

16 de agosto de 2024

Por arquivamento eletrônico

Sr. Rodrigo Santana dos Santos
Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD)
Coordenação-Geral de Normatização
Setor Comercial Norte - SCN, Quadra 6, Conjunto "A", Edifício Venâncio 3000, Bloco "A", 9º andar,
Brasília, DF, 70.716-900

RE: Tomada de Subsídios: Tratamento de Dados Pessoais de Crianças e Adolescentes

Prezado Sr. Santos:

A *Entertainment Software Association* (aqui definido como “ESA”) envia estes comentários em resposta à solicitação da Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) para que o público contribua com a "Tomada de Subsídios: Tratamento de Dados Pessoais de Crianças e Adolescentes.

I - Princípio do melhor interesse

1. Além dos aspectos abordados no Enunciado CD/ANPD nº 01/2022 e no Guia Orientativo sobre a hipótese legal do legítimo interesse, quais questões relacionadas ao princípio do melhor interesse demandam orientação ou regulamentação específicas pela ANPD?

A *Entertainment Software Association* (ESA) é a associação comercial dos EUA que representa quase todas as principais editoras de videogames e fabricantes de consoles de videogame e dispositivos portáteis. Seus membros oferecem experiências interativas de alta qualidade que promovem a contação de histórias, competição e comunicação, mantendo a segurança de todos os jogadores de videogame como prioridade máxima. Por pelo menos 30 anos, o setor tem se empenhado em esforços contínuos para desenvolver e oferecer ferramentas que ajudem pais, responsáveis e jogadores a criar uma experiência de jogo on-line segura, conforme detalhado no documento *Confiança e Segurança* (vide anexo).

No Brasil, o sistema Classind atribui classificações de idade e conteúdo aos videogames. Sob a atribuição do Ministério da Justiça, Classind tem 6 categorias de classificação etária, descritores de conteúdo para explicar as razões por trás da indicação e elementos interativos para destacar recursos como compras no jogo ou comunicação com o usuário. Classind faz parte da *International Age Rating Coalition*, uma coalizão formada por autoridades de diversos países. O Classind fornece às famílias informações necessárias para escolher a experiência de videogame adequada, incluindo informações essenciais para proteger crianças e adolescentes de conteúdo inadequado. Ele define critérios para a análise de obras audiovisuais e observa os princípios do ECA.

ESA compartilha os objetivos da ANPD de proteger crianças e adolescentes e recomenda que a ANPD considere as questões de transparência e minimização de dados como indicadores-chave do respeito aos seus melhores interesses. Seus membros têm sido líderes em garantir a transparência na forma como informações pessoais são tratadas para experiências de jogos on-line e em oferecer ferramentas para a tomada de decisões informadas sobre configurações de privacidade, inclusive para pais e responsáveis para gerenciar as escolhas de entretenimento de seus filhos e garantir experiências adequadas à idade em videogames. Veja informações sobre transparência no item III.1. Em apoio à minimização, membros da ESA usam configurações padrão de proteção à privacidade para jogadores menores de idade, incluindo, por exemplo, limitação da coleta de dados, desativação do bate-papo e de outras comunicações no jogo, exigência de permissão dos pais para adicionar amigos ou jogar jogos com vários jogadores e desativação da coleta de dados de localização por padrão.

A ESA incentiva a ANPD a apoiar a flexibilidade contínua na proteção de crianças e adolescentes ao invés de adotar uma abordagem única para todos. Especificamente, a ESA recomenda que a ANPD publique uma orientação de conformidade voluntária sobre os princípios de melhor interesse (incluindo transparência e minimização de dados) ao invés de adotar uma regulamentação prescritiva que poderia desincentivar inovações contínuas para proteger as crianças em todas as tecnologias, plataformas e contextos. A ESA recomenda, de forma enfática, que a ANPD permita que as partes interessadas analisem e forneçam comentários sobre qualquer minuta de regulamentação formal antes de sua finalização, isso porque regulamentações tem o potencial de interromper uso de uma variedade de tecnologias popular voltadas para o consumidor, caso as diferenças no uso de tecnologia entre plataformas e setores não sejam completamente levadas em consideração.

Por fim, ESA incentiva a ANPD a garantir que tais orientações estejam alinhadas com outras iniciativas em curso no momento. Por exemplo, em nível nacional, ANPD deve coordenar com outros órgãos brasileiros envolvidos em questões de segurança e bem-estar das crianças, a nível nacional, como aquelas vinculadas à Secretaria de Comunicação Social da Presidência. ANPD também deve dialogar com legisladores para evitar criação políticas conflitantes. A nível global, ANPD deve considerar alinhamento com novas medidas de proteção de dados com frameworks globais, como o Regulamento Geral de Proteção de Dados da UE e, nos EUA, a Lei de Proteção à Privacidade Online das Crianças. ESA entende que tal alinhamento promoveria ainda mais sua conformidade.

2. Existem situações ou contextos específicos de tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes que demandam maior atenção e detalhamento sobre o princípio do melhor interesse? Em caso afirmativo, indique quais situações ou contextos foram identificados e as principais questões a serem abordadas.

A indústria de videogames prioriza a segurança das crianças e procura minimizar a coleta de dados de menores, ao mesmo tempo em que garante a coleta apropriada de informações pessoais para administrar os esforços de confiança e segurança on-line, e garantir que o ambiente para os jogadores seja adequado à faixa etária. Algumas dessas práticas estão detalhadas abaixo e no

documento anexo sobre Confiança e Segurança (*Trust and Safety*, em inglês) (Anexo: O Setor de Videogames Prioriza a Confiança e a Segurança (*The Video Games Sector Prioritizes Trust and Safety*, em inglês)). A ESA incentiva a ANPD a apoiar esses esforços como parte do princípio do melhor interesse, incluindo onde tais práticas possam exigir a coleta de certos dados.

As empresas membros da ESA desenvolveram e implantaram tecnologias e medidas para ajudar a manter os jogadores seguros, evitar o ódio, o assédio e outros comportamentos inadequados, além de capacitar os jogadores e seus responsáveis. Algumas empresas, por exemplo, implementaram monitoramento automatizado de bate-papo, silenciamento automático e/ou moderação humana para limitar ou filtrar conteúdo ou comportamento indesejado e, quando apropriado, tomar medidas contra malfeitores para fazer cumprir os padrões da comunidade de jogos ou seus termos de serviço para proteger outros jogadores. Algumas empresas de videogame também usam aprendizado de máquina para identificar comportamentos de trapaça e garantir que os jogadores possam participar de uma competição de forma justa e positiva.

Os membros da ESA também tomam várias medidas para combater a exploração infantil. Algumas empresas utilizam tecnologias de aprendizado de máquina para detectar, abordar e denunciar predadores on-line que tentam aliciar menores. A indústria de videogames atua em conjunto com terceiros reconhecidos nessa frente, como o *National Center for Missing and Exploited Children* (NCMEC), uma organização não governamental dos Estados Unidos, e com as autoridades policiais para combater imagens e conteúdos inadequados. Por exemplo, algumas empresas membro que permitem o envio de imagens pelos usuários utilizam tecnologias de "hashing" de imagens para combater a exploração infantil. Assinaturas digitais, ou "impressões digitais" de imagens conhecidas de exploração infantil são obtidas junto ao NCMEC com o objetivo de identificar e detectar tais imagens antes que possam ser publicadas. A indústria de videogames leva a sério sua responsabilidade de compartilhar informações relevantes sobre exploração infantil com o NCMEC e com as autoridades policiais para apoiar a investigação de quaisquer imagens recentemente identificadas por eles.

Os jogos educativos também são outro exemplo de esforços para apoiar um ambiente seguro e adequado à faixa etária para o aprendizado. Por exemplo, um jogo educativo pode processar dados de jogabilidade para reconhecer que o jogador está com dificuldades em matemática, mas se sai bem em leitura, e recomendar mais conteúdos relacionados à matemática. É fundamental que as empresas de videogame continuem a ter flexibilidade para apoiar e inovar nesses e outros esforços no futuro.

II - Consentimento

1. Quais critérios ou parâmetros devem ser observados para a obtenção do consentimento “específico e em destaque” de pais ou responsáveis legais?

Incentivamos a ANPD a fornecer orientações adicionais voluntárias (e não regulamentação formal) sobre possíveis abordagens para obter o consentimento “específico e destacado” de pais ou responsáveis. Essas orientações devem ser práticas e adaptáveis a uma variedade de tecnologias e experiências, e estar alinhadas com outros frameworks globais, como o GDPR e a

COPPA. Entendemos que qualquer nova orientação deve também evitar determinar mecanismos de consentimento específicos, linguagem, timing, localização ou frequência. Qualquer determinação de tipos específicos e limitados de tecnologias pode impor um grande ônus às empresas que teriam que alocar recursos para criar padrões potencialmente inadequados, ao mesmo tempo em que restringiria a liberdade das empresas de criar ou adotar tecnologias mais eficientes para obter consentimentos.

Como mencionado também nos itens II.2 abaixo, a relação entre operadores de plataformas de videogame (por exemplo, celulares, PCs, consoles e portáteis) e editores de videogames, editores esses que podem oferecer múltiplos jogos em diferentes plataformas, é única para a indústria de videogames. A ESA incentiva a ANPD a permitir que operadores de plataformas e editores de jogos considerem voluntariamente soluções apropriadas à luz da funcionalidade técnica da plataforma e dos jogos disponíveis, seja (a) implementando mecanismos de consentimento baseados na plataforma, (b) confiando nos mecanismos de consentimento implementados pelos editores dos jogos em suas plataformas, ou (c) uma combinação de ambos. A ESA incentiva a ANPD a apoiar a flexibilidade para desenvolver quaisquer abordagens desse tipo. Ao oferecer orientações que permitam aos provedores de videogames ajustar a combinação desses mecanismos de acordo com seus serviços específicos, a ANPD garantirá aos pais e responsáveis que o princípio geral do consentimento esteja em vigor e, ao mesmo tempo, que eles mantêm a capacidade de decidir o tipo de sistema mais adequado para as crianças e adolescentes sob seus cuidados. Esse tipo de flexibilidade tem se mostrado bem-sucedida nos Estados Unidos, onde a COPPA prevê múltiplos métodos aprovados para a obtenção do consentimento parental.

2. Considerando as boas práticas, as tecnologias disponíveis e os princípios da LGPD, em especial os princípios da finalidade, da necessidade e da adequação, bem como a exigência legal de adoção de “todos os esforços razoáveis”, quais medidas e mecanismos os controladores devem adotar, em especial no ambiente digital, para viabilizar e verificar que o consentimento foi fornecido pelos pais ou responsáveis da criança?

A ESA sugere que a ANPD considere a possibilidade de publicar orientações voluntárias sobre as principais características que devem ser reconhecidas na obtenção do consentimento, ao invés de exigir medidas e mecanismos tecnológicos específicos que possam ser aplicados de forma específica a determinados setores ou tipos de plataformas, ou que estejam sujeitos a mudanças em função de futuras inovações tecnológicas.

Além disso, as recomendações de orientação e política da ANPD devem permanecer flexíveis para se adaptarem às boas práticas, tecnologias e mecanismos disponíveis, bem como à exigência legal de adotar "todos os esforços razoáveis" para garantir o consentimento válido dos pais ou responsáveis pela criança. Isso é fundamental para garantir que a indústria de videogames continue a ter a capacidade de inovar e melhorar a segurança on-line e proteger a privacidade dos jogadores menores de idade ao longo do tempo e em diferentes plataformas e tipos de jogos.

Como detalhado no item II.1 acima, a relação entre operadores de plataformas de videogame (por exemplo, celulares, PCs, consoles e aparelhos portáteis) e editores de videogames, editores esses que podem oferecer múltiplos jogos em diferentes plataformas, é única para a indústria de videogames. A ESA incentiva a ANPD a permitir que operadores de plataformas e editores de jogos considerem voluntariamente soluções que sejam apropriadas em função da funcionalidade

técnica da plataforma e dos jogos disponíveis, seja (a) implementando mecanismos de consentimento baseados na plataforma, (b) respeitando os mecanismos de consentimento implementados pelos editores dos jogos em suas plataformas, ou (c) uma combinação de ambos. A ESA defende uma abordagem flexível ao consentimento, pois a viabilidade de qualquer mecanismo de consentimento dependerá fortemente dos requisitos técnicos específicos da plataforma e dos jogos associados.

3. No caso de adolescentes, a obtenção do consentimento, em especial no ambiente digital, deve observar as disposições do direito civil a respeito das capacidades civis, seguindo a regra geral de representação e de assistência de pais ou responsáveis? Ou é possível considerar, em consonância com o princípio do melhor interesse, a autonomia progressiva desses titulares para, em determinados contextos e situações, fornecer consentimento ao tratamento de seus dados pessoais sem a necessidade de representação ou assistência de pais e responsáveis legais?

A ESA incentiva a ANPD a apoiar autonomia um pouco maior para os adolescentes mais velhos em sua interação com videogames. Entendemos que legisladores reconheceram a importância de respeitar as escolhas dos pais com relação às informações pessoais de seus filhos pequenos e os direitos dos adolescentes de exercerem esses direitos de forma mais direta.

III - Jogos e aplicativos da Internet

1. Quais princípios, parâmetros e salvaguardas, incluindo medidas de design, devem ser observados no tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes por plataformas digitais, de modo a assegurar o respeito ao seu melhor interesse, promover e assegurar níveis elevados de privacidade e proteção de dados pessoais e mitigar os riscos decorrentes do uso dessas plataformas?

Os membros da ESA são comprometidos com a promoção da transparência sobre as práticas de tratamento de dados na indústria e a minimização da coleta de dados de menores. Esses dois princípios devem ser o foco de qualquer orientação da ANPD e essa orientação deve ser voluntária para incentivar os pais e responsáveis a tomarem decisões informadas e promover o desenvolvimento de ferramentas inovadoras.

ESA fornece ferramentas para informar os pais e ajudá-los a entender e gerenciar as interações de suas crianças e adolescentes com seus videogames, consoles e dispositivos portáteis. A ESA têm sido líder em garantir transparência na forma como informações pessoais são tratadas para experiências de jogos on-line e em oferecer ferramentas para tomada de decisões informadas sobre configurações de privacidade, inclusive para que pais e responsáveis possam gerenciar as escolhas de entretenimento de seus filhos e garantir experiências adequadas à idade em videogames. Informar pais e responsáveis, incluindo por meio de avisos de privacidade e fornecimento de informações facilmente acessíveis sobre as classificações e descritores da ClassInd para explicar as razões por trás das indicações atribuídas permite que eles tomem decisões informadas antes de fazer configurações de privacidade e seleções de jogos.

A ESA apoia os princípios de minimização e procura coletar e tratar somente os dados sobre menores que sejam estritamente necessários para garantir a segurança do jogador e um ambiente adequado à idade. Como parte desses esforços, seus membros usam configurações padrão de

proteção à privacidade para jogadores menores, desativando bate-papo e outras comunicações dentro do jogo, exigindo permissão dos pais para adicionar amigos ou jogar em modo multijogador, e desativando coleta de dados de localização por padrão.

A ESA implantou tecnologias e medidas para ajudar a manter os jogadores seguros, prevenir o ódio, assédio e outros comportamentos inadequados e empoderar jogadores e seus responsáveis. Algumas empresas implementaram monitoramento automatizado de bate-papo, silenciamento automático e/ou moderação humana para limitar ou filtrar conteúdo ou comportamento indesejado e, quando apropriado, tomar medidas contra malfeitores para fazer cumprir os padrões da comunidade de jogos ou seus termos de serviço para proteger outros jogadores. Essas medidas importantes de confiança e segurança podem incluir o tratamento de dados pessoais de menores sendo que seus membros procuram limitar esse tratamento ao estritamente necessário.

Medidas de design de videogames variam de acordo com o tipo de recursos e funcionalidades oferecidos no jogo ou na plataforma. Ressaltamos que qualquer orientação voluntária da ANPD deve ser flexível o suficiente para ser prática em todos os contextos. Ex. muitos jogos e consoles oferecem configurações padrão de proteção de privacidade para jogadores menores e controles parentais que limitam o acesso à comunicação no jogo e outros recursos interativos. Esse tipo de autorregulação e inovação deve ser incentivado.

As plataformas de videogames já implementaram ferramentas robustas de privacidade, controles parentais e outras proteções, limitando o tempo que as crianças podem passar jogando videogames, restringindo comunicações on-line com outros usuários, gerenciando a quantidade de dinheiro que as crianças podem gastar, instituindo controles parentais por senha ou PIN para que as crianças não possam contornar as configurações de segurança. Como essas ferramentas estão disponíveis no nível do dispositivo, ANPD deve permitir que os editores de jogos confiem nas seleções de privacidade e controle parental feitos em consoles, PCs e celulares. Esse sistema incentiva e apoia pais e responsáveis a tomarem decisões consistentes e informadas de maneira simplificada. Ao mesmo tempo, os editores podem ter a liberdade de adotar medidas adicionais para proteger a privacidade e a segurança dos menores.

Conclusão no item III.6 abaixo.

2. Considerando que o tratamento de dados pessoais deve se ater àqueles estritamente necessários à finalidade a que se destina, quais são as boas práticas e as técnicas disponíveis e adequadas para verificação de idade de usuários de plataformas digitais?

A ESA solicita à ANPD que adote uma abordagem flexível para a verificação de idade em plataformas digitais, permitindo uma variedade de técnicas adequadas que protejam efetivamente crianças e adolescentes (por exemplo, (a) uma empresa deve realizar uma avaliação de risco obrigatória do processo pretendido e (b) a implementação de medidas eficazes para garantir a minimização de dados). Além disso, mecanismos neutro de verificação de idade é um método menos oneroso para as famílias do que outras técnicas de estimativa de idade que exigem identificadores físicos. Recomendamos que a ANPD forneça orientações claras e voluntárias sobre métodos aceitáveis que possam atender às preferências de privacidade, segurança e conveniência do usuário.

É importante ressaltar que a ANPD deve encarar com ceticismo as recomendações de abordagens excessivamente prescritivas, como a exigência de que os usuários forneçam documento de identidade emitidas pelo governo (como RG) para jogar videogames. Essa abordagem é desnecessária, pode ser excessivamente intrusiva e onerosa para os usuários e gerar preocupações adicionais com a privacidade (incluindo a privacidade das crianças e adolescentes, bem como dos pais e responsáveis). Em suma, uma exigência para que as empresas utilizem credenciais de identificação violaria o princípio da minimização de dados, que estabelece que os provedores devem tratar apenas os dados estritamente necessários para atingir o objetivo comercial. Ao adotar soluções flexíveis e práticas, a ANPD poderá garantir uma proteção robusta para jovens usuários sem criar barreiras desnecessárias para as famílias.

Além disso, a ESA adverte contra o uso de técnicas de estimativa de idade com relação ao público-alvo. Embora aparentemente bem-intencionadas, essas técnicas são potencialmente invasivas à privacidade e, inadvertidamente, podem fazer com que os operadores colem mais informações pessoais dos consumidores do que seria necessário para fornecer o serviço, além de serem difíceis de implementar na prática. A ESA também adverte contra o uso de avaliações de usuários e da idade dos usuários em sites e serviços similares como evidência da composição ou do público-alvo que pretende avaliar. Nenhum desses dados serve como evidência confiável da idade dos usuários. As avaliações de usuários de um videogame, por exemplo, podem entrar em conflito umas com as outras e podem mudar ao longo do tempo, à medida que o jogo se torna popular entre diferentes públicos e se torna mais nostálgico com o passar do tempo. Além disso, dois serviços podem ser semelhantes sem que ambos sejam direcionados ao mesmo público. Por exemplo, um jogo de corrida de carros pode ser direcionado a jogadores mais velhos com base em seu design visual e de áudio, enquanto outro pode ser direcionado a crianças.

3. Quais limitações específicas devem ser observadas na coleta de dados pessoais de crianças e adolescentes por plataformas digitais, considerando o disposto no art. 14, § 4º, da LGPD e, entre outros aspectos, a natureza dos dados coletados e a finalidade do tratamento, a exemplo da formação de perfis comportamentais?

A flexibilidade contínua para lidar com contextos específicos é especialmente importante para os videogames.

Durante várias décadas, os membros da ESA têm se esforçado para desenvolver processos adequados de minimização de dados, configurações de privacidade e controles parentais, incluindo configurações padrão, que são adaptados à indústria de videogames. Eles buscam acomodar os diferentes contextos nos quais as empresas de videogame podem tratar informações pessoais e as diferentes funcionalidades de jogos que os consumidores podem optar por usar. Incentivamos a ANPD a continuar apoiando esses esforços.

Entendemos que a ANPD não deve impor proibições absolutas sobre a coleta de determinadas categorias de dados. Dependendo do contexto, um provedor pode ter interesse em realizar a coleta e a retenção de dados com o objetivo de identificar comportamentos inadequados. Para exemplos de iniciativas relacionadas à confiança e à segurança, veja o documento *Confiança e Segurança (Trust and Safety, em inglês)* anexo (Anexo: O setor de videogames prioriza a confiança e a segurança (*The Video Games Sector Prioritizes Trust and Safety, em inglês*)). Ao

invés de limitações específicas, a ANPD deve reforçar o princípio geral de minimização de dados, que estabelece que os provedores devem tratar apenas os dados estritamente necessários para atingir o objetivo comercial.

4. Quais mecanismos e boas práticas podem ser adotados para ampliar o controle de pais e responsáveis sobre o tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes no ambiente digital?

Conforme observado na resposta ao item III.3, a indústria de videogames dos EUA desenvolveu configurações de privacidade e controles parentais personalizados que se adaptam aos diferentes contextos em que as empresas de videogames podem tratar informações pessoais e às diferentes funcionalidades dos jogos que as crianças e seus pais ou responsáveis podem optar por usar.

Muitos membros da ESA usam mecanismos como configurações padrão de proteção à privacidade para jogadores menores de idade, incluindo a minimização da coleta de dados, a desativação do bate-papo e de outras comunicações dentro do jogo, a exigência de permissão dos pais para adicionar amigos ou jogar jogos multijogador (*multiplayer*, em inglês) e a desativação da coleta de dados de localização por padrão para aumentar o controle dos pais e responsáveis sobre o tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes no ambiente digital. Esses controles parentais geralmente são protegidos por pin ou senhas para garantir que sejam usados apenas pelos pais e não sejam burlados pelas crianças.

5. Quais as boas práticas relacionadas à transparência e ao fornecimento de informações de maneira simples, clara e acessível podem ser observadas por plataformas digitais quanto ao tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes?

Os membros da ESA estão comprometidos em proporcionar aos consumidores transparência e controle sobre suas informações pessoais. Juntamente com seus membros, a ESA tem estado na vanguarda da promoção da privacidade e da segurança dos consumidores, incluindo menores de idade, por quase três décadas. Por meio de práticas voluntárias e em conformidade com a legislação existente, os provedores de videogames fornecem aos jogadores e responsáveis divulgações sobre a coleta de dados que são facilmente acessíveis e escritos de forma clara. Quando apropriado, os avisos de privacidade são adaptados à faixa etária do público, por exemplo, para públicos mais jovens, os avisos são adequados para crianças e escritos em linguagem fácil de entender.

6. Há outras questões relacionadas ao tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes que merecem esclarecimentos ou regulamentação adicional?

Conclusão do item III.1 acima. Com base em sua experiência, ESA solicita à ANPD que assegure que qualquer orientação voltada para a proteção de dados pessoais e mitigação de riscos provenientes do uso de plataformas digitais permaneça flexível para acomodar diferenças importantes entre (a) indústrias e contextos, (b) preferências e expectativas razoáveis dos consumidores, (c) ferramentas de privacidade e as configurações de controle parental que já existem nas plataformas (ou seja, se uma empresa desenvolve um jogo que só pode ser jogado em uma determinada plataforma e essa já implementou esses controles de proteção de privacidade, o desenvolvedor do jogo não deveria ter que incorporar esses controles como nativos, pois os jogadores/pais/responsáveis podem acessar esses controles na plataforma) e (d)

em tecnologias em evolução. Essa orientação deve ser consistente com os frameworks globais - GDPR e COPPA.

A ESA agradece os esforços contínuos da ANPD para criar um ambiente seguro e de apoio para as crianças no espaço digital. Como uma das principais partes interessadas nesse espaço, a ESA testemunhou o desenvolvimento de práticas confiáveis no setor que fornecem ferramentas inovadoras para os pais.

As práticas estabelecidas pelos membros da ESA, que provaram ser seguras e adaptáveis, mostraram que a flexibilidade concedida à indústria foi fundamental para promover esses avanços. Essa flexibilidade permite que as empresas continuem evoluindo e criando novas soluções que atendam às necessidades tanto de pais quanto de crianças, ao mesmo tempo em que permanecem alinhadas com os objetivos do marco legislativo de proteção de dados.

Acreditamos firmemente que a inovação contínua nessa área é essencial. Para isso, é fundamental evitar regulamentações excessivamente prescritivas que possam complicar a conformidade à medida que o tempo e a indústria evoluem. Em vez disso, defendemos uma abordagem que promova a inovação e, ao mesmo tempo, garanta a adesão às metas regulatórias.

Apoiamos a abordagem da ANPD de consultar a sociedade sobre esse importante tópico. Pedimos que a ANPD considere a importância de manter uma abordagem flexível ao estabelecer uma orientação voluntária sobre esse importante assunto. A proteção adequada dos dados pessoais de crianças e adolescentes e seu acesso a conteúdo apropriado em plataformas digitais tem sido discutida em várias jurisdições (por exemplo, EUA, Reino Unido, França, Irlanda), especificamente sobre a questão da garantia de idade. Dada a variedade de métodos e tecnologias atualmente disponíveis, a ESA recomenda que a ANPD adote uma abordagem educacional em vez de uma abordagem regulatória para essas questões e evite emitir uma regulamentação formal que poderia exigir uma revisão a cada poucos meses devido às mudanças na tecnologia e nas considerações empresariais sobre os meios mais eficazes e eficientes de promover o processamento de dados com proteção de privacidade.

A ESA solicita que a ANPD (1) publique orientações voluntárias sobre os padrões minimamente aceitos de verificação de idade (por exemplo, (a) uma empresa deve realizar uma avaliação de risco obrigatória do processo pretendido, (b) implementação de medidas eficazes para garantir a minimização de dados) e (2) conduza estudos adicionais e envolva mais partes interessadas em relação à verificação e garantia de idade, promovendo melhores práticas na proteção de dados em plataformas digitais. A ANPD poderá também promover uma cultura de proteção de dados, tomando medidas para envolver pais e responsáveis e incentivá-los a se manterem informados à medida que as práticas evoluem.

A ESA e seus membros estão profundamente comprometidos com os objetivos de proteger os dados de crianças e adolescentes e garantir a transparência, a verificação efetiva da idade, o controle parental e as melhores práticas. Estamos ansiosos para colaborar com a ANPD em sua avaliação de possíveis orientações voluntárias nessas áreas.

Amanda Denton
Consultora Sênior, Políticas Globais
Entertainment Software Association (ESA)