

RISCOS E SEGURANÇA NO ROBLOX: COMO PROTEGER CRIANÇAS E ADOLESCENTES NO AMBIENTE DIGITAL

RISKS AND SAFETY IN ROBLOX: HOW TO PROTECT CHILDREN AND ADOLESCENTS IN THE DIGITAL ENVIRONMENT

Lynn Rosalina Gama Alves

Doutora em Educação, com o pós-doutorado na área de Crianças e proteção de dados no universo dos jogos digitais pela Universidade de Barcelona (Barcelona/Espanha). Atualmente é professora e pesquisadora do Instituto de Humanidades, Artes e Ciência (IHAC) da Universidade Federal da Bahia (Salvador/Bahia) e coordena a Rede de Pesquisa Comunidades Virtuais – UFBA.

E-mail: lynn@ufba.br

Mariona Grané

Doutora em Ciências da Educação pela Universidade de Barcelona (Barcelona/Brasil). É professora titular na Faculdade de Educação da mesma universidade e coordenadora do grupo de investigação Learning, Media and Inclusion (LMI)

E-mail: mgrane@ub.edu

Recebido em: 10 de outubro de 2025

Aprovado em: 15 de dezembro de 2025

Sistema de Avaliação: Double Blind Review

BCIJ | v. 5 | n. 2 | p. 49-73 | jul./dez. 2025

DOI: <https://doi.org/10.25112/bcij.v5i2.4362>



RESUMO

A crescente dataficação da sociedade expõe crianças e adolescentes a riscos em plataformas digitais interativas, como o Roblox, em função de fragilidades de segurança. Este artigo, resultado de uma pesquisa de pós-doutorado, investigou as estratégias adotadas pela empresa responsável pela plataforma para proteger usuários com menos de 13 anos, especialmente diante de denúncias recentes envolvendo pedofilia, aliciamento, racismo, exploração infantil e cyberbullying. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e exploratória, fundamentada na análise de conteúdo de documentos institucionais e matérias jornalísticas. O corpus incluiu políticas oficiais do Roblox, relatórios técnicos, reportagens de veículos internacionais e registros de denúncias públicas em redes sociais entre julho e agosto de 2025. Os resultados evidenciam contradições entre o discurso oficial da empresa e os riscos vivenciados por crianças e adolescentes no ambiente digital. A análise destaca o conceito de *harmful design* como chave para compreender como modelos de governança corporativa, embora formalmente alinhados a legislações internacionais, mostram-se insuficientes para assegurar proteção efetiva. Particularmente quando práticas de coleta de dados e engajamento monetizado reforçam padrões de exploração. O estudo contribui para os debates sobre governança digital e regulação, enfatizando a urgência de práticas de design centradas na criança, bem como o fortalecimento de políticas públicas, mecanismos de responsabilização e espaços formativos para crianças, adolescentes e seus responsáveis. Oferecendo evidências que podem subsidiar decisões regulatórias e orientar boas práticas no ecossistema de jogos digitais.

Palavras-chave: 1. Roblox. 2. Proteção de Crianças. 3. Harmful design. 4. Governança digital. 5. Segurança

ABSTRACT

The increasing datafication of society exposes children and adolescents to risks in interactive digital platforms such as Roblox, due to security vulnerabilities. This article, resulting from a postdoctoral research project, investigated the strategies adopted by the company responsible for the platform to protect users under the age of 13, particularly in the context of recent reports involving pedophilia, grooming, racism, child exploitation, and cyberbullying. The study adopts a qualitative and exploratory approach based on content analysis of institutional documents and journalistic materials. The corpus includes official Roblox policies, technical reports, international news media coverage, and public complaints circulating on social networks between July and August 2025. The results reveal contradictions between the company's official discourse and the risks effectively experienced by children and adolescents within the digital environment. The analysis highlights the concept of *harmful design* as key to understanding how corporate governance models, although formally aligned with international regulations, remain insufficient to ensure effective protection—particularly when data collection practices and monetized engagement reinforce exploitative dynamics. This study contributes to debates on digital governance and regulation, emphasizing the urgency of child-centered design practices, as well as the strengthening of public policies, accountability mechanisms, and educational spaces for children, adolescents, and their caregivers. It offers evidence that can support regulatory decision-making and guide best practices within the digital gaming ecosystem.

Keywords: 1. Roblox. 2. Child protection. 3. Harmful design. 4. Digital governance. 5. Safety.



1. INTRODUÇÃO

Estamos vivenciando um momento controverso para os pesquisadores do Norte e Sul Global que discutem a mediação das tecnologias digitais, incluindo os jogos eletrônicos, nos espaços nos quais crianças e adolescentes estão imersos. O banimento dos smartphones no ambiente escolar (Donnelly, 2025 e Vaidhyanathan, 2025), em países como Austrália, Reino Unido e Brasil, entre outros, contrasta com políticas e legislações que anteriormente incentivavam a presença do digital nesses espaços. No Brasil, por exemplo, o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/24), em alinhamento com a Política Nacional de Educação Digital (Lei nº 14.533/23) e com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), destaca a mediação dos ambientes digitais para fins didáticos, mas apresenta descompasso com a Lei nº 15.100/25 que “dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica”.

As diretrizes de banimento são frequentemente apresentadas de forma extremista, proibindo o uso de smartphones como se essa medida, isoladamente, fosse suficiente para manter crianças e adolescentes a salvo (Donnelly, 2025). Todavia, tais medidas não levam em consideração a complexidade do ecossistema digital contemporâneo, no qual smartphones representam apenas uma das múltiplas portas de entrada para os ambientes interativos.

No entanto, essa proibição ignora (especialmente no Brasil) a presença de ambientes interativos cujo design não é centrado nesse público, expondo-os a riscos que podem ser prejudiciais tanto em nível psíquico quanto físico. Tais riscos incluem desde a coleta indevida de dados pessoais até experiências de violência simbólica e psicológica, frequentemente invisibilizadas nas discussões políticas. A gravidade do problema exige que legisladores, pais, professores, pesquisadores e desenvolvedores estabeleçam um diálogo construtivo em busca de soluções que não apenas promovam o letramento digital e o letramento de dados (Wolff et al., 2016), mas também garantam a segurança digital. Contudo, a condição *sine qua non* para avanços efetivos é que as *Big Techs* se comprometam a criar infraestruturas e designs de plataforma que sejam seguros, transparentes, regulados pelos governos e implementados de forma responsável. Essa responsabilidade compartilhada implica a necessidade de mecanismos de fiscalização mais efetivos, capazes de responsabilizar juridicamente as empresas que descumprem tais premissas.

Alinhado com essas premissas, o Senado aprovou no dia 27 de agosto de 2025, o PL Projeto de Lei nº 2628, de 2022, que passou a ser denominado ECA Digital. É importante destacar que apesar da importância e relevância desta pauta, o projeto estava tramitando no Congresso por três anos. Esse lapso temporal evidencia a baixa prioridade política atribuída ao tema, a despeito de sua urgência social. A situação que impulsionou a urgência de concluir a votação, foram as denúncias realizadas pelo influencer



Felipe Bressanim (Felca)¹ sobre a “erotização, exploração e abuso tratados como entretenimento envolvendo crianças e adolescentes em ambientes digitais”². O aspecto mais surpreendente foi a necessidade de a denúncia partir de um jovem para que legisladores e a sociedade, de repente, se atentassem à importância de estabelecer e fiscalizar políticas regulatórias — mesmo diante de um problema já evidente em diversos canais de comunicação e redes sociais. Esse episódio evidencia tanto o papel crescente dos influenciadores digitais como agentes de pressão política quanto a inércia das instituições diante de questões amplamente documentadas.

Esse cenário demonstra como a proteção digital infantojuvenil tem sido reativa, e não preventiva, revelando brechas regulatórias que permitem a continuidade de práticas nocivas em plataformas digitais.

Em março de 2025, o lançamento da série inglesa *Adolescência* (Thorne e Graham, 2025) provocou grande mal-estar entre os espectadores, gerando intensos debates nas redes sociais sobre o desconhecimento e a impotência dos pais diante desses ambientes semióticos. A linguagem icônica e imagética utilizada pelos adolescentes para praticar *cyberbullying*, disseminar preconceitos e estimular comportamentos negativos que podem culminar em crimes hediondos surpreendeu pais e responsáveis, evidenciando o completo desconhecimento das dinâmicas e dos usos desses *affordances*. Esse fenômeno cultural evidencia como as práticas juvenis de significação podem ser apropriadas em ambientes digitais de modo a potencializar riscos sociais, exigindo maior atenção das pesquisas em comunicação, psicologia e educação

Esse cenário também está presente no universo dos jogos digitais, especialmente nos *Massively Multiplayer Online (MMOs)* que não possuem ainda claras ações regulatórias pelas instâncias governamentais no Norte e Sul Global. A ausência de regulamentação específica para esse tipo de ambiente, marcado por interações síncronas e transnacionais, amplia os desafios relacionados à proteção de crianças e adolescentes. Tais episódios, quando analisados em conjunto, revelam que a mediação tecnológica não opera apenas como recurso pedagógico, mas como ambiente de risco e disputa, onde o design de plataforma influencia diretamente as experiências e vulnerabilidades infantojuvenis.

Diante desse cenário, a questão central da pesquisa foi: quais estratégias vêm sendo utilizadas pelo Roblox para assegurar a segurança e a proteção dos menores? Assim, o objetivo deste artigo é analisar as medidas adotadas pela empresa responsável pela plataforma para garantir a proteção de usuários com

¹ https://www.instagram.com/p/DNGmXqHOzwj/?img_index=7&igsh=bmUzeHZuMXpuY2lm

² Projeto do Senado para proteger crianças na internet aguarda análise da Câmara. Fonte: Agência Senado. Publicado em 14 de agosto de 2025, disponível na URL: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2025/08/14/projeto-do-senado-para-protger-criancas-na-internet-aguarda-analise-da-camara>



menos de 13 anos, especialmente após os escândalos dos últimos quatro anos envolvendo pedofilia,liciamento, racismo e exploração do trabalho infantil. Esses problemas se intensificaram em agosto de 2025, quando novas denúncias contra o Roblox viralizaram em redes sociais como o Instagram³, com usuários exigindo o afastamento do CEO diante do elevado número de acusações e da ausência de respostas efetivas da empresa. Tais episódios expõem não apenas falhas de moderação, mas também fragilidades estruturais da plataforma em prevenir violações recorrentes de direitos fundamentais. Para analisar estas fragilidades, o artigo discute o conceito de harmful design (Kou e Gui, 2023) e o modelo 4Cs (Livingstone e Stoilova, 2021).

Esse quadro reforça o poder das redes sociais na mobilização de pais, responsáveis, pesquisadores e formuladores de políticas para a urgência de regular o processo de dataficação da infância e seus efeitos adversos na interação com ambientes on-line. Ambientes digitais precisam ser regulados para assegurar um design ético e responsável, especialmente para o público infantojuvenil. Ainda que a mobilização social funcione como catalisadora de políticas públicas, ela não substitui a necessidade de estruturas estatais proativas e consistentes. Dentro desse contexto é fundamental analisar tais questões com a discussão de governança de plataforma que vem se consolidando ao longo dos últimos dez anos (UNESCO, 2023; Mendonça, Filgueiras e Almeida, 2025; Lei no. 15.211, BRASIL, 2025).

Assim, o presente artigo está organizado em quatro seções. A primeira é esta introdução, que contextualiza o fenômeno investigado e apresenta a questão e o objetivo da pesquisa, seguida de uma subseção dedicada à metodologia. A segunda seção discute os elementos que caracterizam o harmful design e propõe diretrizes de design ético para ambientes digitais voltados a crianças e adolescentes. A terceira caracteriza o Roblox, apresentando evidências de práticas nocivas e riscos associados, a partir de pesquisas e relatos recentes. A quarta seção analisa as estratégias implementadas pela empresa para

³ <https://www.instagram.com/p/DNPluc2tncL/?igsh=MWVzazN2Nm1tc29mNg%3D%3D>
<https://www.instagram.com/p/DNMgvjbsWTc/?igsh=ajZqYW5nM3hkcNbt>
https://www.instagram.com/p/DNTikO1xO2F/?img_index=3&igsh=d2c2YTVtcXI5eXFj
https://www.instagram.com/p/DNB8cwaOoZ_/?igsh=bTZpMWV2YmgwejRk
<https://www.instagram.com/p/DNUSmPVM2IR/?igsh=MTN3eWZzY213cmZOYg%3D%3D>
<https://www.instagram.com/p/DNBrEs4BZvP/?igsh=MXN2dHZtZTI5MmgwbQ%3D%3D>
<https://www.instagram.com/p/DNOfoPSPggL/?igsh=MTFwaGFwOGN6bzZ4cA%3D%3D>
<https://www.instagram.com/p/DNSONGUsVBg/?igsh=NDN1YmVsY2piMnj>
<https://www.instagram.com/reel/DMiPvSVsC61/?igsh=MTQ4bDBiYWZkaWxhaQ%3D%3D>
<https://www.instagram.com/p/DNWtasnVWEP/?igsh=bTd4ZGFnbGVmeDNO>
https://www.instagram.com/p/DNWku6Dvn9G/?img_index=2&igsh=MW1iNHkybTRncjROMQ%3D%3D
<https://www.instagram.com/reel/DNMctoZxDft/?igsh=YWw5NTZobDg2NmEO>



proteger seus usuários, destacando críticas e limitações. Por fim, nas considerações finais, discutimos as iniciativas em curso no Brasil para avançar na proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais.

1.1 METODOLOGIA

O presente artigo é parte do resultado de uma pesquisa de pós-doutorado, que teve o objetivo de investigar as estratégias de segurança e proteção de dados de crianças e adolescentes no universo do Roblox. Este estudo adota uma abordagem qualitativa e exploratória, fundamentada na análise de conteúdo de documentos institucionais e matérias jornalísticas de referência. O corpus foi constituído a partir de: (a) políticas oficiais disponibilizadas no site do Roblox, incluindo termos de uso, guias de segurança, políticas de privacidade e rótulos de maturidade de conteúdo; (b) relatórios técnicos e comunicados da empresa sobre segurança infantil; (c) reportagens de veículos de alcance internacional (como Bloomberg, The Guardian e UOL) e relatórios independentes de auditoria e investigação (Hindenburg Research, 2024; Dorsey, 2024); e (d) registros de denúncias públicas que circularam em redes sociais (especialmente Instagram e Twitter/X) entre julho e agosto de 2025.

As fontes de análise indicadas apresentam as seguintes limitações: possíveis enviesamentos da mídia, a ausência de triangulação com dados internos e a escassez de investigações independentes em UGVWs. Registra-se também que o período de coleta, realizado de outubro de 2024 a março de 2025, limita temporalmente os achados.

É importante destacar que a investigação em tela apresenta limitações metodológicas alinhadas com a questão da pesquisa indicada acima, como por exemplo: a dependência de fontes externas para acessar os dados e informações, ausência de dados internos da plataforma, lacunas de transparência. Outro ponto é que ainda não foi realizada a escuta com os pais e responsáveis das crianças e adolescentes que interagem com o Roblox há mais de 6 anos. Em contraponto, já realizamos uma investigação com este grupo etário para compreender quais as estratégias que utilizam para se manterem protegidos e seguros no universo do Roblox (Alves e Grané, 2026).

A escolha desse corpus buscou contemplar tanto a perspectiva institucional (discurso oficial da empresa) quanto a percepção pública e midiática (denúncias, investigações jornalísticas e mobilizações sociais). A análise foi realizada de forma descritiva e interpretativa, visando identificar convergências, contradições e lacunas entre os documentos corporativos e os riscos efetivamente vivenciados por crianças e adolescentes. Para tanto, foi criado um quadro de análise na seção quatro que estabelece relação entre os tipos de riscos encontrados no Roblox, relacionado-os com o modelo 4Cs, elementos de *harmful design* e fragilidades da plataforma. Este enquadramento metodológico permite relacionar



as evidências coletadas com as categorias analíticas posteriormente aplicadas às práticas de risco na plataforma.

Portanto, considerando o contexto apresentado anteriormente, foi analisada a documentação disponibilizada pela empresa em seu site, especificamente no que se refere a: (a) informações gerais e dados do Roblox; (b) políticas de privacidade; (c) rótulos de maturidade do conteúdo; (d) regras da comunidade; (e) privacidade de dados biométricos; e (f) dados analíticos. Neste artigo, destacamos as mudanças anunciadas para entrar em vigor no primeiro semestre de 2025.

Destaca-se mais uma vez que um dos limites metodológicos refere-se à dependência de documentos institucionais produzidos pela própria plataforma.

2. HARMFUL DESIGN⁴ OU UM DESIGN RESPONSÁVEL PARA CRIANÇA: UMA ESCOLHA ÉTICA E RESPONSÁVEL

Os autores Zagal, Björg e Lewis (2013), com base nos padrões de design já previamente definidos e “inspirados no darkpatterns.org, site que coleta exemplos de interfaces de usuários que tem a intenção de enganar as pessoas” (2013, p.2)⁵, identificaram elementos comuns presentes no design de jogos, especialmente com foco na jogabilidade. Estas características subsidiaram a estruturação de três proto-definições que foram refinadas iterativamente, dando origem ao conceito de Dark Game Design Patterns. No caso do Roblox, tais padrões podem ser relacionados às dinâmicas de engajamento, monetização e interação social que afetam diretamente usuários menores.

Estes padrões foram observados na análise do Roblox e são apresentados nas próximas seções.

Para Zagal, Björg e Lewis (2013, p. 7), Dark Game Design Patterns são «um padrão usado intencionalmente por um criador de jogo para causar experiências negativas aos jogadores, contrariando seus melhores interesses e, provavelmente, ocorrendo sem seu consentimento». Segundo os autores, há uma linha tênue entre a consciência dos game designers ao criarem mecanismos antiéticos e a falta de percepção dos jogadores sobre a manipulação a que estão submetidos. Muitas vezes, o objetivo é aumentar o engajamento para maximizar os lucros da empresa responsável pelo jogo. No entanto, esse

⁴ Os termos *Harmfull Design* e *Dark Game Design Patterns* serão utilizados sem tradução, considerando que a tradução em português, pode não dá a real ideia dos conceitos. Ressaltamos também que o termo Dark Patterns tem sido criticado por conta do seu viés preconceituoso.

⁵ Our notion of dark game design patterns is inspired by darkpatterns.org, a site that collects examples of “user interfaces that are intended to trick people”



tipo de abordagem pode expor os jogadores, especialmente os menores de idade, a situações de risco, como aliciamento e consumo excessivo, entre outras formas de exploração. Esta relação será retomada na seção sobre riscos e denúncias (Quadro 1) ao observar práticas que reforçam o engajamento mesmo sob risco as crianças e adolescentes.

Dez anos depois, Kou e Gui (2023) dialogando também com os autores acima, apresentaram o conceito de Harmful Design, como padrões de design em mundos virtuais gerados pelo usuário (*User-Generated Virtual Worlds - UGVWs*), a exemplo do Roblox, "que podem causar danos aos jogadores que interagem com tais UGVWs" (2023, p.1).

Os autores ao analisarem o Roblox, identificaram situações que evidenciaram atos sexuais e linguagem grosseira; narrativas com a recriação de campos de extermínio nazistas e tiroteios em massa (Kou e Gui, 2023). Estas situações se relacionam diretamente com o modelo 4Cs que será apresentado abaixo. No artigo, tais ocorrências serão articuladas às categorias Conteúdo-Contato-Conduita-Contrato, demonstrando como o design aberto contribui para exposição de risco.

Com o objetivo de prevenir o desenvolvimento de tais padrões nos ambientes digitais para crianças e adolescentes e assegurar e garantir a proteção e segurança deste grupo geracional, estão sendo criadas políticas, legislações e ações, como *Age appropriate design: A code of practice for online services* (ICO 2022) e as diretrizes de organizações como a UNICEF (2014, 2019, 2020, 2021, 2022), OCDE (2024), *5Rights Foundation*⁶ e o *Safer Internet Forum* que visam garantir o bem-estar, a segurança, a responsabilidade ética e transparência, promovendo um design centrado na criança. Essas diretrizes sustentam princípios essenciais que serão usados como lente avaliativa das respostas do Roblox. Essas legislações orientam responsabilidades de plataforma, especialmente em coleta de dados, verificação de idade e moderação automática.

Outro exemplo importante, é o 4 C's - classificação de riscos online para crianças, criada pelo *EU Kids Online* em 2009, financiada pelo Programa Internet Mais Segura da Comissão Europeia (CE) (Programa Internet Melhor para Crianças), que objetiva identificar os riscos que as crianças podem sofrer nos ambientes online (Livingstone e Stoilova, 2021).

As pesquisadoras Livingstone e Stoilova (2021) destacam que os 4 C's referem-se a: a) quando a criança se envolve e/ou é exposta a CONTEÚDOS potencialmente prejudiciais; b) quando a criança experimenta e/ou é alvo de CONTATO potencialmente prejudicial; c) quando a criança testemunha, participa e/ou é vítima de CONDUTA potencialmente prejudicial; d) quando a criança é parte e/ou explorada

⁶ <https://digitalfuturescommission.org.uk/play-in-a-digital-world/>



por um CONTRATO potencialmente prejudicial. O quarto C foi incluído em 2018, destacando também a importância dos riscos transversais à privacidade, saúde e tratamento justo das crianças.

A classificação mencionada diferencia os potenciais riscos que os menores podem enfrentar nos ambientes digitais em três categorias: agressivos, sexuais e de valor. Essa distinção ressalta a importância de uma abordagem equilibrada na compreensão dos perigos a que estão expostos (Livingstone e Stoilova, 2021).

Outro encaminhamento importante para subsidiar as práticas de design responsável para criança é o *framework Playful by Design*, que é composto de cartas que estimulam o pensamento focado na criança por designers e outras partes interessadas. Os cards estão agrupados nas seguintes categorias: a) ser acolhedor; b) aumentar a imaginação; c) apoiar brincadeiras abertas; d) adotar um modelo comercial ético; e) garantir a segurança; f) permitir a experimentação; e g) ser apropriado para a idade (OCDE, 2024; Kruakae, Livingstone, Colvert e Pschetz, 2024; Digital Futures Commission e 5Rights Foundation, 2023).

Com autorização da professora Sônia Livingstone, a tradução dos cards para a língua portuguesa foi realizada para uso formativo em cursos de graduação e pós-graduação⁷.

Portanto, os designers de ambientes interativos para crianças e adolescentes devem estar atentos aos documentos regulatórios, atuar de forma responsável e ética, vigilantes aos princípios de Privacidade desde a concepção (*Privacy-by-design*), isto é, proteção e privacidade dos dados a cada passo, garantindo ao usuário o controle das configurações que autorizam ou não fornecer as informações; Privacidade por padrão (*Privacy-by-default*) isto é, após lançamento do produto, o cliente deve ter acesso a configurações mais seguras de privacidade aplicadas por padrão (OCDE, 2024).

Nas análises seguintes observa-se que, embora o Roblox declare adoção de mecanismos de segurança, ainda existem lacunas no cumprimento de princípios Privacy-by-design e default.

3. O MUNDO INSEGURO DO ROBLOX⁸

Criado em 2004, o Roblox tem apresentado um crescimento significativo no número de usuários infantojuvenis ao longo dos últimos 21 anos. No início de 2025, 39,1% dos jogadores eram menores de 13 anos (Ramic, 2025). O Roblox é caracterizado como um multiverso, composto por diversos ambientes interativos jogáveis criados por seus usuários. Esses participantes podem assumir diferentes papéis:

⁷ Os cards foram traduzidos pela Rede de Pesquisa Comunidades Virtuais - UFBA, após autorização por email da professora Sonia Livingstone.

⁸ Todas as informações apresentadas no artigo sobre o Roblox foram encontradas no site da empresa <https://corp.roblox.com/>.



jogadores, criadores que desenvolvem novos jogos e mundos seguindo o padrão da plataforma, ou criadores-jogadores, que, além de projetar conteúdos, também interagem como jogadores nos ambientes existentes. Estrutura que favorece a circulação de conteúdos e condutas não filtradas, indicando relação com *harmful design* em mundos UGVWs.

Com mais de 85,3⁹ milhões de usuários ativos diariamente, distribuídos nos cinco continentes — Ásia e Pacífico (35,7%), Europa (20,9%), Estados Unidos e Canadá (19%) e América Latina, Oceania e África (24,3%) —, o Brasil se destaca como o segundo maior mercado de usuários ativos. A comunidade brasileira do Roblox é, inclusive, a quarta maior do cenário mundial (Paiva, 2024). Os dados referentes ao início de 2025 apontam que os usuários do Roblox se identificam como: 51% do sexo masculino, 44% do sexo feminino, e 5% não informaram sua identidade de gênero (Ramic, 2025).

É nesse contexto que crianças e adolescentes com menos de 13 anos têm sofrido diferentes tipos de abusos, que vão da pedofilia, ao aliciamento, à exploração de mão de obra infantil, à xenofobia, ao cyberbullying e a outros tipos de violência (Hindenburg Research, 2024; Carville e D’Anastasio, 2024; Kaufman, 2024; Dorsey, 2024; Harari, 2024; OCDE, 2024). Contudo, toda a documentação oficial do Roblox enfatiza que seus princípios se pautam na civilidade e na segurança dos usuários, ressaltando que a política da empresa prevê privacidade e tolerância zero para ameaças contra o grupo indicado acima. Contudo, existe uma contradição entre discurso institucional e prática evidenciada no Quadro 1 nesta seção.

A empresa destaca também que a violação de tais princípios pode resultar na exclusão definitiva do usuário e, se o comportamento for caracterizado como criminoso, será encaminhado para instâncias legais, como a *National Crime Agency* e a *Child Exploitation and Online Protection Command* no Reino Unido, bem como para o *National Center for Missing & Exploited Children (NCMEC)* nos Estados Unidos.

As estratégias de monitoramento utilizadas pelo Roblox envolvem humanos e Inteligência Artificial Generativa (IAG), que identificam situações de risco físico e emocional, especialmente para crianças e adolescentes, adotando medidas alinhadas à política de governança da empresa. A companhia também indica em seu site que seus procedimentos estão em consonância com a *Children’s Online Privacy Protection Act (COPPA/USA)* e que possui vínculos com instituições dos Estados Unidos e do Reino Unido que visam garantir a proteção dos usuários indicados acima, como: *WePROTECT Global Alliance*, *Internet Watch Foundation (IWF)*, *UK Safer Internet Centre*, *Fair Play Alliance*, *Family Online Safety Institute (FOSI)*, *Digital Wellness Lab*, *Connect Safely* e *kidSAFE*.

⁹ Dado referente ao dia 31 de março de 2025. Destacamos que o número de usuários em 08 de Janeiro de 2025 era de 88.9 milhões. Portanto, já se observa uma queda significativa nos números.



Embora a empresa registre todos esses procedimentos que deveriam assegurar a segurança, os usuários infantojuvenis não estão efetivamente protegidos nesse universo, onde ainda ocorrem situações de pedofilia, assédio, aliciamento, cyberbullying, preconceitos de gênero e etnia, entre outras práticas nocivas, o que confirma presença de *harmful design* e falhas estruturais de moderação.

Como dito anteriormente, em agosto de 2025, foram publicadas na rede social Instagram várias postagens em diferentes línguas que destacaram os riscos do Roblox e exigiram a demissão de seu responsável, já que, apesar das denúncias, a empresa não tem implementado medidas suficientemente eficazes para assegurar o ambiente seguro, alinhado com o modelo 4Cs (Conteúdo, Contato, Conduta e Contrato).

A Procuradoria-Geral do Estado da Louisiana (EUA) está processando a empresa, alegando que crianças e adolescentes não estão protegidos na plataforma, a qual disponibiliza conteúdo prejudicial e estimula a presença de predadores, o que sugere priorização de interesses econômicos em relação à proteção infantojuvenil.

No Brasil, um grupo de pesquisadores(as), incluindo Ivelise Fortim, encaminhou denúncias ao Ministério Público em 26 de novembro de 2025¹⁰, relacionadas à exibição de vídeos produzidos por crianças sobre situações de abuso sexual disponibilizados na plataforma¹¹, destacando os riscos que envolvem os 4Cs.¹²

¹⁰ Informação obtida por comunicação pessoal com uma das autoras e a pesquisadora Ivelise Fortim (comunicação pessoal, 27 de novembro de 2025).

¹¹ A história de Roblox parte 02 - Avaliable <https://www.youtube.com/shorts/U5vE2fMdWxM> . Acess November 28, 2025.

¹² <https://blogs.lse.ac.uk/mediase/2025/12/04/childrens-exposure-to-sex-content-why-the-roblox-controversies-demand-attention/>



Quadro 1 - Denúncias contra o Roblox (Jul–Ago/2025)

Este quadro ilustrativo apresenta uma síntese das denúncias e ações relacionadas ao Roblox, organizadas por categoria de risco.

| Categoria de risco | Exemplos e ocorrências (Jul – Ago/2025) |
|-----------------------|--|
| Exploração financeira | Adolescente de 16 anos desvia dinheiro do avô para comprar Robux (Bahia). |
| Conteúdo sexual | Família processa Roblox após sequestro de menor. Adolescente acessa pornografia na plataforma. Denúncias de predadores virtuais. Pesquisa do The Guardian expõe riscos de interação sem supervisão |
| Processos judiciais | Procuradora da Louisiana processa Roblox. Processos coletivos nos EUA por falha de segurança. Petição online pedindo remoção do CEO da empresa. Investigações anunciadas por jornalistas e ativistas |
| Conteúdo nocivo | Apologia ao crime, tráfico e exploração infantil. Relatos de seitas virtuais dentro do jogo. Investigações sobre uso indevido da plataforma para práticas ilícitas. |
| Regulatório | Bloqueio do Roblox no Catar para proteger crianças. Empresa restringe encontros sociais em 'espaços privados' apenas para usuários 17+. |

Fonte: levantamento realizado a partir de publicações no Instagram e notícias (julho–agosto de 2025).

Os casos organizados no Quadro 1 demonstram como os riscos se manifestam de forma concreta no ambiente, permitindo observar correspondências diretas com o modelo 4Cs e com o conceito de *harmful design* discutido anteriormente.

A empresa havia informado em seu site que realizaria diversas mudanças em seus mecanismos de segurança e em suas regras de convivência e interação no multiverso, com foco nos menores de 13 anos. Contudo, como evidenciado acima, as falhas na segurança e proteção continuam sinalizando que, apesar de afirmar que segue regulações — especialmente as norte-americanas — de proteção de menores, na prática, observam-se lacunas que comprometem a efetividade dessas medidas. Como denunciado pelo Hindenburg Research (2024), tais falhas repercutem no valor de mercado da empresa e indicam que a divulgação de rigor em segurança e proteção pode estar vinculada, sobretudo, a preocupações financeiras.

Esse descompasso entre anúncio e prática reforça a lacuna entre governança declarada e governança efetiva, evidenciando o caráter ainda mais reativo que preventivo da plataforma.



4. ESTRATÉGIAS DE (IN) SEGURANÇA NO UNIVERSO DO ROBLOX PARA OS MENORES DE 13 ANOS

Destacaremos abaixo as mudanças que entrariam, em vigor a partir do primeiro semestre de 2025, no Roblox, segundo as informações institucionais consultadas.

→ **Verificação por idade (opcional para maiores de 13 anos)** – realizada por meio de documentos oficiais, como carteira de identidade, permitindo que o sistema recomende conteúdos adequados ao desenvolvimento infantil dos usuários. Essa funcionalidade possibilita que pais e responsáveis monitorem e gerenciem o acesso das crianças. A estratégia está alinhada às diretrizes da ICO (2022) no Reino Unido e da Comissão Europeia, que vem sendo implementadas pelo DAS (*Digital Services Act*) no Grupo de Trabalho de Proteção do Menor. Esta medida atua especialmente no eixo Conteúdo (4Cs), regulando acesso e adequação etária.

→ **Rastreamento de dados dos usuários** – já praticado ao longo dos anos, esse monitoramento visa identificar níveis de engajamento, experiências, comportamento do usuário e violações dos termos de uso. Também envolve a coleta de informações sobre o dispositivo utilizado, bem como o compartilhamento de dados pessoais e sensíveis com criadores de CGU (*Conteúdo Gerado por Usuários*) ou proprietários subsequentes em transações envolvendo itens limitados. A empresa justifica essa extração de dados como uma forma de otimizar seus processos. A coleta e cessão de dados implicam riscos contratuais e comerciais, sobretudo para jogadores com menos de 13 anos, alinhando-se com os 4Cs (Contrato).

→ **Coleta de dados biométricos** – outro mecanismo de *dataficação* adotado pelo Roblox é a verificação de identidade por meio da geometria facial, processada pelo fornecedor de serviços Persona. Isso inclui: (i) «Identificadores biométricos», gerados a partir de medições das características biológicas do usuário, como escaneamento de retina ou íris, impressão digital, impressão de voz ou geometria da mão ou do rosto; e (ii) “Informação biométrica”, baseada no identificador biométrico, que pode ser usada para identificação do usuário. Segundo a empresa, esses dados são excluídos em até 30 dias após o acesso, sendo a Persona a única detentora dos relatórios com essas informações. Apesar da promessa de exclusão em 30 dias, a ausência de transparência plena sobre tratamento de biometria levanta alerta no eixo Contrato (dados e consentimento).

Tais mecânicas vêm sendo uma constante nas *Big Tech's* e suas plataformas digitais, dataficando o interator que não está sendo protegido, mas vulnerável para novos incentivos de consumos, por exemplo, que podem violar mais uma vez seus direitos, especialmente dos jogadores mais jovens. Países, como a Dinamarca, por exemplo, preocupados com os usos indevidos das imagens faciais dos seus cidadãos,



pretende alterar a sua lei de direitos autorais, para protegê-los, especialmente contra *deepfakes*, garantindo a cada pessoa direitos sobre sua imagem, voz e características faciais¹³.

→ **Controle parental** – os pais podem gerenciar as atividades de seus filhos por meio de configurações e funcionalidades que permitem estabelecer restrições e limites de acesso. Entre as opções disponíveis estão: limitar conversas no chat, bloquear a configuração de contatos (conexão com o eixo Contato – 4Cs) e controlar como as crianças compram Robux (moeda virtual utilizada para adquirir conteúdo ou acessar experiências dentro da plataforma). Este recurso atua parcialmente na mitigação de riscos de Conduta e Contato, porém ainda dependente da mediação adulta contínua.

→ **Verificação de pagamento** – os responsáveis são solicitados a confirmar e autorizar microtransações com o provedor de pagamento, sem que informações completas de cobrança sejam armazenadas em nenhuma conta. Esta ação se conecta com o eixo Contrato (4Cs).

É importante destacar que os dados coletados pela corporação, podem ser compartilhados com empresas terceiras para distintos fins (publicidade, serviços de integridade e segurança da conta; serviços de *analytics*; serviços de aquisição de usuários; serviços de moderação e filtragem de comunidade; serviços de atendimento ao cliente; pesquisas e divulgações; serviços de login de mídias sociais; serviços de cobrança e pagamento; serviços de hospedagem e distribuição de conteúdo)¹⁴. Este cenário amplia risco contratual e comercial (Contrato), pois expõe o público infantil a usos secundários de dados que extrapolam a finalidade lúdica.

Observa-se novamente que o sistema apresenta vulnerabilidades na proteção de seus usuários infantojuvenis, uma vez que, ao compartilhar dados com parceiros, expõe essas crianças e adolescentes como potenciais alvos de empresas interessadas na comercialização de produtos e serviços, incentivando comportamentos voltados ao consumo, relação direta com *harmful design*, pois mecanismos comerciais incorporados à lógica do jogo estimulam engajamento compulsório, impulsionando microtransações e ampliando o tempo de permanência na plataforma.

Outra recente estratégia criada pelo Roblox, refere-se aos Rótulos de Maturidade de Conteúdo, que se assemelha ao Sistema de classificação indicativa para informar aos pais, responsáveis e jogadores o

¹³ Dinamarca quer dar direitos autorais sobre rosto e voz para combater deepfakes. Publicado em 27 Junho de 2025. Disponível na URL: <https://desinformante.com.br/dinamarca-quer-dar-direitos-autorais-sobre-rosto-e-voz-para-combater-deepfakes/> Acesso 03 Set. 2025.

¹⁴ Disponível na URL: <https://en.help.roblox.com/hc/pt-br/articles/115004630823-Pol%C3%ADtica-de-Privacidade-e-de-Cookies-da-Roblox> Acesso 10 Dez. 2024



tipo de conteúdo presente em cada experiência, atuando majoritariamente com Conteúdo e parcialmente Contato, mas ainda não abrange integralmente Conduta e Contrato.

Quadro 2 - Rótulos de Maturidade de Conteúdo - RMC

| Rótulo | Característica |
|----------|---|
| Mínimo | Pode conter violência leve ocasional, sangue irreal leve e/ou medo leve |
| Leve | Pode conter violência leve repetida, sangue irreal pesado, humor vulgar leve e/ou medo leve repetido. |
| Moderado | Pode conter violência moderada, sangue realista leve, humor vulgar moderado, conteúdo de jogo de azar injogável (sic!) e/ou medo moderado. |
| Restrito | Pode conter violência pesada, sangue realista pesado, humor vulgar moderado, temas românticos, conteúdo de jogo de azar injogável, presença de álcool, palavreado forte e/ou medo moderado. As experiências estão disponíveis apenas para usuários com 17 anos ou mais que verificaram a idade por meio do nosso processo de verificação. |

Fonte: Roblox - <https://en.help.roblox.com/hc/pt-br/articles/8862768451604-R%C3%B3tulos-de-maturidade-do-conte%C3%BAdo>

O RMC representa um avanço no eixo Conteúdo, pois dá ênfase e destaque à caracterização dos conteúdos enfatizados nos distintos universos do Roblox, apontando diálogo com o modelo 4Cs, que “identificou duas dimensões de risco: o posicionamento da criança em relação ao ambiente digital (como um destinatário de conteúdo produzido em massa, um participante em atividade iniciada por adultos e um ator em trocas entre pares) e a natureza do risco (agressivo, sexual, de valores e comercial)” (Livingstone e Stoilova, 2021, p.04). No entanto, permanece limitado enquanto mecanismo de governança, pois não resolve riscos associados à Conduta (interações entre jogadores), Contato (aproximação entre adultos e crianças) e Contrato (coleta de dados, monetização e microtransações) reforçando a lacuna entre o recurso e um design efetivamente centrado na criança. Tais dimensões serão retomadas no quadro síntese, integrando teoria–evidência.

Contudo, diferencia-se, porque o 4 C’s construiu uma proposta de abordagem centrada na criança e baseada em evidências, isto é, um design centrado na criança. Em contraponto, as mudanças propostas pelo Roblox que não estabeleceram uma escuta sensível (Barbier 2002) com o grupo infantojuvenil, para entender suas experiências, expressar opiniões e apontar soluções para os problemas que fragilizam a segurança e proteção dos menores no universo do Roblox.

Considerando o limite de caracteres exigidos para a produção deste artigo, apresenta-se abaixo um quadro síntese elaborado pelas autoras deste artigo, considerando a literatura e documentação analisada, de situações e práticas no universo do Roblox que evidenciam que a plataforma, não cumpre os princípios básicos de um design centrado na criança, integrando teoria–evidência.



Quadro 03 - Classificação de riscos online no Roblox alinhado com o modelo 4Cs
Síntese analítica entre literatura e evidências empíricas do corpus

| | Conteúdo | Contato | Conduta | Contrato |
|-----------|--|--|---|---|
| Agressivo | Exibição de conteúdos violentos, como corpos mutilados, entre outros; exposição recorrente, dessensibilização e normalização da violência. | Assédio, perseguição, ataques de ódio | Jogadores infantojuvenis e adultos promovem prática de cyberbullying; imposição de desejos e vontades de adultos a crianças; atividades xenófobas, racistas e discriminação de identidade sexual; | Riscos envolvendo segurança; Microtransações que favorecem o engajamento compulsivo e consumo impulsivo; violação do Código de Defesa do Consumidor; o contrato impõe uma licença não exclusiva de uso dos bens virtuais. |
| Sexual | Pornografia, sexualização; | Evidências de que o Roblox se constitui em um espaço que facilita delitos, como abuso sexual ligado a crianças e adolescentes. Associa-se ao risco de aproximação adulto-criança sem barreiras efetivas de moderação; crianças e adolescentes produzem conteúdos que destacam esse tipo de abuso; contatos impróprios entre adultos, crianças e adolescentes | Assédio sexual, troca não consensual de mensagens (texto, imagens e áudios) sexuais; | Tráfico para exploração sexual, conteúdo pago de abuso sexual infantil; |



| | | | | |
|--------------|---|--|---|---|
| Valores | Fakenews; publicidade imprópria; conteúdo gerado pelos usuários; | Persuasão, manipulação ideológica, radicalização e recrutamento extremista; | Risco comportamental que estimula a reprodução de preconceitos e toxicidade social. | Dissociação do ato de compra e da percepção direta do valor em dinheiro real, consequência do uso da moeda virtual Robux; O uso de loot boxes e Random Reward Mechanisms (RRMs), normatizando o comportamento de aposta em jogos de azar; ausência de transparência nas probabilidades dos ganhos nestes jogos; existência de designs maliciosos que dificultam a desistência ou induzem a <i>confirmshaming</i> , infringindo os princípios da boa-fé; |
| Transversais | exposição dos avatares infantojuvenis a ambientes inadequados dentro da plataforma; | Recurso voice chat é burlado permitido interação entre adultos e menores de 13 anos; | Falta de empatia; uso de mecânicas como <i>grinding</i> (repetição de tarefas) e o estímulo ao engajamento em excesso para conquistar benefícios e vantagens. | Posse do Robux elemento estruturante para hierarquização e distinção social; monetização compulsória e estímulo ao consumo – aspecto recorrente do <i>harmful design</i> . trabalho plataformizado, exploração e mal remuneração para os desenvolvedores infantojuvenis; |

Fontes: Macário e Nery (2025 a e b), Silva, Rocha e Silva (2025), Cugula, Godoy e Almeida (2025), Carneiro (2025), Hindenburg Research (2024); Josiowicz e Silva (2024), Kou; Gui (2023); Trindade, Meira, Zimmermann (2023); Livingstone; Stoilova (2021).



O quadro demonstra a materialização prática dos 4Cs na plataforma, evidenciando como elementos estruturais do Roblox reproduzem cenários de risco em diferentes camadas: Conteúdo (exposição inadequada), Contato (proximidade com adultos desconhecidos), Conduta (práticas abusivas entre pares) e Contrato (monetização e exploração de dados).

Em contraponto, a empresa destaca outra ação implementada que, refere-se as medidas para aumentar a segurança infantil, através dos controles parentais dentro do ambiente Roblox (Kaufman, 2024; Medeiros, 2024), possibilitando que pais e responsáveis:

- a) Definam limites de uso diário;
- b) Acessem a lista de amigos de seus filhos;
- c) Utilizem uma ferramenta de restrição de gastos existente;
- d) Limitem os recursos de comunicação;
- e) Definam o tipo de conteúdo que seus filhos ou adolescentes podem acessar

Embora relevantes, tais medidas transferem parte da responsabilidade para famílias, reduzindo caráter preventivo da plataforma e deslocando proteção para o âmbito doméstico.

Podemos inferir que as denúncias mencionadas, especialmente aquelas relacionadas às preocupações com o design voltado para menores—em particular, crianças—e à garantia de bem-estar, segurança, responsabilidade ética e transparência, têm impulsionado a equipe do Roblox a desenvolver novas técnicas e mecanismos de moderação. Essas medidas incluem tanto a detecção automática por algoritmos quanto a supervisão humana, que monitora conteúdos enviados por upload, como imagens, áudios e vídeos, além das denúncias de abuso.

As preocupações destacadas estão em conformidade com os regulamentos do *Age-Appropriate Design Code* do Reino Unido e com as diretrizes de organizações como a UNICEF, OCDE, *Safer Internet Forum*, dentre outras, mas ainda assim, há indícios de que a implementação é mais reativa do que preventiva, reforçando lacunas entre normas e práticas.

É fundamental que o staff do Roblox acompanhe e monitore essas novas medidas, criando um espaço para escutar os seus usuários, verificando a eficiência e eficácia dos novos procedimentos para assegurar e garantir que este universo se torne seguro, lúdico e propicie experiências positivas e produtivas para seus usuários, especialmente os menores.

Assim, diante do alto nível de risco que se encontram as crianças e adolescentes ao imergirem no universo do Roblox, a empresa precisa implementar urgente ações que venham a banir os comportamentos indicados assim, regular boas práticas e monitorar de forma efetiva e eficaz o ambiente para garantir a segurança do grupo geracional referenciado. Um dos caminhos é criar processos formativos para os desenvolvedores alinhados com as políticas já referenciadas anteriormente que regulam os ambientes



online, bem como implantar o framework Playful by Design (Kruakae, Livingstone, Colvert e Pschetz, 2024), conscientizando-os para boas práticas de design centrado na criança, o que aproxima governança à perspectiva de design centrado na criança, conforme Livingstone e Stoilova (2021).

O contexto apresentado acima, evidencia a necessidade emergencial de não apenas regular os ambientes online para os menores (já que existem legislações como a COPPA, nos Estados Unidos, por exemplo), mas de fiscalizar e punir as empresas que violam os direitos e não protegem esse grupo etário. Observamos também vários movimentos em diferentes partes do mundo, inclusive no Brasil, no sentido de retardar o processo precoce de dataficação da infância, reconhecendo que a coleta massiva de dados pessoais em idade tão tenra compromete direitos fundamentais, como privacidade, autonomia e desenvolvimento saudável.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vivemos um grande desafio contemporâneo, no qual empresas como a Meta e a X têm adotado práticas que desconsideram a importância da moderação de conteúdos, eliminando a checagem de fatos e reduzindo filtros (Butcher, 2025; Pereira, 2025). Isso contribui para a transformação do ambiente digital em um espaço sem controle. Espera-se que o Roblox não siga esse caminho, mas continue a implementar medidas que garantam o bem-estar e a segurança das crianças e adolescentes. Como observado nas evidências analisadas, a presença de mecanismos regulatórios não impede riscos quando a moderação é limitada ou quando o design reforça padrões de engajamento nocivo.

Portanto, é essencial fortalecer debates e espaços de discussão para assegurar que regulação, transparência e responsabilidade sejam princípios fundamentais na construção de um ambiente digital saudável e educativo para diferentes gerações.

As reflexões, inferências e análises apresentadas neste artigo convocam pais, responsáveis, professores, pesquisadores, desenvolvedores e legisladores — especialmente no Brasil, onde ainda há lentidão na formulação de políticas e diretrizes para regular ambientes interativos destinados a crianças e adolescentes — a se engajarem na criação de espaços digitais seguros. Os dados sobre riscos no Roblox reforçam a necessidade de ações estruturais para proteção online, não apenas informativas.

O Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/24) e a Política Nacional de Educação Digital (Lei nº 14.533/23) já foram regulamentados. No Brasil, o Senado aprovou em 28 de agosto de 2025, o Projeto de Lei (PL) 2628/2022 – Proteção de Crianças e Adolescentes em Ambientes Digitais (ECA Digital) que prevê mecanismos para verificação de idade nas redes sociais, aplicativos, sites, jogos, softwares e produtos digitais e online.



Outros avanços incluem o estudo preliminar “Hipóteses Legais Aplicáveis ao Tratamento de Dados Pessoais de Crianças e Adolescentes” (ANPD, setembro de 2022) e as ações promovidas por organizações como Alana, SaferNet e CETIC. Esses são pequenos, mas importantes passos rumo à regulação, responsabilização e transparência nesses espaços digitais. Contudo, a aplicação prática dessas políticas ainda é incipiente no contexto de UGVWs, evidenciando lacunas na governança de plataformas.

Atribuir exclusivamente aos pais e responsáveis a tarefa de garantir a segurança dos menores em jogos digitais massivos e *multiplayer* é uma postura ingênua e irresponsável por parte das *Big Techs* e dos governos. Criar espaços de formação contínua para crianças, adolescentes, pais, responsáveis e professores é essencial para que compreendam como e para quê seus dados são coletados, permitindo a construção de estratégias que avaliem o *design* e as *affordances* desses ambientes, garantindo assim a proteção da infância e adolescência. Especialmente quando mecanismos de coleta, engajamento e consumo podem reforçar padrões exploratórios.

Por fim, é imprescindível que os desenvolvedores, especialmente os da indústria de jogos digitais, se envolvam na aplicação das legislações vigentes tanto no Norte Global quanto no Brasil. Devem buscar compreender e adotar práticas de design responsáveis e eticamente sustentáveis, integrando os direitos das crianças e adolescentes desde a concepção dos produtos. O foco deve estar na construção de experiências digitais que promovam a participação ativa dos menores, garantindo sua saúde mental e emocional e assegurando que suas vozes sejam ouvidas e respeitadas. Logo, criando um canal contínuo e aberto da “escuta sensível” (Barbier, 2002) deste grupo geracional, para compreender os sentidos que estabelecem nos ambientes online, como Roblox, e quais as estratégias que utilizam para se sentirem seguros neste universo.

Os achados deste estudo contribuem para o debate regulatório e para o campo de segurança digital infantojuvenil, oferecendo evidências que podem subsidiar políticas públicas e orientar boas práticas de design.

Agradecimentos: A CAPES Print e CNPQ

REFERÊNCIAS

ADOLESCENCE. [Série]. Produtores: Jack Thorne; Stephen Graham. Direção: Stephen Graham. Netflix, 2025.

ALVES, Lynn; GRANÉ, Mariona. **Crianças e adolescentes no universo dos jogos digitais: Segurança e proteção de dados.** Edufba. (no prelo), 2026.



AUTORIDADE NACIONAL DE PROTEÇÃO DE DADOS – ANPD. Estudo preliminar: hipóteses legais aplicáveis ao tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes. Brasília, set. 2022.

BARBIER, René. **A pesquisa-ação**. Tradução Lucie Didio. Brasília: Plano, 2002. (Série Pesquisa em Educação, v. 3).

BRASIL. Presidência da República. *Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025—Estatuto Digital da Criança e do Adolescente*. <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2025/lei-15211-17-setembro-2025-797997-publicacaooriginal-176498-pl.html>

BRASIL. Presidência da República. Lei nº 15.100, de 13 de jan. de 2025. Utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/l15100.htm. Acesso em: 15 jan. 2025.

BRASIL. Presidência da República. Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024. Criação do Marco Legal da Indústria dos Jogos Eletrônicos no Brasil. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2024/Lei/L14852.htm. Acesso em: 28 nov. 2024.

BRASIL. Presidência da República. Lei nº 14.533, de 11 de jan. de 2023. Política Nacional de Educação Digital. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Lei/L14533.htm. Acesso em: 28 nov. 2024.

BRASIL. Senado Federal. Projeto de Lei nº 2628, de 2022. Proteção de Crianças e Adolescentes em Ambientes Digitais. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/154901>. Acesso em: 28 ago. 2025.

BUTCHER, I. MPF pede explicações sobre mudança na política de moderação de conteúdo da Meta. **Mobile Time**, 8 jan. 2025. Disponível em: <https://www.mobiletime.com.br/noticias/08/01/2025/meta-mpf-explicacoes/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

CARNEIRO, Alexander Catunda. Game design plataformizado: paradigmas de criação de jogos na documentação do Roblox Studio. **34º. Encontro Anual da Compós 2025**. Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 10 a 13 de Junho de 2025.

CARVILLE, O.; D'ANASTASIO, C. Roblox's pedophile problem. **Bloomberg**, 22 jul. 2024. Disponível em: <https://www.bloomberg.com/features/2024-roblox-pedophile-problem/>. Acesso em: 28 nov. 2024.

CETIC.BR. **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2023** [Livro eletrônico]. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2024.



CUGULA, Jarbas Rodrigues Gomes; GODOY, Sandro Marcos; ALMEIDA, Gabriel Calvet de. A plataforma Roblox e o direito do consumidor brasileiro: desafios na proteção da criança e do adolescente em ambientes de consumo digital. *Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales*. São José dos Pinhais, v. 18, n. 11, p. 01-21, 2025.

D'ANASTASIO, C.; CARVILLE, O. Roblox to enact child-safety giving parents more control. *Bloomberg*, 23 out. 2024. Disponível em: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2024-10-23/roblox-enacts-child-safety-changes-giving-parents-more-control>. Acesso em: 28 nov. 2024.

DORSEY, E. Problems at Roblox (RBLX) #4. *The Bear Cave*, 3 out. 2024. Disponível em: <https://thebearcave.substack.com/p/problems-at-roblox-rblx-4>. Acesso em: 28 nov. 2024.

DONNELLY, L. Banning phones in classrooms 'does not improve marks'. *The Telegraph*, 5 fev. 2025. Disponível em: <https://www.telegraph.co.uk/news/2025/02/05/banning-phones-in-classrooms-does-not-improve-marks/>. Acesso em: 6 fev. 2025.

EUROPEAN COMMISSION. *Protecting and empowering children in digital environment*. Brussels: European Commission, 2024. Disponível em: <https://ec.europa.eu/info/fundingtenders/opportunities/portal/screen/opportunities/projects-details/43152860/101158515/Digital>. Acesso em: 10 ago. 2024.

FEDERAL TRADE COMMISSION. *Children's Online Privacy Protection Rule: Final Rule*. 2023. Disponível em: <https://www.ftc.gov/system/files/2012-31341.pdf>. Acesso em: 28 nov. 2024.

HARARI, I. Roblox desafia fronteira entre jogo e trabalho infantil e vira alvo do MPT. *UOL Economia*, 11 out. 2024. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2024/10/11/roblox-desafia-fronteira-entre-jogo-e-trabalho-infantil-e-vira-alvo-do-mpt.htm>. Acesso em: 28 nov. 2024.

HINDENBURG RESEARCH. Roblox: Inflated key metrics for Wall Street and a pedophile hellscape for kids. 8 out. 2024. Disponível em: <https://hindenburesearch.com/roblox/>. Acesso em: 28 nov. 2024.

INFORMATION COMMISSIONER'S OFFICE – ICO. *Age appropriate design: A code of practice for online services*. 2022. Disponível em: <https://ico.org.uk/for-organisations/uk-gdpr-guidance-and-resources/childrens-information/childrens-code-guidance-andresources/age-appropriate-design-a-code-of-practice-for-online-services/>. Acesso em: 28 nov. 2024.

JOSIOWICZ, Alejandra Judith; SILVA, Michele Passos Rommel. As infâncias na plataforma de videogames Roblox: transformações e permanências nas formas de jogar e de ser criança. *La Palabra*, núm. 48, 2024.



KAUFMAN, J.; MACKAY, J. Is Roblox safe for kids? The parental safety guide. **Aura**, 15 jan. 2024. Disponível em: <https://www.aura.com/learn/is-roblox-safe-for-kids>. Acesso em: 28 nov. 2024.

KAUFMAN, M. Major updates to our safety systems and parental controls. **Roblox Corporation**, 18 nov. 2024. Disponível em: <https://corp.roblox.com/newsroom/2024/11/major-updates-to-our-safety-systems-and-parental-controls>. Acesso em: 28 nov. 2024.

KRUAKAE, P.; LIVINGSTONE, S.; COLVERT, A.; PSCHETZ, L. Applying children's rights to digital products: Exploring competing priorities in design. **Interaction Design and Children – IDC'24**, Delft, Netherlands, 17-20 jun. 2024. ACM, New York, 2024. DOI: <https://doi.org/10.1145/3628516.3655789>.

KOU, Y.; GUI, X. Harmful design in the metaverse and how to mitigate it: A case study of user-generated virtual worlds on Roblox. In: **Proceedings of the 2023 ACM Designing Interactive Systems Conference**. p. 175-188, 2023.

LIVINGSTONE, S.; STOILOVA, M. **The 4Cs: Classifying Online Risk to Children. CO:RE Short Report Series on Key Topics**. Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE, 2021. DOI: <https://doi.org/10.21241/ssoar.71817>.

MACÁRIO, Leatrice Ferraz; NERY, Maria Salete de Souza. Infância e economia lúdica: o dinheiro virtual como capital econômico e distinção social em jogos do Roblox. **Contemporary Journal**, Vol. 5, no. 7, p. 01-20, 2025a

MACÁRIO, Leatrice Ferraz; NERY, Maria Salete de Souza. Infância e *Advergaming*: quando a brincadeira vira consumo no Roblox. **Revista Observatorio de la Economía Latinoamericana**. Curitiba, v. 23, n. 2, p. 01-19, 2025b

MAHAJAN, V. 60 Roblox statistics for 2025: **Revenue, usage & growth**. **Notta AI**, 11 nov. 2024. Disponível em: <https://www.notta.ai/en/blog/roblox-statistics>. Acesso em: 28 nov. 2024.

MEDEIROS, H. Roblox traz novos recursos de segurança para menores de idade. **Mobile Time**, 18 nov. 2024. Disponível em: <https://www.mobiletime.com.br/noticias/18/11/2024/roblox-seguranca-menores/>. Acesso em: 28 nov. 2024.

MENDONÇA, Ricardo F.; FILGUEIRAS, Fernando; ALMEIDA, Virgílio). **Política dos algoritmos: instituições e as transformações da vida social**. São Paulo: Ubu, 2025.

OECD. Towards digital safety by design for children. **OECD Digital Economy Papers**, n. 363, Paris: OECD Publishing, 2024. DOI: <https://doi.org/10.1787/c167b650-en>.



OFFICE OF THE PRIVACY COMMISSIONER OF CANADA. *Gaming and personal information: Playing with privacy.* 2024. Disponível em: https://www.priv.gc.ca/en/privacy-topics/technology/mobile-and-digital-devices/digital-devices/gd_gc_201905/. Acesso em: 28 nov. 2024.

PEREIRA, C. C. Meta acaba com checagem de conteúdo nos Estados Unidos. **Mobile Time**, 7 jan. 2025. Disponível em: <https://www.mobiletime.com.br/noticias/07/01/2025/meta-fim-checagem-fatos/>. Acesso em: 10 jan. 2025.

RAMIC, M. Roblox demographics statistics 2025. **Takeaway Reality**, 15 jan. 2025. Disponível em: <https://www.takeaway-reality.com/post/roblox-demographics-statistics>. Acesso em: 20 jan. 2025.

SILVA, Abner Oliveira Lopes; Rocha, Pâmela da Silva; Silva, Soraya Madeira da. Gridando em Blox Fruits: riscos comerciais em jogos infantojuvenis da Plataforma Roblox. XXIV **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2025)** – Salvador/Ba, Trilha Cultura, out/2025

TRINDADE, E.; MEIRA, K.; ZIMMERMANN, D. Playgrounds digitais: affordances, cultura do consumo infantil e a presença das marcas na Roblox. **Contracampo**, Niterói, v. 42, n. 3, set./dez. 2023.

UNITED KINGDOM. *Online Safety Act 2023. UK Public General Acts*, c. 50, 2023. Disponível em: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2023/50>. Acesso em: 28 nov. 2024.

UNESCO. Diretrizes para a governança das plataformas digitais: salvaguardar a liberdade de expressão e o acesso à informação com uma abordagem multisetorial. UNESCO, 2023

UNICEF. *Child Rights Impact Assessment: Template and Guidance for Local Authorities.* 2021. Disponível em: https://www.unicef.org.uk/child-friendly-cities/wp-content/uploads/sites/3/2022/06/CRIA_June-2022.pdf. Acesso em: 28 nov. 2024.

UNICEF. *The children's rights-by-design standard for data use by tech companies.* 2020. Disponível em: <https://www.unicef.org/globalinsight/media/1286/file/%20UNICEF-GlobalInsight-DataGovdata-use-brief-2020.pdf>. Acesso em: 28 nov. 2024.

UNICEF. *Child-Friendly Complaint Mechanisms.* 2019. Disponível em: https://www.unicef.org/eca/sites/unicef.org.eca/files/201902/NHRI_ComplaintMechanisms.pdf. Acesso em: 28 nov. 2024.

UNICEF. *Engaging stakeholders on children's rights.* 2014. Disponível em: <https://www.unicef.ch/en/media/1050/download?attachment=>. Acesso em: 28 nov. 2024.



UNICEF OFFICE OF RESEARCH – INNOCENTI. *Responsible Innovation in Technology for Children.* 2022.

Disponível em: https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/RITEC_Responsible-Innovation-inTechnology-for-Children-Digital-technology-play-and-child-well-being.pdf. Acesso em: 28 nov. 2024.

VAIDHYANATHAN, S. Are cell phones really destroying kids' mental health? ***New Republic***, 23 jan. 2025.

Disponível em: <https://newrepublic.com/article/190384/cell-phones-really-destroying-kids-mental-health>. Acesso em: 25 jan. 2025.

WOLFF, A. et al. Creating an understanding of data literacy for a data-driven society. ***The Journal of Community Informatics***, v. 12, n. 3, p. 9-26, 2016. Disponível em: <https://openjournals.uwaterloo.ca/index.php/JoCI/article/view/3275>. Acesso em: 28 nov. 2024.

ZAGAL, José; BJÖRK, Staffan; LEWIS, Chris. Dark patterns in the design of games. **Proceedings of foundation of Digital Games** 2013, Chania, Crete, p. 39-46, 2013