



NUDISS

**I Seminário Nacional Infância,
Juventude e os Direitos Humanos no Brasil**
Niterói (RJ, Brasil), 10 a 12 de setembro de 2025

Infância conectada: desafios no Discord e políticas públicas urgentes.

Connected childhood: challenges on Discord and urgent public policies.

Adriana Braga Macedo Faccio¹

Eixo Temático: 1- Políticas públicas, infância, adolescência e juventude

1. INTRODUÇÃO

A era digital mudou a forma como as crianças e adolescentes interagem com o mundo, e os jogos online se tornaram um convite empolgante para entrar num universo paralelo ao instituído pela sociedade. Esse novo mecanismo faz parte da realidade de muitas crianças e adolescentes e, por muitas vezes, se torna inseparável da infância moderna. Plataformas como o Discord, que oferecem comunicação entre os participantes em tempo real em comunidades virtuais, proporcionam um espaço de interação social e diversão, mas todo esse divertimento se entrelaça com riscos e perigos invisíveis aos olhos dos pais e responsáveis. A vulnerabilidade de crianças e adolescentes nesse ambiente virtual é uma preocupação crescente, por isso, a necessidade de políticas públicas resolutivas e com impacto real para regulamentar essas plataformas é inegável e urgente.

2. DESENVOLVIMENTO

Os jogos online, com seus gráficos lúdicos, oferecem a possibilidade de criar amigos e promover a interação entre grupos, tornando-se um forte atrativo para as crianças e adolescentes. Essa ferramenta pode ser poderosa para o desenvolvimento; no entanto, o anonimato da internet, a facilidade de acesso a conteúdos impróprios e a interação com estranhos sem a devida supervisão dos responsáveis expõem crianças e jovens a inúmeros perigos. Em plataformas como o Discord, a dinâmica ainda é mais complexa, mesmo que não seja uma plataforma exclusivamente de jogos, mas é utilizada por jogadores para se comunicar entre as partidas. É um espaço que permite comunicação por voz, texto e vídeo, onde o desafio de controlar o conteúdo em tempo real se torna

¹ (Mestranda pelo Programa PPGD UFF). Email: Admacedo@id.uff.br

um obstáculo gigantesco. Além da exposição a conteúdos inapropriados pela ausência de regulamentação, os jovens e crianças têm acesso a materiais de cunho sexual, violento, discriminatório, discurso de ódio, que são prejudiciais ao desenvolvimento e à saúde mental. Exemplos disso incluem o cyberbullying e o incentivo para que jovens e crianças participem de desafios que envolvem automutilação, crueldade com animais, ataques contra a sua própria saúde e até suicídio como forma de “zerar o game” e completar o desafio. Nessas plataformas, crianças e jovens podem ser alvos de comentários ofensivos e até ameaças que podem desencadear problemas de autoestima e depressão. Existem também predadores, indivíduos mal-intencionados que se infiltram em comunidades online através de perfis falsos, utilizando técnicas de manipulação para se aproximar de crianças com propósitos abusivos como aliciamento e exploração sexual. Esse tipo de ataque anda acompanhado de outro perigo: o vazamento de dados. Crianças, por ingenuidade e por orientação desses predadores, podem compartilhar informações pessoais e sensíveis de sua família, como endereço, telefone, detalhes da rotina, vídeos da residência em que moram e fotos da família, inclusive de outros menores, o que faz com que, além da criança, toda a família se torne um alvo fácil para criminosos. Mesmo com todo divertimento que os jogos online trazem para as crianças e adolescentes, existem jogos com design viciante para cada idade. Por exemplo, o Roblox, cuja a média de idade dos usuários é de 9 a 15 anos, apesar da restrição de que menores de 13 anos não podem ter acesso à comunicação e a certos conteúdos, exige autorização dos responsáveis para o acesso à funcionalidade de bate-papo. Muitos pais permitem por acreditarem que só crianças participam desses jogos. Da mesma forma, temos os jogos Free Fire e Fortnite, muito populares entre jovens e crianças. Esses jogos podem causar vícios e comportamentos compulsivos. É válido ressaltar, que a plataforma Discord é uma plataforma fora do jogo, onde através dos chats dos próprios jogos, os participantes fazem interações sociais e trocam IDs (identificadores da plataforma) para conversarem de forma mais privada.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise será construída a partir de uma perspectiva interdisciplinar ancorada na proteção integral da criança e do adolescente. Dessa forma, será feita a análise sob a ótica do ECA, da LGPD, e o Marco Civil da Internet, além de artigos que tratam sobre plataformas como Discord e jogos online, com metodologia documental. Buscaremos uma reflexão sobre a existência dos riscos evidentes em



NUDISS

**I Seminário Nacional Infância,
Juventude e os Direitos Humanos no Brasil**
Niterói (RJ, Brasil), 10 a 12 de setembro de 2025

confronto com as políticas públicas que ainda estão em estágio embrionário, não acompanhando a urgência e a rapidez dos acontecimentos envolvendo os jogos online e plataformas que crianças e jovens utilizam. Evidenciaremos a lacuna regulamentar e a necessidade de políticas públicas focadas na proteção e na fiscalização. É imperativo que seja criado um arcabouço legal que garanta a segurança de crianças e adolescentes no ambiente virtual. Este trabalho se insere no Eixo 1 do Seminário Nacional Infância, Juventude e Direitos Humanos no Brasil e pretende contribuir para o debate e a retomada da ideia de que a infância conectada exige novos olhares jurídicos e sociais, discutindo os limites do divertimento e da segurança, e apresentando possibilidades de atuação conjunta entre sociedade, Estado e plataformas digitais diante da urgência de políticas públicas específicas para proteger jovens e crianças no ambiente virtual.

4. REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 128, n. 134, p. 1, 16 jul. 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm.

Acesso em: 28 jun. 2025.

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 151, n. 78, p. 1, 23 abr. 2014. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm. Acesso em: 28 jun. 2025.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 155, n. 157, p. 59-64, 15 ago. 2018. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm. Acesso em: 28 jun. 2025.

BICO, Júlia da Rosa; SILVA, Rosane Leal da. A violação de direitos fundamentais de crianças e adolescentes brasileiros no Discord: objetificação de corpos e abuso sexual. **Disciplinar Scientia**. Série: **Sociais Aplicadas**, Santa Maria, v. 21, n. 2, p. 1-16, 2025. Disponível:

<https://periodicos.ufn.edu.br/index.php/disciplinarumSA/article/view/5262/3550>. Acesso: 28 jun. 2025.