digital.



Figura 7 - Dísticos de Classificação de Restrição Etária

Fonte: Adaptado de PEGI (2018)

O rótulo de faixa-etária subdivide-se em cinco dísticos por latitudes de idades, cada um com uma das seguintes inscrições:

- 3 (destinado a menores com idade igual ou superior a três anos);
- 7 (destinado a menores com idade igual ou superior a sete anos);
- 12 (destinado a menores com idade igual ou superior a doze anos);
- 16 (destinado a menores com idade igual ou superior a dezasseis anos) e
- 18 (destinado a adultos, maiores com idade igual ou superior a dezoito anos).

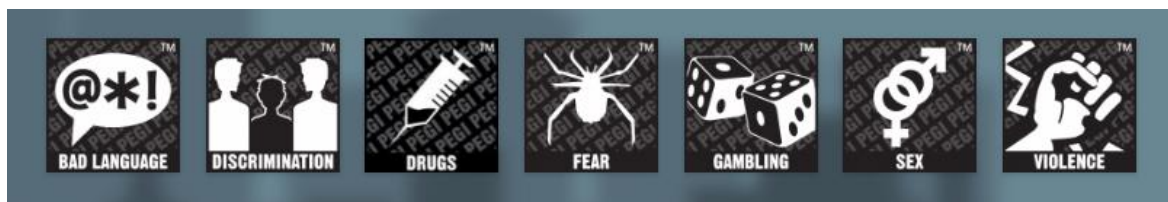


Figura 8 - Dísticos de Classificação de Descritor de Conteúdo Digital

Fonte: Adaptado de PEGI (2018)

O rótulo do descritor de conteúdo digital subdivide-se em sete dísticos de acordo com um dos seguintes descritores temáticos:

- Linguagem Imprópria (O jogo contém linguagem obscena);
- Discriminação (O jogo contém representações de discriminação ou de material suscetível de a encorajar);
- Droga (O jogo contém imagens do uso de estupefacientes, comportamento de adição ou estímulo ao consumo ou tráfico de droga);
- Medo (O jogo contém imagens de terror ou suscetíveis de provocar medo, horror ou assustar);

- Jogo (O jogo contém a aprendizagem do jogo de aposta ou de material suscetível de o encorajar);
- Sexo (O jogo contém imagens de nudez, comportamento ou referência sexual) e
- Violência (O jogo contém atos de violência ou de estímulos à violência, nomeadamente, representações de agressões físicas ou cenários de guerra).

Assim, no sistema PEGI, os jogos eletrónicos carecem de possuir, cumulativamente, os dois rótulos de classificação etária, um relativo ao logotipo da idade e outro ao descritor de conteúdo.

Em Portugal, a organização responsável pela classificação atribuída aos jogos eletrónicos, filmes e média em divulgação e exibição ao nível nacional é a Inspeção-Geral das Atividades Culturais (IGAC), adstrita ao Ministério da Cultura.

A IGAC constitui a entidade pública com competência funcional para proceder à fiscalização do cumprimento da implementação das *supra* referidas restrições, assim como possui a competência necessária à implementação de medidas concretas para fiscalizar o rigoroso cumprimento da veracidade da indicação da idade por parte do utilizador.

Todavia, apesar da implementação efetiva do PEGI se encontrar nas mãos de instituições e empresas de audiovisuais e de divulgação de entretenimento, o controlo eficiente da sua aplicação requer uma participação ativa por parte dos detentores de responsabilidade parental, tendo em consideração que os parâmetros das ferramentas de controlo parental carecem de ser ativados, a fim de permitirem a proteção da privacidade e a garantia de segurança *online* de menores.

### **3.4. Medidas Legais de Proteção de Menores e de Restrição Etária na Alemanha**

O *Jugendschutzgesetz* (JuSchG)<sup>107</sup> constitui o quadro normativo de proteção de menores vigente no ordenamento jurídico interno alemão. O regime legal alemão de proteção de menores é imbuído de um espírito rígido e de uma exigência de observância legal estrita, designadamente em matéria de classificação por faixa etária de jogos eletrónicos.

---

<sup>107</sup> *Jugendschutzgesetz* (JuSchG) corresponde à Lei de Proteção de Crianças e Jovens em Risco nacional e é de aplicação geral a todos os Estados Federados da Alemanha.

O § 2 do BGB dispõe que a maioridade é atingida, quando o sujeito perfizer os 18 anos de idade, conseqüentemente, o regime de menoridade prevê condicionalismos específicos na prossecução das várias componentes da vida, no caso concreto, na conduta desenvolvida por menor na internet, aquando da utilização de jogos eletrónicos *online*.

A classificação por faixa etária de atividades de lazer desenvolvidas por menor vigente na Alemanha goza do pressuposto de entendimento de que todo o conteúdo considerado de violência ou de risco para o normal desenvolvimento da criança ou do jovem, requiere que seja consubstanciada a previsão legal da aceção dos conceitos de conteúdo ilícito, prejudicial e de risco. Do § 4 ao § 6 do JuSchG encontram-se previstas as definições legais relativas a conteúdos digitais de disseminação ilegal e de disseminação restringida, bem como a de conteúdos digitais absolutamente ilegais, prejudiciais e de risco, em consonância com o critério de apreciação das conseqüências nefastas de exposição do menor.

A autoridade central de fiscalização competente para a violação das medidas de proteção de menores na internet é a *Kommission für Jugendmedienschutz* (KJM)<sup>108</sup>.

Em consonância com o § 21 do JuSchG as autoridades com competência no âmbito da fiscalização de proteção de crianças e jovens em risco, são definidas de acordo com a seguinte estrutura hierárquica:

- o *Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend*, congénere do Ministério para a Cidadania e a Igualdade, com jurisdição ao nível de todo o território nacional de todos os Estados Federados;
- os *obersten Landesjugendbehörden*, que pode ser designada como a Autoridade Federal de Instância Superior de Proteção de Menores, com jurisdição ao nível de todo o território do Estado Federado;
- os *zentralen Aufsichtsstelle der Länder für den Jugendmedienschutz*, que constitui o Departamento Central de Fiscalização de cada Estado Federal relacionado com a Proteção de Menores e os Média;
- os *Landesjugendämter*, correspondente à Comissão Distrital de Proteção de Crianças e Jovens e
- os *Jugendämter* equiparável às instâncias locais de Comissão de Proteção de Crianças e Jovens.

---

<sup>108</sup> *Kommission für Jugendmedienschutz* (KJM) congénere alemã correspondente à Comissão de Proteção de Crianças e Jovens em Risco (CPCJR) nacional.

No âmbito do presente contexto importa considerarmos, sobretudo, a autoridade de fiscalização de intervenção imediata, o *Jugendamt* e, em segunda linha, o *Landesjugendamt*, em virtude de serem estas autoridades que tem a responsabilidade de assegurar a proteção do menor, verificando se o estilo educativo do detentor da responsabilidade parental afeta gravemente a sua formação, educação ou desenvolvimento, aquando do desempenho da atividade de jogos eletrônicos *online*. A principal causa de risco advém do detentor da responsabilidade parental descurar da sua incumbência como educador, ao não se opor de modo adequado a remover a situação lesiva para o menor no âmbito da utilização de jogos eletrônicos *online*.

O quadro normativo alemão prevê cominações legais para a violação da lei de proteção menores no âmbito da utilização da internet, aquando do uso de jogos eletrônicos *online*, pelas partes interessadas, designadamente, as da indústria de produção e de divulgação de jogos eletrônicos, assim como dos detentores de responsabilidade parental. A conduta ilícita da indústria de produção e de divulgação de jogos eletrônicos que possa consubstanciar legalmente um risco para o menor no âmbito dos média, no que concerne a utilização de jogos eletrônicos, encontra-se prevista nomeadamente nos § 86, § 130, § 131, § 184 do *Strafgesetzbuch* (StGB)<sup>109</sup>. Este enquadramento jurídico representa essencialmente uma panóplia de condutas ilícitas penalmente puníveis relacionadas com a exposição do menor a conteúdos digitais de risco ou prejudiciais, enquadráveis no conjunto de violações ao sistema de classificação etária USK.

O *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BPjM)<sup>110</sup> representa a autoridade de fiscalização, com competência jurisdicional ao nível nacional em todos os Estados Federados da Alemanha, que procede, especificamente, à verificação da classificação do conteúdo digital como prejudicial a menores no âmbito do USK.

A indústria produtora e distribuidora de conteúdos digitais, sejam estes *online*, em *Compact Disc (CD)*<sup>111</sup>, *Digital Video Disk (DVD)*<sup>112</sup> ou em consolas de jogos eletrônicos, como *Playstation*, *Xbox* e *Wii*, têm de obedecer, obrigatoriamente, aos requisitos constantes

---

<sup>109</sup> BRD - **Strafgesetzbuch (StGB)**. [Em linha] (98- I S. 3322, 3618, 3630. [Consult. 2 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://www.gesetze-im-internet.de/stgb/StGB.pdf>. Equivalente ao código penal português.

<sup>110</sup> Departamento Federal de Verificação de Media Prejudicial a Menores.

<sup>111</sup> *Compact disc (CD)* constitui um suporte de gravação de forma circular, com aproximadamente de 12 cm de diâmetro, no qual os sons ou os dados são registados digitalmente, e cuja leitura se realiza com raio laser em aparelhos eletrônicos apropriados.

<sup>112</sup> *Digital Video Disc (DVD)* constitui um suporte de gravação digital, com aproximadamente de 12 cm de diâmetro, com capacidade superior à dos *CD*, e cuja leitura se realiza em aparelhos eletrônicos apropriados.

do disposto no *Jugendschutzgesetz* (JuSchG), que integra o teor do sistema de classificação etária adotado na Alemanha, o *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK)<sup>113</sup>. O USK constitui um código de conduta da indústria de atividades de entretenimento, concretamente, da atividade de produção, de divulgação e de comercialização de programas informáticos de entretenimento de jogos eletrónicos.

### **3.5. *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK)**

O *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK) constitui o sistema de classificação de conteúdo de jogos eletrónicos e de outros programas de entretenimento adotado e reconhecido pelo Estado alemão.

O USK, foi desenvolvido por uma organização voluntária da indústria de jogos eletrónicos fundada em 1994, com sede em Berlim, onde, a título permanente, prestam serviço dez funcionários, auxiliados por oito juízes voluntários e por cerca de cinquenta especialistas independentes no âmbito da proteção de jovens.

O USK é legalmente reconhecido como sendo a entidade de autocontrolo responsável pela indústria do jogo na Alemanha, com competência legal para proceder à verificação prévia de todos os jogos eletrónicos distribuídos em todo o território nacional alemão e à posterior atribuição da classificação de faixa etária.

O USK é adotado como código de conduta por todos os fabricantes de consolas de jogos, incluindo a *Sony*, a *Microsoft* e a *Nintendo*, bem como por todas as editoras e os criadores de jogos eletrónicos *online* que exerçam a sua atividade industrial e comercial em território alemão. Inversamente ao sugerido pela própria designação do sistema USK, autocontrolo de programas informáticos relativos a jogos eletrónicos, a autorregulamentação não pode ser considerada grosso modo voluntária, por a verificação de um jogo eletrónico disponibilizado no mercado alemão ser, impreterivelmente, obrigatória.

No Art. 5.º do *Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland* (GG)<sup>114</sup>, a lei fundamental alemã, encontra-se plasmado a garantia do direito à liberdade de expressão, que

---

<sup>113</sup> Consultar nota de rodapé 79.

<sup>114</sup> BRD - **Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland** [Em linha] (49- (BGBl. I S. 2347. [Consult. 2 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:www.juris.de>. Corresponde à Constituição da República Federal Alemã.

é restringida nos termos do § 12.º e § 14.º do JUSchG, enquanto garante da proteção de crianças e jovens em risco, designadamente, no tocante à implementação do sistema de classificação etária no âmbito da divulgação e da utilização de jogos eletrónicos por menores.

Desde a alteração de 2003 ao *JugendSchutz Gesetz*<sup>115</sup>, que foi determinado a obrigatoriedade da colocação do dístico de classificação do USK em local bem visível na embalagem e no disco do jogo eletrónico físico, assim como na imagem da montra digital da *e-store*. A comercialização do jogo eletrónico, também só pode ser efetuada a adquirente com a idade mínima prevista pela classificação estabelecida pelo USK.

Contudo, apesar das alterações legais introduzidas, a modernização da legislação de proteção de crianças e jovens em risco alemã permanece estagnada, conforme referido em entrevista à Giga pelo gestor comercial do USK, Felix Falk (2012)<sup>116</sup>:

*“Gemeinsam mit den Computerspielen vollziehen wir als USK die Entwicklung hin zu Online. Auch wenn die gesetzliche Modernisierung des Jugendschutzes weiterhin stagniert, sind wir als Selbstkontrolle in der Praxis bereits auf einem guten Weg, für einen wirksamen Schutz von Kindern und Jugendlichen auch im Internet.”*<sup>117</sup>

O USK prevê um sistema de controlo de utilização de jogos eletrónicos por menores, baseado num único fator de classificação de restrição de acesso de *software* de entretenimento, o de faixas etárias, de acordo com o guia de orientação do USK, *Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospiele*<sup>118</sup>. Determina a classificação de restrição de menores por cinco níveis de faixas etárias, conforme previsto no Capítulo<sup>119</sup> 3 do § 14 do JuSchG<sup>120</sup>, e obriga à utilização do respetivo rótulo, que terá uma das seguintes inscrições:

---

<sup>115</sup> Lei de Proteção de Crianças e Jovens em Risco Alemã.

<sup>116</sup> GIGA - USK: Veröffentlicht Bilanz des Jahres 2012.

<sup>117</sup> Tradução minha: “Nós, a USK, permanecemos a evoluir *online* juntamente com os jogos eletrónicos. E apesar da modernização legal da proteção de menores continuar estagnada, nós, como autoridade de autocontrolo, estamos, na prática, bem encaminhados para assegurar uma proteção efetiva de crianças e adolescentes na Internet.”

<sup>118</sup> USK - **Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospiele** [Em linha] [Consult. 2 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:http://www.usk.de/fileadmin/documents/2011-06-27\_Leitkriterien\_USK.pdf>.

<sup>119</sup> Capítulo de normativo legal equivalente a *Abschnitt*.

<sup>120</sup> Capítulo 3, parágrafo 14.º da Lei de Proteção de Menores Alemã.



Figura 9 - Sistema de Classificação etária USK

Fonte: USK (2016)

- 0 (destinado a todas as idades, integram, sobretudo, jogos para a família, como os de habilidade, de tabuleiro e de desportos, assim como todos os que do ponto de vista da proteção de menores, não envolvam qualquer prejuízo para as crianças);
- 6+ (destinado a menores com idade superior a seis anos, integram, jogos para a família, caracterizados por uma maior velocidade de jogo, de tarefas mais complexas e mais competitivos do que os jogos sem restrição de idade, nomeadamente, os de corrida e de simulação);
- 12+ (destinado a menores com idade superior a doze anos, integram jogos de artes marciais, com possível conteúdo de alguma violência, de cenário histórico, futurista ou mítico, porém de distanciamento para com a realidade, apesar de poderem constituir jogos de estratégia, de *role-playing* ou de simulações militares);
- 16+ (destinado a menores com idade superior a dezasseis anos, integram os jogos que apresentam comportamento violento, sobretudo batalhas armadas e missões militares. Constituem os jogos de ação, de aventura, de estratégia militar e de atiradores) e
- 18+ (destinado a maiores, com idade superior a dezoito anos, integram os jogos violentos, de atmosfera aterrorizadora, sombria, exclusivamente a adultos e incluem os jogos *first shooters*, os de ação, de aventura e de mundo aberto, num contexto de conflito bélico ou de luta brutal).

O procedimento de atribuição da classificação etária de jogos eletrónicos pelo USK é similar ao método tradicional de verificação prévia de divulgação do sistema PEGI. Assim, para a divulgação do jogo eletrónico, a indústria de divulgação e comercialização de jogos, terá de inicialmente, de requer a atribuição de uma classificação por faixa etária provisória junto da USK a troco do pagamento de uma taxa.

O jogo eletrónico é sujeito a verificação por parte de uma comissão de juízes presidida por um representante permanente do *Obersten Landesjugendbehörden*<sup>121</sup>, que propõe a certificação da classificação etária junto do Conselho Consultivo, constituído por pedagogos, assistentes sociais e jornalistas a exercerem as suas atividades na área da proteção de menores. O Conselho Consultivo procede ao visionamento de partes ou cenas do jogo eletrónico para determinar a sua adequação à atribuição de classificação da faixa etária.

Após a validação da certificação proposta é atribuída a respetiva classificação de faixa etária, contudo se o jogo eletrónico for considerado pelos especialistas do Conselho Consultivo prejudicial para menores e, até para adultos, ou o seu conteúdo digital for suscetível de poder consubstanciar um ato ilícito criminal, não é procedido à atribuição de classificação etária e o jogo eletrónico é remetido para a apreciação junto do BPjM.

O BPjM constitui a autoridade com a competência para proferir a decisão final, tendo legitimidade legal para proceder à utilização de outros métodos destinados à determinação efetiva do conteúdo digital como considerado prejudicial ao desenvolvimento da personalidade do menor.

Em caso de negação da classificação etária o jogo eletrónico não pode ser comercializado, porém assiste ao produtor ou à editora o direito de eliminar as cenas cruciais indiciadores de serem prejudiciais a menores.

No que concerne a eficácia da classificação etária dos jogos eletrónicos pelo sistema USK, necessariamente, tem de ser considerado eficiente, tendo em atenção que o Relatório da USK de 2012, registou que as ações de recurso de classificação de restrição de faixa etária desencadeadas no ano de 2012<sup>122</sup> foram apenas de dezanove e que em somente dois casos foi interposto recurso de apelação por dúvida, tendo a decisão final sido tomada, posteriormente, pelo coletivo juízes do sistema de verificação USK.

No que concerne à condição de indicação de idade falsa por parte do menor, na ora problemática da eficácia da aplicação das medidas de restrição etária, esta condição materializa o objeto de uma grande parte dos estudos desenvolvidos no âmbito da proteção do menor, porque independentemente do contexto social, jurídico ou médico dos estudos de investigação, esta condição compreende o problema de base das principais políticas de proteção do menor na internet. Destarte, esta condição constitui um dos itens invocados

---

<sup>121</sup> Autoridade Federal de Instância Superior de Proteção de Menores, com competência para a supervisão e fiscalização da Proteção de Menores e os Média.

<sup>122</sup> *Idem* 116.

habitualmente nos estudos estatísticos sobre a sociedade de informação relacionados a menores, e conseqüentemente careceria, obviamente, de abordagem na presente dissertação.

Assim, tendo em consideração um dos estudos subordinados à sociedade de informação desenvolvido pela Bitkom, procede-se à descrição e à análise do quadro estatístico representativo de experiências e de entendimentos de jovens dos 10 aos 18 anos de idade (figura 10), dividido por três colunas, a da experiência pessoal, a do entendimento pessoal e a da gestão da esfera privada, e, cada uma, subdivida por dois gráficos representativos da confirmação de um item afirmativo. Constata-se que cerca de 30% dos jovens questionados sobre se já tinham fornecido, conscientemente, uma idade falsa, declararam que conscientemente tinham dado a indicação de uma idade falsa ou diferente daquela que efetivamente tinham, consoante o representado no segundo gráfico da segunda coluna.

Abbildung 17: Erfahrungen und Ansichten

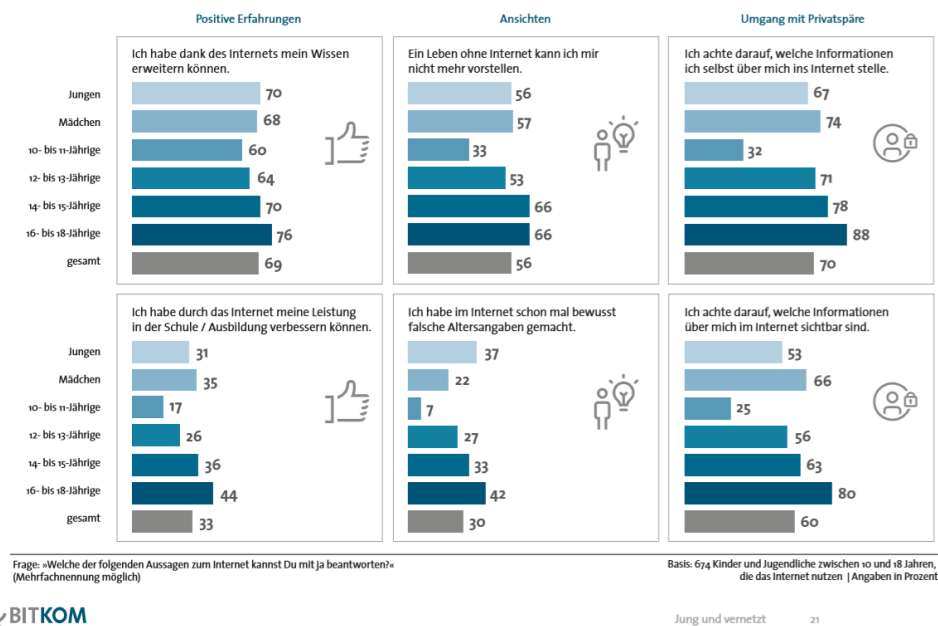


Figura 10 - Experiência na Internet de Menores de 10 a 18 anos de idade

Fonte: Adaptado de Bitkom (2014)

A condição de indicação de idade falsa<sup>123</sup>, incorpora a preocupação política de proteção de menores na Alemanha,<sup>124</sup> tendo em consideração que assume uma relevância

<sup>123</sup> Anonym Hochschule Darmstadt - Die Einwilligung Minderjähriger und der Altersnachweis (Art. 8 DSGVO), (2016). [Consult. 12 fev. 2018]. Disponível em WWW:URL:<https://www.grin.com/document/380904>.

<sup>124</sup> FUHLERT, Bernd; RÜDIGER, Thomas-Gabriel - Stärkung des Datenschutzes für Kinder und Jugendliche – nur wie kann das aussehen?. ZD – 2: (2016) 55-57.

notória em termos legislativos, tanto no que concerne à fiscalização, à jurisdição, como quanto à titularidade da responsabilidade civil por danos provocados a terceiros.

O quadro normativo alemão, nomeadamente, o JuSchG consagra ainda no âmbito da fiscalização da idade de acesso à atividade de jogos eletrónicos *online*, a possibilidade da conjugação de um controlo por Autoridade formal e por informal. A autoridade informal compreende os dispositivos de controlo parental de TI, assim como a parentalidade positiva invocada pela própria UE. A verificação da idade do utilizador no acesso aos jogos eletrónicos *online*, por autoridade de fiscalização informal pode ser exercida, nomeadamente, por controlo parental e por controlo da indústria de divulgação de jogos eletrónicos *online*, mediante o controlo por dispositivos de TI.

### 3.6. Fiscalização do registo de acesso a jogos eletrónicos *online* de restrição etária

Em Portugal, o acesso a jogos eletrónicos *online* de restrição etária por menores efetua-se através de um *menu* de início de sessão da plataforma de jogos, onde apenas é solicitado a introdução do endereço de correio eletrónico e a correspondente palavra-passe da subconta, no caso de ter havido a configuração e ativação de controlos parentais disponibilizados pelas plataformas de jogo, de acordo com a imagem de figura infra. Todavia, este procedimento, também é exigido para as contas principais, destinadas a adultos, ou seja sem que tenha havido qualquer configuração relacionada com o controlo parental.



Figura 11 - Registo de acesso a conteúdo de restrição etária em Portugal e países do sistema PEGI

Fonte: Sony Playstation (2018)

Os registos dos dados de acesso da plataforma, apenas preveem a confirmação destes dados básicos, não se tornando necessário efetuar nenhuma validação de dados pessoais previamente introduzidos na data da criação da subconta ou da conta principal de utilizador. No decurso da duração da sessão, também não se torna necessário proceder a uma reconfirmação dos dados, com exceção do caso de haver uma aquisição de um novo jogo eletrónico *online*.

Na Alemanha, no âmbito do acesso a jogos eletrónicos *online*, a privacidade não se sobrepõe à segurança, considerando que é indispensável para se proceder à identificação do utilizador no acesso ao jogo eletrónico, o endereço do correio eletrónico, o número de cartão de cidadão alemão, a data de nascimento do utilizador e um cartão bancário associado, que é sempre sujeito a validação automática por parte da agência de notação de crédito *Schufa*, conforme imagem exemplificativa de figura infra.

Quanto à intervenção da agência de notação de crédito SCHUFA, a mesma justifica-se, tendo em atenção que a atividade de jogos eletrónicos *online* pressupõe a existência paralela do comércio eletrónico, constituindo a exigência de uma contrapartida financeira uma mera opção de estratégia comercial. Assim, partindo do pressuposto da existência de uma relação jurídica entre o utilizador e a empresa da indústria de divulgação de jogos eletrónicos, torna-se legitimado o recurso à agência de notação de crédito alemã, *Schutzgemeinschaft für allgemeine Kreditsicherung* (SCHUFA)<sup>125</sup> para o controlo da idade de acesso do utilizador, segundo as regras da prática de comércio eletrónico.

---

<sup>125</sup> A SCHUFA, *Schutzgemeinschaft für allgemeine Kreditsicherung* é uma Agência de notação de crédito utilizada na Alemanha, fundada em 1927, utilizada para a confirmação de dados pessoais e da situação financeira, *in casu* da verificação da idade indicada pelo utilizador *online*.



possibilidade da conjugação de um controlo por Autoridade formal e por informal. A supervisão da idade do utilizador dos jogos eletrónicos *online*, por autoridade informal pode ser exercida, nomeadamente, por controlo parental e por controlo da empresa gestora da plataforma de jogos eletrónicos *online*.

### **3.7. Fiscalização de restrição etária por controlo parental**

A fiscalização da restrição etária de acesso a jogos eletrónicos por controlo parental, como dispositivo de controlo de TI, carece de ativação por parte do detentor de responsabilidade parental e a configuração de segurança e de restrição etária corresponde ao sistema de autorregulação de classificação de conteúdos de entretenimento por faixas etárias adotados na região ou no país.

Tendo presente, que em Portugal é adotado o sistema PEGI e na Alemanha o sistema USK, os dispositivos de controlo de TI relativos à utilização de jogos eletrónicos *online* disponibilizados pelas empresas gestoras de consolas e de plataformas de jogos, assim como de produtoras e distribuidoras de jogos eletrónicos *online*, carecem de ajustamento das configurações de acordo com as determinações fixadas pelo sistema de classificação etária vigente na zona de aplicação.

As empresas cuja atividade principal<sup>126</sup> seja conexas à dos jogos eletrónicos *online*, constituem uma das partes interessadas em assegurarem a proteção de menores na internet, disponibilizando meios de garantia de uma experiência de utilização segura para menores. Consequentemente, disponibilizam uma amálgama de orientações e funcionalidades de TI que permitem um potencial controlo efetivo da atividade de menores na internet em caso do seu estrito cumprimento por parte dos detentores de responsabilidade parental do menor. Estas medidas de proteção de menores encontram-se taxativamente enumeradas nas recomendações de utilização de jogos eletrónicos *online*, que correspondem em parte ao enquadramento legal previsto para a matéria versada e de aplicação geral obrigatória.

A principal recomendação consigna a restrição de atividades e de conteúdos inadequados à idade do menor, com o objetivo de obter a garantia de não ser sujeito à

---

<sup>126</sup> Atividade principal na conceção de *core business*.

exposição de conteúdos digitais impróprios para o desenvolvimento normal da personalidade da criança ou do jovem.

Para o efeito, numa primeira fase, o detentor do controlo parental deverá ter presente que na aquisição gratuita ou onerosa de jogos eletrónicos *online* e correspondentes expansões que o descritor da classificação etária equivale à idade do menor.

Numa segunda fase, previamente à primeira utilização por parte do menor, o detentor da responsabilidade parental, no exercício de uma parentalidade positiva, terá de proceder à definição dos controlos parentais no sistema. No caso da *Sony Playstation4*<sup>127</sup>, tanto em Portugal, como na Alemanha, o sistema de controlo parental adotado é constituído por uma conta principal ou mestre titulada pelo detentor da responsabilidade parental, que lhe faculta a opção de criação de seis subcontas associadas a menores de 18 anos de idade e de restrição de diversas funcionalidades da plataforma de jogos eletrónicos *online*.

Após a configuração geral e a ativação de uma subconta de acordo com os controlos parentais recomendados de acordo com o sistema de restrição etária PEGI em Portugal e USK na Alemanha, ainda é suscetível de sofrer outras restrições. As restrições de preferência constituem uma configuração personalizada da subconta, nomeadamente, ao nível da funcionalidade de conversação por voz, vídeo e texto no decurso do jogo eletrónico *online*, ou da interdição de contacto por parte de determinados utilizadores da plataforma de jogos<sup>128</sup>. De referenciar, que no caso de restrição da conversação, o titular da subconta pode permanecer impedido de poder utilizar alguns jogos eletrónicos *online* disponíveis, apesar da observação dos parâmetros do descritivo de faixa etária aplicado.

Importa, ainda, referir que a funcionalidade de receção e da emissão de mensagens de texto não passível de restrição impede a eficácia da supervisão, por não permitir acautelar a reprodução na conta mestre ou principal do registo de mensagens de texto. Já a criação e a publicação de conteúdos digitais por parte de titulares das subcontas é suscetível de ser monitorizado e removido pela entidade gestora da plataforma de jogos, para além da não permissão de acesso para a visualização destes conteúdos por titulares de subcontas.

Numa terceira e última fase, o detentor da responsabilidade parental ficará também incumbido de proceder à monitorização da utilização de jogos eletrónicos *online* pelo menor, assegurando com a sua participação uma experiência segura e um entretenimento adequado ao menor. De notar que os sistemas de controlo parental de outras empresas de produção, de

---

1. <sup>127</sup> SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT EUROPE LIMITED. - Controlo parental da subconta. (2016).

<sup>128</sup> Interação de utilizadores na plataforma de jogos é habitualmente designada por *Network*.

divulgação e de gestão de plataformas de jogos eletrónicos *online* são similares, tendo a seleção recaída sobre a supra referida empresa, em virtude da sua utilização descrição minuciosa no seu *site* do procedimento a realizar por parte do detentor de responsabilidade parental.

Este mecanismo de fiscalização informal apela à cidadania participativa das principais partes interessadas, tanto da indústria de produção e de divulgação de jogos eletrónicos *online*, como dos detentores de responsabilidade parental, assim como considera Gohn (2001)<sup>129</sup> “a principal função da participação deve ser o carácter educativo que exerce sobre as pessoas”, ou seja, a participação em apreço consubstancia o carácter educativo exercido pela supervisão de autoridade informal.

E, ainda, um excerto de Tenório (1998)<sup>130</sup>: “Na relação sociedade-Estado, a gestão social se efetiva quando os governos institucionalizam modos de elaboração de políticas públicas que não se refiram ao cidadão como “alvo”, “meta”, “cliente” de suas ações ou, quando muito, avaliador de resultados, mas sim como participante ativo no processo de elaboração dessas políticas. Este processo deve ocorrer desde a identificação do problema, o planeamento de sua solução e o acompanhamento da execução até a avaliação do impacto social efetivamente alcançado.”

Assim, o controlo de acesso por menores na utilização de jogos eletrónicos constitui um imperativo de pais, educadores e sociedade em geral, apelando a uma sociedade participativa e, mais especificamente, segundo a UE a um exercício de uma parentalidade positiva.

No caso da sociedade em geral, a crescente preocupação política de proteção de menores na internet por parte de todos os Estados apela à realização de uma fiscalização efetuada por via legislativa, tendo em consideração os resultados negativos observados socialmente. A principal causa da intervenção pública, ao nível global, prende-se com as consequências nefastas geradas no desenvolvimento da personalidade de crianças e de jovens e ao conseqüente problema prioritariamente associado ao insucesso no aproveitamento escolar e a distúrbios vários, como sedentarismo ou comportamento socialmente desapropriado e de violência, como referido por Steppich (2017)<sup>131</sup>, Robbinson

---

<sup>129</sup> GOHN, Maria Glória.- **Conselho Gestores e Participação Sociopolítica**. São Paulo: Cortez, 2001.

<sup>130</sup> TENÓRIO, Fernando. Gestão social: uma perspectiva conceitual. **Revista de Administração Pública**. 32:5. (1998) 7-23.

<sup>131</sup> STEPPICH, Günter - Handbuch Medienerziehung & Jugendmedienschutz [Em linha]. Wiesbaden, DE. [s.n.] [Consult. 6 mar. 2018]. Disponível em WWW:<URL:http://www.medien-sicher.de/jms/Handbuch\_Jugendmedienschutz.pdf>.

<sup>132</sup>, Mueller *et al.* (2015)<sup>133</sup>; Ferguson (2015)<sup>134</sup>; Slavtcheva-Petkova *et al.* (2015)<sup>135</sup>; Breuer *et al.* (2015)<sup>136</sup>, Almeida *et al.* (2012)<sup>137</sup> e Schenck (2012)<sup>138</sup>.

A intervenção legislativa implementada mediante uma efetiva eficácia de fiscalização continua a deparar-se com inúmeras limitações, tal como referido por Choi (2018)<sup>139</sup>, Krieger-Lamina (2017)<sup>140</sup>, Rama (2016)<sup>141</sup> e Dickhut (2010)<sup>142</sup>, por isso outras medidas mais drásticas foram implementadas para assegurar a proteção dos menores na internet, como a do bloqueio estatal do uso da internet no decurso do período noturno, especificamente, para a utilização de jogos eletrónicos *online*. (Choi, 2018).

Por conseguinte, a fiscalização por entidade informal, ou seja, o controlo parental em combinação com os recursos *supra* descritos constitui, à *priori*, um mecanismo dotado de eficácia adequada para garantir uma proteção segura do menor no desenvolvimento da atividade de jogos eletrónicos *online*. Ora, a concretização dessa finalidade, carece também de que o controlo parental exercido pelo detentor de responsabilidade parental constitua um modelo de estilo educativo que assegure o cumprimento por parte do menor de regras previamente definidas e que haja uma participação monitorizada na utilização dos jogos eletrónicos *online* por parte do detentor de responsabilidade parental.

---

<sup>132</sup> ROBINSON, Tom. *et al.* - Violence, Sexuality, and Gender Stereotyping: A Content Analysis of Official Video Game. WJMCR (2009).

<sup>133</sup> MÜLLER, K. W. *et al.* - Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. European Child & Adolescent Psychiatry. ISSN 1018-8827. 24:5 (2015) 565–574.

<sup>134</sup>FERGUSON, Christopher J. - Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance. Perspectives on Psychological Science. ISSN 1745-6916. 10:5 (2015) 646–666.

<sup>135</sup>SLAVTCHEVA-PETKOVA, Vera; NASH, Victoria Jane; BULGER, Monica - Evidence on the extent of harms experienced by children as a result of online risks: implications for policy and research. Information, Communication & Society. . ISSN 1369-118X. 18:1 (2015) 48–62.

<sup>136</sup>BREUER, Johannes *et al.* - Violent video games and physical aggression: Evidence for a selection effect among adolescents. Psychology of Popular Media Culture. 4:4 (2015) 305–328.

<sup>137</sup>ALMEIDA, Ana; ALVES, Nuno; DELICADO, Ana - AS CRIANÇAS E A INTERNET EM PORTUGAL Perfis de uso. Em SOCIOLOGIA, PROBLEMAS E PRÁTICAS [Em linha] [Consult. 20 abr. 2018]. Disponível em WWW:<URL:http://epp.eurostat.ec.europa.eu/portal/page/portal/statistics/search\_database>. 9–30.

<sup>138</sup> SCHENK, Michael *et al.* - Gläserne Freunde? Kompaktversion zur LfM-Studie &quot; Digitale Privatsphäre. Heranwachsende und Datenschutz auf Sozialen Netzwerkplattformen &quot; – Manuskriptfassung. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (2012).

<sup>139</sup> CHOI, Jiyun *et al.* - Effect of the Online Game Shutdown Policy on Internet Use, Internet Addiction, and Sleeping Hours in Korean Adolescents. Journal of Adolescent Health. . ISSN 1054139X. 62:5 (2018) 548–555.

<sup>140</sup> KRIEGER-LAMINA, Jaro - Privatsphäre in Online-Spielen [Em linha] [Consult. 8 abr. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://media.arbeiterkammer.at/wien/PDF/studien/Privatsphaere\_in\_Online-Spielen.pdf>.

<sup>141</sup> RAMA, Paula - Os Jogos de Sorte e Azar em Portugal: O caso concreto dos Jogos Online e a sua Regulação [Em linha]. [S.l.] : Faculdade de Direito da Universidade de Coimbra, 2016 [Consult. 8 abr. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/34949/1/Os%20Jogos%20de%20Sorte%20e%20Azar%20em%20Portugal%20O%20Caso%20concreto%20dos%20Jogos%20Online%20e%20a%20sua%20Regulacao.pdf>.

<sup>142</sup> Dickhut, M.- Jugendschutzprogramme gemäß § 11 JMStV.

Além do mais, é necessário, também considerar que a monitorização da atividade de utilização de jogos eletrónicos *online* não é constante pelo detentor da responsabilidade parental, e o menor, tendencialmente, desenvolve a curiosidade para aceder a conteúdos digitais que lhe são restringidos, utilizando subterfúgios para o acesso *online* com outras subcontas de menores de uma faixa etária superior ou até da própria conta mestre ou principal.

Assim, como complemento aos mecanismos de controlo parental já mencionados, poderemos propor uma possível solução futura do problema específico de controlo de acesso, através da adoção de uma outra funcionalidade de TI, a deteção da idade do utilizador de jogos eletrónicos *online* por reconhecimento facial, como é sugerido por Anda *et al.* (2018)<sup>143</sup>, de acordo com o seguinte trecho extraído:

*“Age estimation commodities are becoming more common in our milieu. The appearance of ubiquitous smart face detectors will generate a considerable impact on the life of users and consumers. Migrating to an authentication factor, based on facial recognition, can strengthen system security to prevent impersonation attacks. Facial security checks could impede card cloning, fraudulent exam takers, and identity theft. Age estimation can also be used for adult entertainment venue access, purchase of age-restricted goods, such as alcohol and tobacco, age targeted advertising and recently, services such as how-old.net have been used for the recognition of children refugees from Syria. The aforementioned scenarios are just some examples of the variety of applications that can be achieved with “multilayered deep learning technology for highly intelligent services.”*<sup>144</sup>

Atualmente, a deteção de idade por reconhecimento facial já permite uma certa acuidade na determinação da idade, em consonância com as conclusões do estudo

---

<sup>143</sup> ANDA, Felix; LILLIS, David; LE-KHAC, Nhien-An; SCANLON, Mark. - Evaluating Automated Facial Age Estimation Techniques For Digital Forensics. **Forensic Focus for Digital Forensics and Ediscovery Professionals**. (2018). [Em linha]. [Consult. 19 jun. 2018]. Disponível em WWW:<URL<https://articles.forensicfocus.com/2018/06/19/evaluating-automated-facial-age-estimation-techniques-for-digital-forensics/>>.

<sup>144</sup> Tradução minha: “As funcionalidades de estimativa de idade começam a ser mais comuns entre nós. O aparecimento de detetores de rosto inteligentes omnipresentes gerará um impacto considerável na vida de utilizadores e de consumidores. A migração para um fator de autenticação, com base no reconhecimento facial, pode reforçar a segurança do sistema para impedir ataques de falsificação de identidade. As verificações de segurança facial podem impedir a clonagem de cartões, os candidatos fraudulentos a exames e o roubo de identidade. A estimativa de idade também pode ser usada para acesso ao local de entretenimento adulto, compra de produtos com restrição de idade, como álcool e tabaco, publicidade segmentada por idade e, recentemente, serviços como how-old.net foram usados para o reconhecimento de crianças refugiadas da Síria. Os cenários acima mencionados são apenas alguns exemplos da variedade de aplicações que podem ser alcançadas com a tecnologia de aprendizagem profunda multicamadas para serviços altamente inteligentes.”

comparativo de modelos neuronais de reconhecimento facial para determinação de idade, de género e de estado emocional de Lapuschkin *et al.* (2017)<sup>145</sup>:

*“Recent deep neural network models are able to accurately analyze human face images, in particular recognize the persons’ age, gender and emotional state.”*<sup>146</sup>

Todavia, a capacidade para a determinação da idade de crianças e jovens por reconhecimento facial, carece de uma especial perceção, tendo em consideração que o presente contexto exige rigor na determinação da idade estimada, em virtude da imposição legal do cumprimento estrito de limites de faixas etárias consignados nos sistemas de classificação de restrição etária para jogos eletrónicos adotados no Estado em apreço.

Porém as aplicações comerciais de reconhecimento facial para idade estimada, correntemente, no mercado não dispõem da capacidade de precisão requerida para o efeito, conquanto os modelos neuronais complexos adotados atualmente para fins não comerciais permitem uma estimativa de idade de crianças e de jovens, que ascende a uma taxa de certeza de 92%, tendo em consideração o extrato do artigo relativo à idade, de Atallah *et al.* (2018)<sup>147</sup>:

*“Nowadays, there are lots of commercial applications for face age estimations. However they only operate effectively for photos of adults or older children (the minimum age is 18), whereas the new iPhone gets to the minimum age of 15. In addition, a considerable number of papers indicated that the identification accuracy rate is strongly dependent on subject age. Many researchers have applied different methods to deal with children. In particular, the deep Convolutional Neural Network (CNN) method was used to detect new-born babies with the IIT (BHU) new-born database. The result of the accuracy rate was 91.03%. There is another technique, which was used known as the Local Binary Pattern (LBP), used for feature extraction and semi-supervised learning with the obtained accuracy rate result of 92%.”*<sup>148</sup>

---

<sup>145</sup> LAPUSCHKIN, Sebastian; BINDER, Alexander; MÜLLER Klaus-Robert; SAMEK Wojciech. - **Understanding and Comparing Deep Neural Networks for Age and Gender Classification**. arXiv. ORG:1708.07689v1. 2017. [Em linha]. [Consult. 19 Jun. 2018]. Disponível em WWW:<URL<https://arxiv.org/pdf/1708.07689.pdf/>>.

<sup>146</sup> Tradução minha: “Os modelos recentes de redes neurais complexas têm capacidade de analisar com precisão imagens de rostos humanos, em particular reconhecer a idade, o género e o estado emocional das pessoas.”

<sup>147</sup> ATALLAH, Rasha; KAMSIN, Amirrudin, ISMAIL, Maizatul; ABDELRAHMAN, Sherin; ZERDOUMI, Saber. - **Face Recognition and Age Estimation Implications of Changes in Facial Features: A Critical Review Study**. Researchgate. (2018). [Em linha]. [Consult. 20 jul. 2018]. Disponível em WWW:<URL<https://www.researchgate.net/publication/325236448>>.

<sup>148</sup> Tradução minha: “Atualmente, existem muitas aplicações comerciais para estimativas de idade por reconhecimento facial. No entanto, eles só operam efetivamente para fotos de adultos ou crianças mais velhas (a idade mínima é de 18 anos), enquanto o novo iPhone atinge a idade mínima de 15 anos. Além disso, um número considerável de artigos indicou que a taxa de precisão de identificação é fortemente dependente. da

Em suma, a aplicação ou a funcionalidade de acesso a utilizadores de jogos eletrónicos *online* de reconhecimento facial para estimativa de idade constitui indubitavelmente um tipo de controlo atividade de menores a implementar no futuro em conjugação com outros.

Todavia, importa determinar a real eficácia do controlo parental, tendo em consideração que, apenas nos pronunciámos, sobre as funcionalidades de aplicação e da sua eficácia técnica, aquando ativados pelo detentor da responsabilidade parental. Qual o critério a utilizar para a mensurabilidade da eficácia do controlo parental? Será de optar pela eficácia técnica da funcionalidade do controlo parental ou pela eficácia do controlo parental na promoção de um desenvolvimento normal da personalidade do menor?

São duas vertentes sobre as quais, necessariamente, nos temos de pronunciar, tendo em consideração que a mera execução da funcionalidade presente em todas as consolas de jogo, permite após corretamente ativada, um controlo efetivo da atividade desenvolvida pelo menor utilizador de jogos eletrónicos *online*. Ao menor, apenas, seria permitido o acesso aos jogos eletrónicos certificados pelo sistema de classificação etária adotado conforme o PEGI ou o USK para a faixa etária correspondente à idade do registo constante da sua subconta. A restrição de acesso aos jogos eletrónicos seria eficazmente cumprida, assegurando uma utilização segura da internet pelo menor, no âmbito dos jogos eletrónicos *online*.

Numa segunda vertente, e numa perspetiva mais atual da problemática, teremos de apreciar a mensurabilidade da eficácia do controlo parental na vertente de propiciar ao menor a efetiva segurança, participação e aprendizagem necessária ao seu desenvolvimento normal da personalidade, todavia sem encapotar um controlo parental desadequado e até excessivo.

Este dilema torna árdua a tarefa de fixarmos, indubitavelmente, um critério de mensurabilidade da eficácia das medidas de restrições etárias implementadas, contudo é de considerar como bitola a adotada pelos relatórios sobre a pesquisa de dados de utilização da internet, especificamente da utilização de jogos eletrónicos *online*.

Em consonância com os resultados do estudo da *EU Kids Online: National perspectives*<sup>149</sup> aplicado a 25 Estados-membros da UE, no que concerne à parte de Portugal,

---

idade do sujeito. Muitos pesquisadores aplicaram métodos diferentes para lidar com as crianças. Em particular, o método de Rede Neural por Convolução (CNN) foi usado para detetar bebês recém-nascidos com o banco de dados de recém-nascido do IIT (BHU). O resultado da taxa de acerto foi de 91,03%. Existe outra técnica, que foi utilizada conhecida como Padrão Binário Local (LBP), utilizada para extração de características e de aprendizagem semi-supervisionado com o resultado da taxa de acerto obtido de 92%.”

<sup>149</sup> HADDON, Leslie *et al.* - **EU Kids Online: National perspectives This report** [Em linha] [Consult. 3 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL: <http://www.eukidsonline.net>>.

apresentado por Cristina Ponte e Ana Jorge (2012), podemos considerar que a fiscalização é tendencialmente ineficaz no âmbito da utilização de jogos eletrónicos *online*, em virtude de 83% dos entrevistados utilizar a internet para a atividade de jogos eletrónicos *online*, tendo apenas 43% destes tido acompanhamento parental, de 63% realizar esse acesso em local sem a presença de um responsável parental e de 11% crianças entre os 10 e 11 anos de idade ter visualizado imagens de sexo. No mesmo estudo, na parte referente à Alemanha, o grau de eficácia de fiscalização é superior, em virtude de 99% dos entrevistados utilizar a internet a partir de casa, tendo 95% destes tido acompanhamento parental, sendo sem expressão a experiência de visualização de imagens de sexo por crianças entre os 10 e 11 anos de idade e de 9% a taxa de indicação de idade falsa no acesso a conteúdos digitais de restrição etária, tendo em consideração a parte do estudo relativa à Alemanha, apresentado por Claudia Lampert and Uwe Hasebrink (2012)<sup>150</sup>.

No sentido do mencionado relatório da rede europeia *EU Kids Online*, o entendimento de outras autoras conceituadas na matéria, como Biecke e Nouwen (2016)<sup>151</sup>, que afirmam que a maioria dos atuais controlos parentais é de tipo preventivo, visando evitar riscos e restringir comportamentos, que em última instância, pode ser prejudicial ao menor.

Assim, também, as conclusões de Biecke *et al* (2016)<sup>152</sup>, enunciadas, também, no âmbito do relatório do *EU-Kids online*<sup>153</sup>, que passamos a citar:

*“How effective are parental controls?”... “We don’t know whether parental controls really work! Previous research on the use of parental controls has not yet reached a conclusive answer on their effectiveness in reducing children’s online risks. The question of whether or not they work can never yield a black or white answer.”*<sup>154</sup>

---

<sup>150</sup> *Idem* 149.

<sup>151</sup> ZAMAN, Bieke *et al.* - A Qualitative Inquiry into the Contextualized Parental Mediation Practices of Young Children’s Digital Media Use at Home. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**. (2016). doi: 10.1080/08838151.2015.1127240.

<sup>152</sup> *Idem* 151.

<sup>153</sup> EU KIDS ONLINE III, KU LEUVEN - **Parenting issues will not be solved because there is an app for that**. (2016). [Consult. 21 jun. 2018]. Disponível em WWW:<URL: <http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/eu-kids-online/news/press-releases/PRparentalcontrolshortreport.pdf>>.

<sup>154</sup> Tradução minha: “Quão eficaz é o controlo parental?”... “Nós não sabemos se o controlo parental efetivamente funciona. Pesquisas anteriores sobre o uso do controle parental ainda não chegaram a uma conclusão sobre a sua eficácia na redução dos riscos *online* de menores. Sobre a questão se funcionam ou não, nunca pode ser uma resposta de preto ou branco.”

## Capítulo 4

### 4. Apresentação e Discussão de Resultados

#### 4.1. Comparação das Medidas de Restrição Etária

Do estudo de investigação realizado verifica-se uma preocupação política legislativa distinta em matéria de proteção de menores na internet, especificamente, no âmbito da utilização de jogos eletrónicos *online* por parte dos dois Estado-membros, Portugal e Alemanha.

No ordenamento jurídico português não existe uma legislação específica relativamente à atividade de entretenimento relacionada com os jogos eletrónicos *online*, existindo apenas a adesão ao sistema de autorregulação de classificação de conteúdos de entretenimento por faixas etárias, PEGI. Conforme foi apurado, seria possível por equiparação, socorrer-nos do estipulado nos regimes jurídicos da atividade de produção e de divulgação de entretenimento, constante do DL n. 23/2014, de 14 de fevereiro, sobre o funcionamento dos espetáculos de natureza artística, do DL n. 422/89, de 02 de Dezembro, sobre a nova da lei do jogo e do DL n. 66/2015, de 29 de Abril, sobre o regime jurídico dos jogos e apostas *online* (RJO). Contudo nenhum desses regimes prevê os condicionalismos específicos do PEGI, nomeadamente, no que concerne a classificação por faixas etárias e por tipos de descritor de conteúdo digital. No regime de funcionamento de espetáculos de natureza artística a própria classificação é diferente, no caso da lei dos jogos, esta possui um objeto de aplicação diverso, por não compreender o ambiente digital, já o RJO se destina à prática de jogo em ambiente digital, porém apenas dispõe que a prática de jogos de aposta *online* é proibida para menores de dezoito anos de idade e que a sua violação corresponde a uma contraordenação grave, nos termos do art. 57.º, n. 1, alínea a) do RJO.

De notar, que no RJO o sistema de acesso para a verificação da idade do utilizador como igual ou maior de dezoito anos, prevê a associação de um número de cartão de crédito

e, conseqüentemente, provoca a intervenção de uma agência de notação de crédito para validação dos dados bancários introduzidos, o que poderia ser adotável como meio complementar de verificação da idade do acesso aos jogos eletrónicos *online*.

No que concerne, à fiscalização, estabelecem autoridades de fiscalização formal distintas para efetuarem a verificação e supervisão do cumprimento dos condicionalismos legais estipulados em cada um dos regimes jurídicos, tendo-se apurado que a IGAC, também, tem competência atribuída para realizar a fiscalização da aplicação do sistema de classificação etária de jogos eletrónicos *online*. Os restantes organismos ou entidades públicas indicadas constituem entidades com funções de fiscalização específicas não enquadráveis no contexto dos jogos eletrónicos *online*.

No âmbito da legislação especial para menores, a lei de proteção de crianças e jovens em perigo, abrange no seu objeto de aplicação o contexto do menor em perigo, concretamente, abarca a danosidade provocada pela exposição do menor a determinados jogos eletrónicos, sem haver oposição do detentor de responsabilidade parental. Nesta perspetiva, permite o exercício de fiscalização por autoridade formal, a CPCJ, coadjuvada por outras entidades públicas e policiais. Simultaneamente, compreende a possibilidade da aplicação de uma cominação legal no âmbito das medidas relacionadas com o meio natural de vida do menor, nomeadamente a da educação parental, previsto no art.41.º do LPCJP.

Ao invés da Alemanha a preocupação com a política legislativa de proteção de menores na internet e da utilização de jogos eletrónicos *online* é distinta, por dispor de um regime jurídico próprio no âmbito das medidas de restrição etária a jogos eletrónicos *online*, bem como de um sistema de autorregulação de classificação de conteúdos de entretenimento por faixas etárias, o USK. Este sistema de autorregulação de classificação etária foi reconhecido legalmente por previsão especial inserido num regime jurídico relativo à utilização de jogos eletrónicos *online* por menores que compreende o procedimento de acesso, o da fiscalização e o da cominação legal em caso de violação das medidas de restrição implementadas no âmbito do USK.

No âmbito da fiscalização por autoridade formal, a entidade competente é constituída pelo *Landesjugendamt* e pelo *Jugendamt*, de caráter mais local. Relativamente à aplicação de uma cominação legal por incumprimento das medidas legais de restrição etária, para além da medida relacionada com o meio natural do menor, a educação parental, ainda consagra uma vasta panóplia de meros ilícitos contraordenacionais e ilícitos penais, inclusive

os designados crimes de mão própria, por exigirem a intervenção de um sujeito específico, *in casu*, a empresa da indústria de produção e de divulgação de jogos eletrónicos.

Neste contexto, não existe a menor vacilação em considerarmos, que seria adequado que Portugal adotasse uma legislação avulsa especial subordinada à matéria de utilização de jogos eletrónicos *online* por menores, sob pena da desproteção e da ineficácia de fiscalização persistir, mantendo-se os resultados do estudo da *EU Kids Online: National perspectives* no que concerne a Portugal, apresentado por Cristina Ponte e Ana Jorge (2012), contrariamente aos resultados obtidos no que concerne a Alemanha, apresentado por Claudia Lampert and Uwe Hasebrink (2012).

Em suma, no âmbito da proteção de menores na internet, os limites de idade a considerar, terá de ser na questão da utilização da internet sem consentimento parental, os 13 anos de idade, para a questão da maioridade, os 18 anos de idade, conforme previsto no art. 122.º do Código Civil (CC)<sup>155</sup> e para a restrição etária da utilização dos jogos eletrónicos, a classificação atribuída a cada jogo eletrónico *online* pelo sistema PEGI.

O quadro de autorregulação, PEGI, autoriza as indústrias de produção e de divulgação de conteúdo digital de entretenimento a classificarem os tipos distintos de conteúdos digitais em linha, como os vídeos, os sítios *web* e os jogos, de acordo com dois descritores cumulativos, o de restrição por faixa etária e o de conteúdo digital. O descritor da faixa etária visa determinar a classificação tendo por base a danosidade previsível gerada no desenvolvimento da personalidade de acordo com os parâmetros médios da maturidade mental da idade do menor. O segundo descritor visa enunciar a causa subjacente à classificação da danosidade previsível gerada no menor.

Por seu turno, o quadro de autorregulação, USK, autoriza as indústrias de produção e de divulgação de conteúdos digitais de entretenimento a classificarem os tipos distintos de conteúdos digitais em linha, como os vídeos, os sítios *web* e os jogos, de acordo com apenas um descritor de restrição por faixa etária, que implicitamente considera o conteúdo digital como integrante da idade de classificação da restrição, em consonância do grau provável de danosidade para a formação da personalidade do menor.

Nesta perspetiva, a atribuição de classificação etária pelo sistema USK não permite a atribuição de classificação etária de um jogo eletrónico quando o conteúdo digital for considerado de todo prejudicial ao menor. Em determinadas circunstâncias o conteúdo

---

<sup>155</sup> RP - Código Civil (DL n. 47344/66, de 25 de Novembro). [Em linha] (66- [Consult. 2 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:http://www.pgdlisboa.pt/leis/lei\_mostra\_articulado.php?nid=775&tabela=leis>.

digital do jogo eletrónico pode apresentar indícios de matéria do foro criminal, sendo instaurado o respetivo procedimento criminal, não sendo de todo elegível para atribuição de classificação etária. O mesmo entendimento é tido, também em Portugal, no âmbito do sistema PEGI.

No entanto, em face de um jogo eletrónico de um elevado índice de danosidade, ao sistema PEGI é possibilitado a atribuição de classificação etária, tendo em atenção que a aplicação cumulativa dos dois requisitos de apreciação permite, em casos extremos, o rótulo do logotipo do máximo de idade, associado ao rótulo do tipo de descritor(es) de conteúdo digital.

Destarte, é de notar uma diferença substancial relativamente à classificação dos jogos eletrónicos por parte dos dois sistemas, que apesar da similitude da idade das faixas etárias, podem obter uma classificação distinta, devido o descritor de conteúdo digital poder influenciar a atribuição da idade no sistema USK, enquanto no do PEGI poderá não provocar esse impacto.

Resulta, também, do apurado, que enquanto o sistema de classificação PEGI adota um método de atribuição de classificação etária de verificação pós-divulgação, o do sistema USK adota o de verificação prévia. Ou seja, a verificação é efetuada no PEGI em duas fases, numa primeira fase assiste-se a uma atribuição provisória da classificação etária de acordo com a informação facultada pela indústria de produção e de divulgação do jogo eletrónico e numa segunda fase, aquando da divulgação o sistema PEGI confirma a classificação atribuída mediante os parâmetros de verificação pré-estabelecidos para o efeito. Ao invés o USK executa os parâmetros de verificação pré-estabelecidos e atribui a classificação definitiva antes da divulgação do jogo eletrónico. Em termos, de adequação às exigências do mercado de comércio eletrónico, o método de verificação pós-divulgação constitui a melhor alternativa, até porque o método tradicional de verificação prévia fora abandonado. Verificamos, contudo que a fiabilidade do método de verificação prévia é bastante elevada, conforme o relatório anual do USK em que apenas foram desencadeadas dezanove ações de recurso da classificação de restrição de faixa etária atribuída no universo de todos os jogos eletrónicos divulgados na Alemanha no decurso do ano de 2012.

Foi elaborado o quadro infra, comparativo dos sistemas de classificação etária PEGI e USK, a fim de enunciar de uma forma perceptível as principais distinções entre ambos os sistemas.

<b>Sistema de Classificação Etária de Jogos Eletrónicos</b>		
<b>Sistema</b>	<b>PEGI</b>	<b>USK</b>
<b>Região ou País de Aplicação</b>	<b>Portugal</b>	<b>Alemanha</b>
<b>Método de classificação</b>	<b>à Posteriori</b>	<b>Prévio ou Tradicional</b>
<b>Rótulos de Classificação</b>	<b>Por faixa etária</b>	<b>Por faixa etária</b>
	<b>e Por descritor de Conteúdo Digital</b>	
<b>Faixa Etária</b>	<b>3</b>	<b>0</b>
	<b>7</b>	<b>6</b>
	<b>12</b>	<b>12</b>
	<b>16</b>	<b>16</b>
	<b>18</b>	<b>18</b>
<b>Descritor de Conteúdo Digital</b>	<b>Linguagem Imprópria</b>	
	<b>Descriminação</b>	
	<b>Droga</b>	
	<b>Medo</b>	
	<b>Jogo</b>	
	<b>Sexo</b>	
	<b>Violência</b>	

Figura 13 - Quadro Comparativo dos Sistemas PEGI e USK

No que concerne ao acesso a jogos eletrónicos *online*, em Portugal, o *menu* de início de sessão da plataforma de jogos apenas solicita a introdução do endereço de correio eletrónico e a correspondente palavra-passe da subconta ou da conta principal, inversamente, na Alemanha, é indispensável a indicação do endereço do correio eletrónico, do número de cartão de cidadão alemão, da data de nascimento do utilizador e do número de cartão bancário associado, sujeito a validação automática por parte da agência de notação de crédito SCHUFA.

Tendo em consideração, qua a Alemanha sobrepõe os valores da segurança à da privacidade, o grau de exigência de elementos de identificação para confirmação da idade

do utilizador é incomparável com o do procedimento adotado em Portugal. O procedimento implementado na Alemanha garante o cruzamento de dados pessoais e bancários com o objetivo de ser obtido uma maior fiabilidade na confirmação da idade do menor. Contudo em Portugal, questões de direito à privacidade e de proteção de dados pessoais não possibilitariam, *tout court*, a implementação de um sistema de cruzamento de dados pessoais, sem o respetivo enquadramento legal. Seria de todo indispensável uma prévia alteração legislativa que permitisse, nomeadamente, a autorização tácita ou expressa por parte do utilizador na cedência de dados pessoais e correspondentes dados bancários, a gestão do arquivo de associação dos dados pessoais facultados pelos utilizadores, o acesso para validação do número de cartão bancário associado ao utilizador titular da conta de correio eletrónico por parte de uma empresa de notação de crédito certificada para o efeito, como a SCHUFA na Alemanha.

Resulta, ainda, que a reconfirmação dos registos de acesso em ambos os sistemas de classificação, aquando da mudança para jogo eletrónico diferente, pode constituir um suplemento de garantia na verificação da idade do utilizador dos jogos eletrónicos *online*.

#### **4.2. Proposta de Compilação das Medidas de Restrição Etária**

A presente dissertação subordinada à temática dos menores na internet no âmbito da comparação das medidas de restrição etária implementadas em Portugal e na Alemanha permitiu a apresentação da seguinte compilação de medidas adequadas a propiciar uma maior eficácia de fiscalização no acesso de menores a jogos eletrónicos *online* de restrição etária:

1. Criar e implementar um quadro normativo, tipo legislação especial avulsa, relativa à atividade de jogos eletrónicos *online* de restrição etária.
2. Consignar em termos de conteúdo legislativo a matéria do sistema de classificação etária de jogos eletrónicos, PEGI, por constituir um sistema adaptado às exigências de celeridade do mercado de comércio eletrónico atual e, simultaneamente, ter mantido o seu grau de eficiência. De assinalar a exigência da necessidade da contínua inovação e atualização do sistema de classificação com a cultura de

valores de referência ao normal desenvolvimento de crianças e jovens num determinado espaço geográfico.

Determinar a respetiva cominação legal aplicável pelo incumprimento das medidas de restrição etária fixadas pelo PEGI, seja do foro contraordenacional, seja do penal. Além do mais, a previsão de cominações legais permitem a atuação do efeito de prevenção geral e do especial do direito e eleva o grau de eficácia de fiscalização através do cumprimento das medidas de restrição impostas.

3. Incluir no seu teor a matéria do acesso aos jogos eletrónicos *online* de restrição etária, tendo em consideração o registo adotado no procedimento alemão, em que existe um cruzamento dos dados identificativos e dos bancários para a verificação da idade do utilizador. Consequentemente, a alteração dos dados para o registo de acesso careceria de adaptações legais para a salvaguarda do direito de privacidade, no que concerne à cedência e ao tratamento de dados pessoais e ao recurso a agências de notação de crédito.
4. Manter o uso obrigatório de controlos parentais técnicos ou dispositivo de controlo parental de TI disponibilizados pelas plataformas de jogo, por constituírem uma mais-valia à proteção de crianças e jovens, enquanto utilizadores independentes de jogos eletrónicos *online*. O controlo parental ativado permite a utilização desacompanhada de um responsável parental, contudo esse controlo parental não pode ser de tal forma excessivo que possa perturbar o normal desenvolvimento da personalidade do menor pelo excesso de protecionismo.
5. Incentivar a fiscalização por autoridade formal, bem como por informal, a fim de potenciar um acréscimo na sua eficácia.  
Por seu turno, a eficácia de fiscalização por autoridade formal e informal pode ser apoiada mediante o recurso a dispositivos técnicos inovadores de TI, nomeadamente, o de reconhecimento facial para idade estimada.
6. Preservar os limites de restrição de idade para acesso e o tratamento dos dados pessoais de menores na internet sem acompanhamento parental determinada por cada Estado-membro, em virtude desta matéria imperiosamente envolver o ser social de cada Estado-membro, concomitantemente os seus valores axiológicos e a sua cultura social.

7. Conservar a medida de obrigatoriedade da existência do EPD sempre que estejamos perante a matéria de proteção de dados de menores, tendo em consideração o proposto relativo ao registo de dados de acesso para verificação da idade de menor.
8. Implementar ações de sensibilização com a finalidade de reduzir a iliteracia digital, tanto de menores, como de detentores de responsabilidade parental, estimulando a proximidade parental ou parentalidade positiva, através da prática do *co-use* (Clark, 2011)<sup>156</sup> e a cidadania participativa, através duma participação ativa das partes interessadas.
9. Promover junto do detentor da responsabilidade parental a preocupação de selecionar os jogos eletrónicos *online* cuja classificação se integre na faixa etária da idade do menor e a ativação dos dispositivos de controlo parental de TI disponibilizados pelas plataformas de jogos eletrónicos.

Contextualizando a presente proposta de compilação de medidas de restrição etária, importa evidenciar que a atividade de utilização de jogos eletrónicos *online* assume-se de grande impacto nas atividades de entretenimento do quotidiano de crianças e de jovens, contribui para o seu processo de socialização promovendo competências de integração dos indivíduos num grupo e de adaptação aos padrões culturais existentes na sociedade, todavia este processo carece de um acompanhamento parental adequado por ser estruturante da personalidade em desenvolvimento do menor, conforme também o entendimento de Pereira *et al.* (2011)<sup>157</sup>.

Assim, poderemos ponderar a implementação de medidas legais de restrição etária na utilização de jogos eletrónicos como um mecanismo de fiscalização que assegura a eficácia pela via preventiva e repressiva, contudo o controlo parental, representa, indubitavelmente o instrumento que maior eficácia de fiscalização de restrição etária proporciona, consoante a demonstração dos resultados dos estudos sobre a matéria contemplados no âmbito do presente trabalho de investigação e sobretudo de acordo com a opinião unânime de todos os especialistas na matéria entrevistados.

---

<sup>156</sup> CLARK, Lynn Schofield - Parental Mediation Theory for the Digital Age. **Communication Theory**. ISSN 10503293. 21:4 (2011) 323– 343. doi: 10.1111/j.1468-2885.2011.01391.

<sup>157</sup> PEREIRA, Luís *et al.* - **PERSPECTIVAS DE PAIS E FILHOS SOBRE OS VIDEOJOGOS-DA INVESTIGAÇÃO AOS PROCESSOS DE MEDIAÇÃO PARENTAL** [Em linha] [Consult. 2 set. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/39627/1/LP\_SP\_MP\_Perspectivas\_de\_pa is\_e\_filhos\_sobre\_os\_V.pdf>.

Face ao exposto, a presente proposta de compilação visa permitir assegurar a proteção de menores na internet, especificamente na utilização de jogos eletrónicos *online*, e concomitantemente, constituir um contributo válido para uma futura implementação de medidas de restrição etária em Portugal ou noutro Estado-membro da UE.

## Capítulo 5

### 5. Conclusão

#### 5.1. Considerações finais

A presente dissertação insere-se na problemática atual da sociedade de informação sobre a proteção de menores na internet, especificamente subordinado à atividade dos jogos eletrónicos *online*, tendo como objeto o estudo comparativo das medidas de restrição etária implementadas nos Estados membros da UE, Portugal e Alemanha.

Visa oferecer um contributo válido na edificação de um mecanismo de fiscalização eficaz da utilização da internet por menores no âmbito da utilização de jogos eletrónicos *online*, mediante a apresentação de uma proposta de compilação de medidas legais hábeis a permitir a utilização segura de jogos eletrónicos *online* por parte de menores.

Tendo em consideração o aumento exponencial de utilizadores menores de jogos eletrónicos *online*, cuja atividade assume uma influência dominante na definição do papel do menor em sociedade, especificamente no que concerne as consequências nefastas no desenvolvimento do indivíduo como ente ativo de uma sociedade, foi o presente estudo orientado para a matéria sobre a eficácia de controlo do acesso a conteúdos digitais de restrição etária, classificados de violência ou de risco, com a finalidade de contribuir para a garantia do normal desenvolvimento da criança ou do jovem.

Neste quadro contextual, torna-se justificada a pertinência do presente estudo de investigação, por mediante o estudo comparativo das medidas implementadas em Portugal e na Alemanha pretender-se determinar as conducentes a uma maior eficácia de fiscalização na atividade de utilização de jogos eletrónicos *online*.

Assim, no âmbito do estudo comparativo das medidas de restrição etária de jogos eletrónicos *online*, foi possível estabelecer as divergências do regime vigente em Portugal e na Alemanha.

Foi verificado que no OJ português não existe uma legislação específica sobre a atividade de entretenimento relacionada com os jogos eletrónicos *online*, apesar da adesão ao sistema de classificação etária, PEGI. A título supletivo poder-se-ia, eventualmente, recorrer a regimes equiparáveis como o dos regimes jurídicos da atividade de produção e de divulgação de entretenimento, constante do DL n. 23/2014, de 14 de fevereiro, sobre o funcionamento dos espetáculos de natureza artística, do DL n. 422/89, de 02 de Dezembro, sobre a nova da lei do jogo e do DL n. 66/2015, de 29 de Abril, sobre o regime jurídico dos jogos e apostas *online* (RJO). Porém nenhum prevê os requisitos específicos do sistema de classificação etária do PEGI.

O RJO destinado à prática de jogo em ambiente digital constitui um regime com algumas particularidades interessantes, como o da proibição da prática de jogos de aposta *online* por menores de dezoito anos de idade, sob pena de ser sujeito a uma contraordenação grave, nos termos do art. 57.º, n. 1, alínea a) do RJO, ou como o do sistema de acesso para a verificação da maioridade do utilizador, mediante a associação de um número de cartão de crédito, que promove a intervenção de uma agência de notação de crédito para validação dos dados bancários introduzidos.

No que concerne, à matéria de fiscalização, a autoridade de fiscalização formal com competência para a supervisão da aplicação do sistema de classificação etária de jogos eletrónicos *online* é a IGAC, porém no âmbito da legislação especial para proteção de menores, a lei de proteção de crianças e jovens em perigo, a fiscalização por autoridade formal é da competência da CPCJ, coadjuvada por outras entidades públicas e policiais, abrangendo no contexto do menor em perigo, as consequências nefastas resultantes da exposição do menor a determinados jogos eletrónicos, sem haver oposição do detentor de responsabilidade parental. Compreende, também, a possibilidade da aplicação de uma cominação legal no âmbito das medidas no meio natural de vida do menor, nomeadamente a da educação parental, previsto no art.41.º do LPCJP.

Comparativamente, na Alemanha, a preocupação com a política legislativa de proteção de menores na internet e da utilização de jogos eletrónicos *online* impôs a criação de um regime jurídico especial subordinado às medidas de restrição etária de jogos eletrónicos *online*, com a previsão de cominações legais de foro contraordenacional e penal, para além de um sistema de classificação etária próprio, o USK. Quanto à fiscalização, a autoridade formal competente constitui o *Jugendamt*, congénere da CPCJ.

Quanto à fixação de limites de idade no âmbito da proteção de menores na internet, foi determinado como limite de restrição de idade para o acesso e tratamento de dados de menores na internet sem consentimento parental em Portugal, os 13 anos de idade e na Alemanha os 16 anos de idade. Encontra-se consagrado legalmente, tanto no ordenamento jurídico português, como no alemão, que é menor quem não tenha atingido a maioridade ao completar os 18 anos de idade. E no âmbito da matéria tratada na presente dissertação os limites de restrição etária da utilização dos jogos eletrónicos *online* são determinados em consonância com a classificação atribuída a cada jogo eletrónico *online* pelo sistema de autorregulação de classificação etária PEGI, vigente em Portugal e pelo USK, vigente na Alemanha.

O quadro de autorregulação, PEGI, autoriza as indústrias de produção e de distribuição de jogos a classificarem os tipos distintos de conteúdos digitais com base em dois tipos de rótulos cumulativos, o da faixa etária e do descritor de conteúdo digital, enquanto o USK prevê apenas para a classificação de jogos eletrónicos um rótulo de indicação de faixa etária, que implicitamente considera o conteúdo digital como integrante da idade de classificação da restrição, em consonância do grau provável de danosidade para a formação da personalidade do menor.

Foi apurado que o regime previsto em ambos os sistemas de classificação etária prevê que seja instaurado o respetivo procedimento criminal, sempre que o jogo eletrónico não seja de todo elegível para atribuição de classificação etária em função do conteúdo digital de jogo eletrónico apresentar indícios de matéria do foro penal.

Resulta, também, do apurado, que enquanto o sistema de classificação PEGI adota um método de atribuição de classificação etária de verificação pós-divulgação, procedendo-se à atribuição provisória da classificação etária de acordo com a informação facultada pela indústria de produção e de divulgação do jogo eletrónico, e à definitiva aquando da confirmação da classificação atribuída em pleno período de divulgação do jogo eletrónico. O sistema USK adota o método de verificação prévia, procedendo-se à atribuição definitiva da classificação etária do jogo eletrónico só após ter sido sujeito aos testes de verificação dos parâmetros pré-definidos em período anterior à sua divulgação. Verificamos que a fiabilidade do método de verificação prévia é bastante elevada, conforme o relatório anual do USK em que apenas foram desencadeadas dezanove ações de recurso da classificação de restrição de faixa etária atribuída no universo de todos os jogos eletrónicos divulgados na Alemanha no decurso do ano de 2012. Contudo o método tradicional de verificação prévia

fora abandonado pelo PEGI, por razões de exigências de celeridade decorrentes do normal funcionamento do mercado de comércio eletrónico global e por o método atual apresentar uma fiabilidade similar.

Relativamente ao registo de acesso a jogos eletrónicos *online*, a Alemanha sobrepõe os valores da segurança à da privacidade, sendo o grau de exigência de elementos de identificação para verificação da idade do utilizador ser de extremo rigor ao comparável ao procedimento adotado em Portugal. O procedimento de registo de acesso implementado na Alemanha garante o cruzamento de dados pessoais e bancários para verificação da idade do utilizador menor. Em Portugal, questões de direito à privacidade e de proteção de dados pessoais não possibilitariam, *tout court*, a implementação de um sistema de cruzamento de dados pessoais, sem a respetiva previsão legal para o efeito. Seria de todo indispensável uma prévia alteração legislativa que permitisse, nomeadamente, a autorização tácita ou expressa por parte do utilizador na cedência de dados pessoais e correspondentes dados bancários, a gestão do arquivo de associação dos dados pessoais facultados pelos utilizadores, o acesso para validação do número de cartão bancário associado ao utilizador titular da conta de correio eletrónico por parte de uma empresa de notação de crédito certificada para o efeito, como a SCHUFA na Alemanha.

A problemática foi essencialmente confinada à licitude da prática de jogos eletrónicos *online* por menores conexa à determinação dos meios de fiscalização da idade do utilizador de jogos eletrónicos de restrição etária implementadas, tem do em consideração as medidas de restrição por faixa etária consignadas pelo sistema de classificação PEGI e pelo USK.

Assim, os dispositivos automatizados de controlo parental constituem um mecanismo de fiscalização de verificação de idade eficaz quando corretamente configurados e ativados pelo detentor de responsabilidade parental. A fiscalização informal só surte o efeito pretendido caso o detentor de responsabilidade parental exerça um controlo parental efetivo na utilização de jogos eletrónicos *online*, adotando nomeadamente uma monitorização participativa da atividade de jogos eletrónicos *online* e do cumprimento por parte do conjunto de regras e regras bem definidas menor. De evidenciar que o modelo de estilo educativo adotado pelo detentor da responsabilidade parental constitui indubitavelmente o cerne da questão para a eficácia de uma fiscalização informal ao nível do controlo parental humano. Em terceiro lugar todo o mecanismo de controlo parental tecnológico constitui sempre um precioso auxiliar à eficácia de fiscalização informal em

conjugação com o controlo parental humano, contudo o mecanismo de verificação de idade por reconhecimento facial e o bloqueio da internet em determinados períodos acarreta uma panóplia vasta de dificuldades, que obstam à sua implementação.

Do exposto, consideramos neste contexto, que seria adequado que Portugal dotasse o nosso OJ de uma legislação avulsa especial subordinada à matéria de utilização de jogos eletrónicos *online* por menores, sob pena da desproteção do menor persistir pela falta de eficácia da fiscalização, mantendo-se os resultados do estudo da *EU Kids Online: National perspectives* no que concerne a Portugal, apresentado por Cristina Ponte e Ana Jorge (2012), bem diferentes dos resultados positivos atingidos pela Alemanha no estudo equivalente, apresentado por Claudia Lampert and Uwe Hasebrink (2012).

Tendo presente o que ficou expresso, urge determinarmos se conseguimos proferir uma resposta válida sobre o assunto fulcral do acesso do menor aos jogos eletrónicos *online*, tendo patente a questão central relativa à adequação da implementação efetiva de uma fiscalização formal e informal de acordo com o ordenamento jurídico (OJ) português e alemão.

A resposta a esta questão é controvertida, em virtude de não existir, em Portugal, uma legislação específica sobre medidas de restrição etária de jogos eletrónicos *online*, conquanto a legislação especial avulsa referente a temáticas relacionadas com a proteção de menores e com atividades de entretenimento, com as devidas adaptações, é suscetível de ter aplicação ao objeto em apreço.

Por seu turno, a legislação vigente na Alemanha, subordinada às medidas de restrições etárias de jogos eletrónicos *online* encontra-se consubstanciada em matéria contraordenacional e criminal, dispondo sobre temáticas de classificação etária, de acesso, de utilização, de fiscalização por entidade formal e informal, assim como sobre o respetivo regime sancionatório.

No âmbito da fiscalização formal, a autoridade central competente em matéria de violação das medidas de proteção de menores na internet é a KJM, já em matéria de verificação da classificação do conteúdo digital como prejudicial a menores no âmbito do USK é o BPjM. Todavia, quanto ao assunto específico de fiscalização de crianças e jovens em risco verificamos a existência de níveis de jurisdição múltipla para as autoridades envolvidas, desde o nível nacional da Alemanha, ao nível de cada Estado Federado até ao de nível local de acordo com a circunscrição geográfica distrital ou municipal. Em consonância,

as autoridades atuantes como intervenientes de primeira linha<sup>158</sup> os *Jugendämter*, equiparáveis em Portugal às congéneres locais da Comissão de Proteção de Crianças e Jovens, asseguram a fiscalização formal imediata de todas as ocorrências suscetíveis de consubstanciarem uma conduta geradora de crianças e de jovens em risco.

O *Jugendamt* assume a responsabilidade legal de proceder à fiscalização do estilo educativo do detentor da responsabilidade parental em caso de suspeita de poder afetar gravemente a formação, educação ou desenvolvimento do menor, aquando do desempenho da atividade de jogos eletrónicos *online*. Em consonância, a principal causa de risco do menor determinada, provém da própria incúria do detentor da responsabilidade parental, ao não cumprir devidamente com a sua incumbência legal de não se opor de modo adequado a remover a situação lesiva para o menor no âmbito da utilização de jogos eletrónicos *online*.

O mesmo raciocínio pode ser empregue para justificar em Portugal a intervenção legal da CPCJ, apesar de não existir uma previsão específica no âmbito da utilização dos jogos eletrónicos *online*, como já referido.

Nesta perspetiva, a CPCJ assegura a fiscalização formal e constitui a entidade com competência legal para remeter o caso à apreciação jurisdicional ou seja junto do MP, a fim de ser sujeito a uma eventual aplicação de uma medida administrativa tutelar como a aplicação da medida de educativa parental. Em última instância, quando a conduta fosse suscetível de consubstanciar um facto jurídico-penalmente relevante, poderia o MP proceder à abertura de inquérito para aplicação de uma medida mais gravosa de índole penal contra o detentor de responsabilidade parental, no caso da violação do cumprimento dos requisitos de classificação de faixa etária acarretar uma situação de criança ou jovem em perigo, por potencial influência ao desenvolvimento de condutas ilícitas por parte de menor.

O quadro normativo alemão prevê cominações legais para a violação da lei de proteção menores, no âmbito da utilização da internet, especificamente dos jogos eletrónicos *online*, por parte das principais partes interessadas, como os da indústria de produção e de divulgação de jogos eletrónicos, mas também para os detentores de responsabilidade parental. A cominação legal pode ser representativa de uma ilicitude contraordenacional ou de uma ilicitude penal, dependendo da gravidade da lesão do bem jurídico produzida com a exposição do menor a conteúdos digitais de risco ou prejudiciais enquadráveis como violações ao sistema de classificação etária USK.

---

<sup>158</sup> Intervenção de primeira linha ou imediata, também designados por *first responders*.

Destarte, podemos considerar que Portugal carece de adotar medidas legais que permitam uma regulamentação eficaz da fiscalização das medidas de restrição, enquanto a Alemanha possui um quadro normativo adequado a permitir a realização de uma fiscalização eficaz no âmbito da utilização de jogos eletrónicos *online* por menores.

No caso português, o limite da idade mínima requerida para o acesso e tratamento de dados pessoais de menores aquando da utilização da internet sem consentimento parental poderemos considerar que é suscetível de se encontrar equacionada à realidade portuguesa, tendo presente as afirmações proferidas por Tito Morais e por Cristina Ponte, assim como de acordo com o estudo desenvolvido pela *EUKids Online* de 2014, cuja descrição do tecido social português é determinante para extrairmos a conclusão de que a idade para a utilização da internet em Portugal sem supervisão parental situa-se entre os 9 e os 10 anos de idade. Assim sendo o limite a adotar no caso português será o da idade mínima possível, ou seja o dos 13 anos em Portugal em contraposição os dos 16 anos de idade na Alemanha.

Por seu turno, o sistema de classificação de faixa etária de jogos eletrónicos visa designadamente a classificação de conteúdos digitais de jogos eletrónicos *online*, a fim de garantir uma proteção segura de menores na sua utilização desapropriada e de risco para a idade. Para o efeito, foram desenvolvidos uma panóplia de sistemas de autorregulação de classificação de conteúdos de entretenimento por faixas etárias adotados por regiões como códigos de conduta da indústria conexas a atividades de entretenimento. O sistema que singrou lograr o maior número de adesão por parte dos diversos Estados participantes foi o sistema PEGI, constituindo Portugal um dos Estados-membros da UE que o adotou. Já a Alemanha, constitui um dos poucos Estados-membros da UE com um sistema próprio, designado por USK.

No que concerne ao registo de acesso nas plataformas de jogo na Alemanha, os dados integrantes do registo de acesso a jogos eletrónicos *online* são suficientes para a verificação da idade do utilizador de jogos eletrónicos *online*, em virtude do cruzamento de dados pessoais de identificação associado aos dados bancários, permitir a confirmação da data de nascimento do utilizador e, conseqüentemente a verificação da idade para efeitos de utilização de jogos eletrónicos de restrição etária.

Ao invés o registo de acesso nas plataformas de jogo a funcionar em Portugal carece de elementos suficientes para a realização de uma verificação de idade cabal, em virtude da única exigência ser a identificação do endereço eletrónico do utilizador e o respetivo código de acesso.

A obrigatoriedade do uso deste controlo parental de TI em Portugal não é linear, por não existir uma legislação especial de imposição dessas medidas de restrição etária de um jogo eletrónico *online*.

Ao contrário, na Alemanha a obrigatoriedade do cumprimento da classificação da restrição etária atribuída ao jogo eletrónico *online* exige do detentor da responsabilidade parental a garantia de que o menor não seja sujeito à exposição de conteúdos digitais violentos e de risco para a sua idade, por isso o uso deste controlo parental de TI surge como uma das medidas a tomar, paralelamente a outras disponibilizadas, como a do registo de acesso e a do acompanhamento parental efetivo, como é o do caso do *co-use* ou do estilo educativo autorizativo.

Tendo em consideração o procedimento de investigação adotado, foram formuladas três hipóteses de trabalho, com o objetivo de concomitantemente, com as questões derivadas, consubstanciarem a temática da questão central.

Assim, no que concerne à primeira e à segunda hipótese formulada:

Como é efetuado o controlo formal de acesso de menores a conteúdos e atividades destinados exclusivamente a adultos em Portugal?

Em Portugal o controlo formal de acesso de menores a conteúdos e atividades destinados exclusivamente a adultos é efetuado através da CPCJ, com a coadjuvação das forças policiais sempre que estejamos perante matéria criminal.

Como é efetuado o controlo formal de acesso de menores a conteúdos e atividades destinados exclusivamente a adultos na Alemanha?

Na Alemanha o controlo formal de acesso de menores a conteúdos e atividades destinados exclusivamente a adultos é efetuado através do *Jugendamt*, com a coadjuvação das forças policiais sempre que estejamos perante matéria criminal.

A fiscalização formal implica sempre a ocorrência de uma situação de criança ou de jovem em perigo para ser suscitada a intervenção da CPCJ em Portugal e do *Jugendamt* na Alemanha, conseqüentemente, seria sinal de que a fiscalização informal de dimensão tecnológica e humana não teriam surtido o efeito prévio pretendido.

Relativamente à terceira hipótese formulada referente às diferenças cruciais verificadas no modelo de controlo formal alemão e o português, conforme supra exposto consideramos que a ausência de uma legislação específica sobre a matéria da utilização de jogos eletrónicos *online* em Portugal constitui a fundamental causa das discrepâncias apontadas, tanto no âmbito da fiscalização dita formal, como da informal relacionada com

os dados relevantes no registo de acesso e a sua conexão com a implementação do dispositivo de controlo parental tecnológico.

Posto isto, assevera-se que o presente estudo cumpriu os pressupostos de investigação, no sentido em que obteve respostas concretas às questões e à formulação de hipóteses que se propôs a tratar, contribuindo assim para apresentar um estudo comparativo consolidado sobre as medidas de restrição etária na utilização de jogos eletrónicos *online* adotadas por Portugal e pela Alemanha e uma proposta de compilação das medidas de restrição etária consideradas de maior eficácia passível de implementação em Portugal ou noutro Estado-membro da UE.

Em suma, o objeto da presente dissertação pretende, apesar de tudo, constituir um contributo ao auxílio da edificação de um mecanismo de fiscalização da utilização da internet por menores no âmbito da matéria de jogos eletrónicos *online*, mediante a apresentação de uma proposta de compilação de medidas passíveis de serem adotadas, de forma a permitir uma garantia de proteção segura ao menor, relativamente ao acesso de conteúdos digitais de restrição etária por classificação de conteúdo de violência ou de risco para o normal desenvolvimento da criança ou do jovem, com base no estudo comparativo efetuado das medidas de restrição etária implementadas em Portugal e na Alemanha

## **5.2. Propostas de investigação futuras**

A presente dissertação insere-se nas temáticas de desafios da sociedade de informação e pretende constituir um contributo para a garantia de uma proteção segura do menor na internet, enquanto utilizador de jogos eletrónico *online*, mediante a realização do estudo comparativo das medidas restrições de acessos a conteúdos digitais, classificados de violência ou de risco para o normal desenvolvimento da criança ou do jovem, implementadas em Portugal e na Alemanha.

Todavia, após alguma reflexão contextual sobre as conclusões e a compilação de medidas de restrição etária propostas, seria importante numa linha de investigação futura considerar a problematização legal do direito à privacidade, da gestão e processamento de dados sensíveis, como os dados pessoais de identificação, de imagem e bancários, como

Menores na Internet: Estudo comparativo das medidas de restrição etária no acesso a jogos eletrónicos em Portugal e na Alemanha

representativos de um pressuposto incontornável para o sucesso da implementação das medidas de restrição propostas e de uma garantia de fiscalização eficaz.

## Referências Bibliográficas

ASCENSÃO, José De Oliveira - **Estudos sobre direito da Internet e da sociedade da informação**. Almedina, 2001. ISBN 9789724015019.

BAUDRILLARD, Jean. - **Simulacra and simulation**. Tradução de Glaser, S. F.. Ann Arbor : University of Michigan Press, (1994). ISBN 9780472065219.

BIJVANK, Marije; KONIJN, Elly; BUSHMAN, Brad; ROELOFSMA, Peter - Age and Violent-Content Labels Make Video Games Forbidden Fruits for Youth. **PEDIATRICS**. DOI: 10.1542/peds.2008-0601. (2009) 870-876.

BREUER, Johannes *et al.* - Violent video games and physical aggression: Evidence for a selection effect among adolescents. **Psychology of Popular Media Culture**. 4:4 (2015) 305–328.

BUCHNER, Benedikt; KÜHLING, Jürgen - Die Einwilligung in der Datenschutzordnung 2018. **Datenschutz und Datensicherheit - DuD**. 41:9. (2017) 544–548.

CARDOSO, Gustavo; MENDONÇA, Sandro; LIMA, Tiago; PAISANA, Miguel; Neves, Marta - **A Internet em Portugal - Sociedade em Rede 2014**. Lisboa : Publicações OberCom, 2014. ISBN 2182-6722.

CASTELLS, Manuel *et al.* - **A era da informação: economia, sociedade e cultura**. Fundação Calouste Gulbenkian. Serviço de Educação e Bolsas, 2011. ISBN 9789723114119.

CASTELLS, Manuel *et al.* - **A sociedade da informação e o estado-providência : o modelo finlandês**. Fundação Calouste Gulbenkian. Serviço de Educação e Bolsas, 2007. ISBN 9789723111781.

CHOI, Jiyun *et al.* - Effect of the Online Game Shutdown Policy on Internet Use, Internet Addiction, and Sleeping Hours in Korean Adolescents. **Journal of Adolescent Health**. ISSN 1054139X. 62:5 (2018) 548–555.

CLARK, Lynn Schofield - Parental Mediation Theory for the Digital Age. **Communication Theory**. ISSN 10503293. 21:4 (2011) 323– 343. doi: 10.1111/j.1468-2885.2011.01391.

CLEMENTE, Rosa; UNIVERSIDADE DE COIMBRA. CENTRO DE DIREITO DA FAMÍLIA. - **Inovação e modernidade no direito de menores: a perspectiva da Lei de Protecção de Crianças e Jovens em perigo**. Coimbra Editora, 2009. ISBN 9789723217124.

FERGUSON, Christopher. - Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance. **Perspectives on Psychological Science**. ISSN 1745-6916. 10:5 (2015) 646–666.

FILTNER, ANDREAS.- NACHWORT ZUM WERK, **HOMO LUDENS: VOM URSPRUNG DER KULTUR IM SPIEL**. RORORO VERLAG, 2004.

FINK, Eugen. - **Hegel: Phänomenologische Interpretationen der Phänomenologie des Geistes**. Frankfurt am Main : Klostermann Verlag, (1977). ISBN 3465012828.

GADAMER, Hans-Georg. - **Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik**. Tübingen: Akademie Verlag, (2011). ISBN 9783050056982.

GOHN, Maria Glória.- **Conselho Gestores e Participação Sociopolítica**. São Paulo: Cortez, 2001.

GOTO, Marcel.- Evoluindo a diversão. **EGM ? Electronic Gaming Monthly**, São Paulo, 35, (2015) 46-55.

HÄRTING, Niko - **Internetrecht**. 4. Auflage, Koeln : Dr. Otto Schmidt Verlag, 2010. ISBN 9784504560850.

HUIZINGA, Johan.- **Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel**. Rororo Verlag, (1997). ISBN 9783499554353.

KING, Daniel; DELFABBRO, Paul; WU, Anise; DOH, Young; KUSS, Daria; PALLESEN, Staele; MENTZONI, Rune; CARRAGHER, Natacha; SAKUMA, Hiroshi - Treatment of Internet gaming disorder: An international systematic review and CONSORT evaluation. **Clinical Psychology Review**. doi: 10.1016/j.cpr.2017.04.002. 54 (2017) 123–133.

LANÇA, Hugo - **A Regulação dos Conteúdos Disponíveis na Internet**. Chiado Editora, 2016. ISBN 9895193262.

LAVTCHEVA-PETKOVA, Vera; NASH, Victoria Jane; BULGER, Monica - Evidence on the extent of harms experienced by children as a result of online risks: implications for policy and research. **Information, Communication & Society**. ISSN 1369-118X. 18:1 (2015) 48–62.

LIVINGSTONE, Sonia - Children's Use of the Internet: Reflections on the Emerging Research Agenda. **New Media & Society**. ISSN 1461-4448. 5:2. (2003) 147–166.

LIVINGSTONE, Sonia; HELSPER, Ellen - Gradations in digital inclusion: children, young people and the digital divide. **New Media & Society**. ISSN 1461-4448. 9:4. (2007) 671–696.

MARTINS, A. G. Lourenço.; MARQUES, J. A. Garcia (José Augusto Garcia); DIAS, Pedro Simões. - **Cyberlaw em Portugal: o direito das tecnologias de informação e comunicação**. Centro Atlantico, 2004. ISBN 9789728426958.

MASTROCOLA, Vicente Martin. - **Ludificador: um guia de referências para o game designer brasileiro**. São Paulo: Independente, (2012). ISBN 97885913490051.

MÜLLER, K. W. *et al.* - Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. **European Child & Adolescent Psychiatry**. ISSN 1018-8827. 24:5 (2015) 565–574.

RECALDE, Mónica; SÁDABA, Charo; GUTIÉRREZ, Elena - Telecommunications Industry Contributions to Child Online Protection Aportaciones del sector de telecomunicaciones a la protección en línea del menor. **Revista Comunicar**. XXIII:45. doi: 10.3916/C44-2015-19. (2015) 179–186.

RICH, M. *et al.* - Child Health in the Information Age: Media Education of Pediatricians. **PEDIATRICS**. ISSN 0031-4005. 107:1. (2001) 156–162.

ROCHA, Manuel Lopes; MACEDO, Mário. - **Direito no ciberespaço : seguido de um glossário de termos e abreviaturas**. Edições Cosmos, 1996. ISBN 9789727620036.

ROGERS, Scott. - **LevelUp: Um Guia para o Design de Grandes Jogos**. São Paulo: Blucher, 2012. ISBN 9788521207009.

SANTOS, Paulo. - **Internet Segura para Crianças : Guia para Pais e Educadores**. FCA, 2010. ISBN 9789727226283.

SCHENK, Michael *et al.* - **Gläserne Freunde? Kompaktversion zur LfM-Studie; Digitale Privatsphäre. Heranwachsende und Datenschutz auf Sozialen Netzwerkplattformen** – Manuskriptfassung. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (2012).

ROBINSON, Tom. *et al.* - **Violence, Sexuality, and Gender Stereotyping: A Content Analysis of Official Video Game**. WJMCR (2009).

TENÓRIO, Fernando. Gestão social: uma perspectiva conceitual. **Revista de Administração Pública**. 32:5. (1998) 7-23.

SOLMECKE, Christian - **Internetrecht für Eltern**. epubli GmbH, 2012. ISBN 9783844225471.

VENÂNCIO, Pedro Dias. - **Lei do cibercrime : anotada e comentada**. Coimbra, 2011. ISBN 9789723219067.

VERDELHO, Pedro. *et al.* - **Leis do cibercrime**. Centro Atlântico, 2003. ISBN 9789728426699.

ZAMAN, Bieke *et al.* - A Qualitative Inquiry into the Contextualized Parental Mediation Practices of Young Children's Digital Media Use at Home. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**. (2016). doi: 10.1080/08838151.2015.1127240.



## Referências *Webgráficas*

ALMEIDA, Ana; ALVES, Nuno; DELICADO, Ana - AS CRIANÇAS E A INTERNET EM PORTUGAL Perfis de uso. Em **SOCIOLOGIA, PROBLEMAS E PRÁTICAS** [Em linha]. [Consult. 20 fev. 2018]. Disponível em WWW:<URL:http://epp.eurostat.ec.europa.eu/portal/page/portal/statistics/search\_database>. p. 9–30.

ANDA, Felix; LILLIS, David; LE-KHAC, Nhien-An; SCANLON, Mark. - Evaluating Automated Facial Age Estimation Techniques For Digital Forensics. **Forensic Focus for Digital Forensics and Ediscovery Professionals**. (2018). [Em linha]. [Consult. 19 jun. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://articles.forensicfocus.com/2018/06/19/evaluating-automated-facial-age-estimation-techniques-for-digital-forensics/>.

ANONYM HOCHSCULE DARMSTADT - **Die Einwilligung Minderjähriger und der Altersnachweis (Art. 8 DSGVO)**, (2016). [Em linha]. [Consult. 12 fev. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://www.grin.com/document/380904>.

ATALLAH, Rasha; KAMSIN, Amirrudin, ISMAIL, Maizatul; ABDELRAHMAN, Sherin; ZERDOUMI, Saber. - **Face Recognition and Age Estimation Implications of Changes in Facial Features: A Critical Review Study**. Researchgate. (2018). [Em linha]. [Consult. 20 jul. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://www.researchgate.net/publication/325236448>.

BAUMRIND, Diana - **Effects of Authoritative Parental Control on Child Behavior** [Em linha] [Consult. 3 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:http://persweb.wabash.edu/facstaff/hortonr/articles%20for%20class/baumrind.pdf>.

BAYERISCHER LANDESAMT DATENSCHUTZ - **Aufsichtsbehörden zum Datenschutz und deren Aufgabe** [Em linha], atual. 2018. [Consult. 6 mar. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://datenschutzbeauftragter.me/Infos/Aufsichtsbehoerden%20zum%20Datenschutz/>.

BERG, Achim; BITKOM – BUNDESVERBAND INFORMATIONSWIRTSCHAFT, Telekommunikation Und Neue Medien E. V. - **Kinder und Jugend in der digitalen Welt** [Em linha]. [Consult. 2 abr. 2018]. Disponível em WWW:<URL:https://www.bitkom.org/Presse/Anhaenge-an-PIs/2017/05-Mai/170512-Bitkom-PK-Kinder-und-Jugend-2017.pdf>.

BIJVANK, Marije; KONIJN, Elly; BUSHMAN, Brad; ROELOFSMA, Peter - **Age and Violent-Content Labels Make Video Games Forbidden Fruits for Youth**. American Academy of Pediatrics, Vol. 123, No. 3, March 01, 2009. [Consult. 14 mar. 2018].

Disponível em  
WWW:<URL:<http://pediatrics.aappublications.org/content/123/3/870.short>>.

BITKOM – BUNDESVERBAND INFORMATIONSWIRTSCHAFT, Telekommunikation Und Neue Medien E. V. - **Jung und vernetzt, Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft** [Em linha]. [S.l.]: Bitkom, 2014. [Consult. 21 abr. 2018]. Disponível em WWW:<URL:<https://www.bitkom.org/noindex/Publikationen/2014/Studien/Jung-und-vernetzt-Kinder-und-Jugendliche-in-der-digitalen-Gesellschaft/BITKOM-Studie-Jung-und-vernetzt-2014.pdf>>.

BÖRNER, Martin; BITKOM – BUNDESVERBAND INFORMATIONSWIRTSCHAFT, Telekommunikation Und Neue Medien E. V. - **Die Gaming-Trends 2018** [Em linha] [Consult. 19 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:<https://www.bitkom.org/Presse/Anhaenge-an-PIs/2018/NEU-Bitkom-Praesentation-PK-Gaming.pdf>>.

CARDOSO, Gustavo - **Contributos para uma regulação da Internet**. Baseado no artigo publicado na Revista do Obercom. 4, (2002). p. 0-0. [Consult. 21 fev. 2018]. Disponível em WWW:<URL:<http://www.gmcs.pt/ficheiros/pt/contributo-de-gustavo-cardoso.pdf>>.

CESARONE, Bernard - **Video Games: Research, Ratings, Recommendations**. ERIC Digest. [Em linha] (Relatório n.ED424038). [Consult. 10 fev. 2018]. Disponível em WWW:<URL:<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED424038.pdf>>.

COLLIER, Joel; LIDDELL, Pearson; LIDDELL, Gloria - **Exposure of Violent Video Games to Children and Public Policy Implications**. Journal of Public Policy & Marketing: Spring 2008, Vol. 27, No. 1, pp. 107-112. [Consult. 11 fev. 2018]. Disponível em WWW:URL:< <http://journals.ama.org/doi/abs/10.1509/jppm.27.1.107?code=amma-site>>.

ERNST, Susanne - **DIVSI U25-Studie Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt** [Em linha]. Hamburg, DE, Deutschen Instituts für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI), 2014 [Consult. 9 fev. 2018]. Disponível em WWW:<URL:<https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2014/02/DIVSI-U25-Studie.pdf>>.

EU KIDS ONLINE III, KU LEUVEN - **Parenting issues will not be solved because `there is an app for that`**.(2016). [Consult. 21 jun. 2018]. Disponível em WWW:<URL:<http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/eu-kids-online/news/press-releases/PRparentalcontrolshortreport.pdf>>.

GIGA - **USK: Veröffentlicht Bilanz des Jahres 2012 – GIGA** [Em linha], atual. 2013. [Consult. 2 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:<https://www.giga.de/extra/usk/news/usk-veroeffentlicht-bilanz-des-jahres-2012/>>.

GONÇALVES, Aníbal; ZAGALO, Nelson - **Entre a realidade e a virtualidade** [Em linha] [Consult. 2 set. 2018]. Disponível em WWW:<URL:[www.projectmassive.com](http://www.projectmassive.com)>.

HADDON, Leslie *et al.* - **EU Kids Online: National perspectives This report** [Em linha] [Consult. 3 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:<http://www.eukidsonline.net>>.

HEIDRICH, Joerg - **Rechtliche Position von Minderjährigen im Internet**. Heise Zeitschriften Verlag. [Em linha]. (2014). [Consult. 1 mar. 2018]. Disponível em WWW:<URL:<http://epaper.heise.de/download/archiv/981650cc6f52/ct.14.11.168-169.pdf>> p. 168-169.

KOPKO, Kimberly - **Parenting Styles and Adolescents** [Em linha] [Consult. 3 ago. 2018]. Disponível em WWW:<URL:<https://www.human.cornell.edu/sites/default/files/PAM/Parenting/Parenting-20Styles-20and-20Adolescents.pdf>>.

KRIEGER-LAMINA, Jaro - **Privatsphäre in Online-Spielen** [Em linha] [Consult. 8 abr. 2018]. Disponível em WWW:<URL:[https://media.arbeiterkammer.at/wien/PDF/studien/Privatsphaere\\_in\\_Online-Spielen.pdf](https://media.arbeiterkammer.at/wien/PDF/studien/Privatsphaere_in_Online-Spielen.pdf)>.

LEPPERHOFF, Niels; MÜTHLEIN, Thomas - **Leitfaden zur DS-GVO** [Em linha]. 1. Auflage ed. [S.l.] 2017. [Consult. 10 abr. 2018]. Disponível em WWW:<URL:[https://books.google.pt/books?id=gtUnDwAAQBAJ&pg=PA126&lpg=PA126&dq=minderjaehrige+und+ecommerce+gaming&source=bl&ots=vht0rx9elE&sig=VWEGMK8qfWpDI4TRpFVpsX1qRmU&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwiK5p\\_G76vaAhUHJ1AKHaymDcQQ6AEISDAE#v=onepage&q=minderjaehrige+und+e](https://books.google.pt/books?id=gtUnDwAAQBAJ&pg=PA126&lpg=PA126&dq=minderjaehrige+und+ecommerce+gaming&source=bl&ots=vht0rx9elE&sig=VWEGMK8qfWpDI4TRpFVpsX1qRmU&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwiK5p_G76vaAhUHJ1AKHaymDcQQ6AEISDAE#v=onepage&q=minderjaehrige+und+e)>.

LAPUSCHKIN, Sebastian; BINDER, Alexander; MÜLLER Klaus-Robert; SAMEK Wojciech. - **Understanding and Comparing Deep Neural Networks for Age and Gender Classification**. arXiv. ORG:1708.07689v1. 2017. [Em linha]. [Consult. 19 Jun. 2018]. Disponível em WWW:<URL:<https://arxiv.org/pdf/1708.07689.pdf>>.

LIVINGSTONE, Sonia;; MASCHERONI, Giovanna; CHAUDRON, Stephan - **How parents of young children manage digital devices at home: the role of income, education and parental style** [Em linha] [Consult. 7 jun. 2018]. Disponível em WWW:<URL:[https://www.researchgate.net/publication/283122221\\_How\\_parents\\_of\\_young\\_children\\_manage\\_digital\\_devices\\_at\\_home\\_the\\_role\\_of\\_income\\_education\\_and\\_parental\\_style](https://www.researchgate.net/publication/283122221_How_parents_of_young_children_manage_digital_devices_at_home_the_role_of_income_education_and_parental_style)>.

NEWZOO - WYBE SCHUTTE; VP BUSINESS DEVELOPMENT - **2017 Global Games Market Report** [Em linha]. [Consult. 21 mar. 2018]. Disponível em WWW:<URL:[https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report\\_2017\\_Light.pdf?t=1524145111972](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Global_Games_Market_Report_2017_Light.pdf?t=1524145111972)>.

PEREIRA, Luís *et al.* - **PERSPECTIVAS DE PAIS E FILHOS SOBRE OS VIDEOJOGOS-DA INVESTIGAÇÃO AOS PROCESSOS DE MEDIAÇÃO PARENTAL** [Em linha] [Consult. 2 set. 2018]. Disponível em WWW:<URL:[https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/39627/1/LP\\_SP\\_MP\\_Perspectivas\\_de\\_pais\\_e\\_filhos\\_sobre\\_os\\_V.pdf](https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/39627/1/LP_SP_MP_Perspectivas_de_pais_e_filhos_sobre_os_V.pdf)>.

RAMA, Paula - **Os Jogos de Sorte e Azar em Portugal: O caso concreto dos Jogos Online e a sua Regulação** [Em linha]. [S.l.] : Faculdade de Direito da Universidade de Coimbra, 2016 [Consult. 8 abr. 2018]. Disponível em WWW:<URL:[https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/34949/1/Os Jogos de Sorte e Azar em Portugal O Caso concreto dos Jogos Online e a sua Regulacao.pdf](https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/34949/1/Os%20Jogos%20de%20Sorte%20e%20Azar%20em%20Portugal%20O%20Caso%20concreto%20dos%20Jogos%20Online%20e%20a%20sua%20Regulacao.pdf)>.

ROBINSON, Tom *et al.* - **Violence, Sexuality, and Gender Stereotyping: A Content Analysis of Official Video Game Web Sites**. 2009. [Consult. 1 fev. 2018]. Disponível em WWW:<URL:<http://academic.csuohio.edu/kneuendorf/c63311/Robinsonetal09.pdf>>.

ROSSNAGEL, Alexander - Neue Aufgaben für die Aufsichtsbehörden. Em **Datenschutzaufsicht nach der EU-Datenschutz-Grundverordnung** [Em linha]. Wiesbaden : Springer Fachmedien Wiesbaden, 2017. [Consult. 29 jan. 2018]. Disponível em WWW:<URL:[http://link.springer.com/10.1007/978-3-658-18506-0\\_6](http://link.springer.com/10.1007/978-3-658-18506-0_6)>. p. 95–159.

ROSSNAGEL, Alexander - Verfassungsrechtliche Aufgaben der Aufsichtsbehörden. Em **Datenschutzaufsicht nach der EU-Datenschutz-Grundverordnung** [Em linha]. Wiesbaden : Springer Fachmedien Wiesbaden, 2017. [Consult. 29 jan. 2018]. Disponível em WWW:<URL:[http://link.springer.com/10.1007/978-3-658-18506-0\\_2](http://link.springer.com/10.1007/978-3-658-18506-0_2)>. p. 7–13.

SEGMILLER, Sebastian - **Nackte Tatsachen - Jugendschutz im Internet** [Em linha]. [Consult. 1 mar. 2018]. Disponível em WWW:<URL:[https://www.it-recht-kanzlei.de/index.php?\\_action=%2FPDF%2Fprint&\\_rid=5824](https://www.it-recht-kanzlei.de/index.php?_action=%2FPDF%2Fprint&_rid=5824)>.

STEPPICH, Günter - **Handbuch Medienerziehung & Jugendmedienschutz** [Em linha]. Wiesbaden, DE. [s.n.] [Consult. 6 mar. 2018]. Disponível em WWW:<URL:[http://www.medien-sicher.de/jms/Handbuch\\_Jugendmedienschutz.pdf](http://www.medien-sicher.de/jms/Handbuch_Jugendmedienschutz.pdf)>.

WERTHEIN, Jorge - **A sociedade da informação e seus desafios**. Ci. Inf., Brasília. v. 29, maio/ago, 2000 [Consult. 29 jan. 2018]. Disponível em WWW:<URL:<http://www.scielo.br/pdf/ci/v29n2/a09v29n2.pdf>>. p. 71–77.

RICH, M. *et al.* - Child Health in the Information Age: Media Education of Pediatricians. **PEDIATRICS**. ISSN 0031-4005. 107:1 (2001) 156–162. doi: 10.1542/peds.107.1.156. ROBINSON, Tom *et al.* - Violence, Sexuality, and Gender Stereotyping: A Content Analysis of Official Video Game Web Sites. 2009).

VIAN, Pedro - **Desenvolvimento de um quadro situacional para a cibersegurança em Portugal** [Em linha]. [S.l.] : Faculdade de Direito da Universidade Nova, 2016. [Consult. 02 abr. 2018]. Disponível em WWW:<URL:<https://run.unl.pt/handle/10362/17156>>.

VOLPI, Mário - **Tecnologia: reflexões e dicas de uso da internet por adolescentes** [Em linha]. Globo. [Consult. 02 abr. 2018]. Disponível em WWW:<URL:<http://g1.globo.com/comosera/quadros/adolescentes/noticia/2017/03/tecnologia-reflexoes-e-dicas-de-uso-da-internet-por-adolescentes.html>>.