

Temas Essenciais da Regulação Digital

Ensaio sobre regulação, economia e
impactos sociais publicados no veículo
Jota durante o ano de 2025

Sobre o Reglab

Somos um centro de pesquisa privado especializado no setor de mídia e tecnologia, que auxilia empresas, associações e formuladores de políticas a tomarem decisões estratégicas baseadas em dados e evidências.

Saiba mais em www.reglab.com.br

Expediente

Diretor Executivo: Pedro Henrique Ramos

Diretora de Pesquisa: Marina Garrote

Autores(as): Pedro Henrique Ramos, Marina Garrote, Daniela Naomi Nomura, João Ricardo Costa Filho, Natália Góis Ribeiro, Vinícius Pimenta, Andressa Bizutti

Diagramação Final: Larissa Camargo

Citação sugerida: RAMOS; P.H.S.; GARROTE, M. (coord.) Temas Essenciais da Regulação Digital. Vol 1. São Paulo: Reglab, 2026.

Introdução	4
Repensando os estudos sobre plataformas digitais.	6
A moderação automatizada e o algoritmo imperfeito	9
Nem Heróis, Nem Vilões: Muito Além do Binarismo Tecnológico	12
Capitalismo de vigilância: um bom conceito regulatório?	15
A importância de uma visão econômica para a regulação das plataformas	18
É preciso considerar a perspectiva dos impactados na regulação digital	21
Do mercado à sociedade: existe um uso coletivo de dados pessoais?	24
Insegurança jurídica na era da influência	26
Games e regulação: estamos pesando os riscos e oportunidades?	29
Referências	32

Introdução

Esta coletânea de artigos publicados no Jota pelo Reglab, ao longo de 2025, oferece um olhar unificado e rigoroso sobre um desafio central da nossa época: a regulação das plataformas digitais. Em um cenário no qual as propostas regulatórias muitas vezes são impulsionadas por narrativas rápidas e pouco precisas, o Reglab dedicou-se a qualificar o debate público utilizando dados e evidências empíricas, que se consolidam como ferramentas indispensáveis para iluminar este campo complexo.

A tese central é a proposta de uma regulação contextual que rejeite a simplificação e abrace a complexidade inerente ao ecossistema digital. O primeiro passo para essa regulação contextual é reconhecer que o termo “plataforma digital” tem sido aplicado indevidamente a fenômenos amplamente heterogêneos — de redes sociais a aplicativos de transporte — como se todos exigissem o mesmo tipo de intervenção regulatória.

Para superar esse impasse, o Reglab propõe substituir a ideia de que vivemos uma “nova fase do capitalismo” (como sugerido por algumas formulações teóricas) pela noção de plataformização como um processo dinâmico. Esta perspectiva exige uma análise empírica que reconheça que o impacto dessas

infraestruturas digitais reconfigura práticas e lógicas econômicas de forma específica a cada contexto, e não como uma transformação estrutural homogênea. Esse foco no contexto específico é crucial para construir instrumentos jurídicos proporcionais e tecnicamente adequados, evitando a generalização que dificulta a distinção entre diferentes tipos de riscos e agentes regulados.

Em vez de tomar partido entre o tecno-otimismo e o tecno-pessimismo, a coletânea defende uma abordagem que se mantém muito além do binarismo tecnológico. Os textos defendem uma postura investigativa, ancorada em pesquisas empíricas, para demonstrar que os efeitos das plataformas não são predefinidos, mas sim ambivalentes, condicionais e contextuais.

Em suma, esta coletânea propõe que, diante de um campo regulatório complexo, a resposta não está em conceitos totalizantes nem em reações binárias, mas sim em um compromisso firme com a análise contextual e o uso de evidências sistemáticas para informar decisões transparentes e responsáveis. O objetivo é fortalecer um diálogo informado que considere a diversidade, as nuances e o contexto específico da regulação digital no Brasil.

Artigos

Repensando os estudos sobre plataformas digitais.

Entre pânico moral e ingenuidade tecnológica, precisamos de nova abordagem para qualificar debate regulatório no Brasil.



Pedro Henrique Ramos, Marina Garrote

16 de junho de 2025

De fake news à proteção de dados, o termo “plataforma digital” ganhou destaque no noticiário, nos tribunais e no Legislativo. Só em 2025, por exemplo, tramitam na Câmara dos Deputados 295 novas propostas relacionadas ao tema.

Essas propostas cobrem assuntos variados: uso de dados pessoais, trabalho por aplicativo, aluguel por temporada, tempo de tela para crianças, entre outros. Também envolvem diferentes áreas do direito, como direito tributário, comércio eletrônico, fraude e defesa do consumidor.

Essa variedade revela dois problemas centrais no debate atual sobre plataformas digitais:

- i. tratamos fenômenos muito distintos — de redes sociais a apps de transporte — como se exigissem o mesmo tipo de regulação;
- ii. esse erro decorre, em grande parte, da ausência de evidências empíricas nas propostas legislativas.

Para enfrentar esse cenário, é necessário apresentar dados, testar hipóteses consolidadas e, principalmente, questionar algumas das narrativas mais recorrentes do debate. E, para começar, uma pergunta fundamental: o que é, afinal, uma plataforma digital?

Discutindo conceitos

Ao longo das últimas três décadas, o termo *digital platform* passou por transformações relevantes. Nos anos 1990, era associado a sistemas operacionais e à arquitetura da Web 2.0 (O'Reilly, 2004). A partir de meados dos anos 2000, passou a ser usado por economistas industriais para descrever arranjos bilaterais mediados por tecnologia — sistemas que conectam dois ou mais lados de um mercado (Parker, Van Alstyne e Choudary, 2016).

Uma formulação influente veio com *Platform Capitalism* (2016), de Nick Srnicek. Ao identificar nas plataformas uma “nova fase do capitalismo”, o autor destacou três características centrais: infraestruturas digitais que mediam múltiplos mercados, captura massiva de dados e escalabilidade que favorece a formação de monopólios.

Essa leitura ganhou força especialmente após 2016, ano da eleição de Donald Trump para a presidência dos EUA, em que as redes sociais tiveram papel central e também as

cinco maiores empresas do mundo por valor de mercado eram da área de tecnologia. Isso pareceu confirmar o diagnóstico de que poucos gigantes tecnológicos estavam reconfigurando os pilares históricos do capitalismo.

Esse enquadramento inspirou agendas regulatórias reativas partindo do pressuposto de que poucos gigantes tecnológicos estavam reconfigurando os pilares históricos do capitalismo. Mas um olhar mais atento — amadurecido com o tempo — revelou os limites dessa generalização.

Pesquisas recentes têm proposto abordagens mais sofisticadas e analiticamente rigorosas para compreender o papel das plataformas digitais. Muitos deles criticam a chamada “metanarrativa do capitalismo de plataforma”, a associação dos processos de plataformas digitais a uma nova fase do capitalismo, destacando três fragilidades centrais: (i) o número relativamente pequeno de trabalhadores diretamente vinculados a essas empresas, (ii) a diversidade marcante dos modelos de negócio existentes no setor e (iii) a tendência de generalizar características de alguns poucos casos emblemáticos para todo o ecossistema digital.

No caso brasileiro, essas limitações são evidentes. Dados do IBGE indicam que menos de 2% da população ocupada no setor privado trabalha por meio de plataformas digitais ou aplicativos de serviços — uma proporção insuficiente para sustentar a ideia de uma transformação estrutural ampla no mundo do trabalho.

Além disso, há grande heterogeneidade entre os modelos de negócios: de acordo com o Ipea, somente entre as plataformas com receita operacional bruta superior a R\$ 78 milhões anuais, existem 252 empresas atuando no país, cobrindo setores tão diversos quanto negócios, relacionamentos, delivery, conteúdo digital, educação, eletrônicos, entretenimento, agro, saúde, recursos humanos, imóveis, varejo, busca, redes sociais, software, transporte e turismo.

A noção de que o ecossistema é dominado por poucas big techs estrangeiras também precisa ser discutida: 70,2% das plataformas digitais em operação no Brasil têm controle acionário nacional, ainda segundo o Ipea.

Pânico moral x ingenuidade tecnológica

O equívoco central reside em aplicar uma única categoria analítica — “plataformas” — a um conjunto empiricamente heterogêneo de empresas intermediárias. Esse enquadramento genérico obscurece diferenças de modelo de negócio, grau de centralização e formas de exercício de poder de mercado.

As consequências práticas são relevantes: cada tipo de plataforma apresenta riscos regulatórios próprios — que vão da logística de insumos agrícolas ao lock-in de restaurantes — e, portanto, exige métricas e instrumentos regulatórios distintos.

Essa simplificação pode alimentar dois discursos antagônicos, mas igualmente problemáticos. De um lado, a retórica do **pânico moral**, que transforma qualquer

algoritmo em ameaça existencial. De outro, a **ingenuidade tecnológica**, que aposta na autorregulação como solução universal e repete slogans sobre “inovação sem entraves”. Ambos os discursos negligenciam a diversidade estrutural e setorial que os dados e exemplos anteriores tornaram evidentes.

Para qualificar o debate, propomos substituir a noção de “fase” — que sugere homogeneidade histórica — pela ideia de **plataformização**, conforme formulada por José van Dijck e colaboradores. Em vez de um estágio único e universal, trata-se de um **processo dinâmico**, no qual infraestruturas digitais se espalham por setores variados, reconfigurando práticas culturais, lógicas econômicas e marcos regulatórios de forma específica a cada contexto.

Essa perspectiva exige uma análise empírica: um marketplace regional de insumos agrícolas opera sob contextos sociais radicalmente distintos das de um motor global de busca — ainda que ambos sejam classificados como “plataformas”.

Para escapar desse impasse, é necessário **investigar antes de regular**. Por isso, precisamos oferecer pistas empíricas para ajudar a reconhecer a complexidade de diferentes fenômenos no contexto das plataformas digitais, e para informar melhor as estratégias e debates regulatórios.

CLIQUE AQUI E LEIA O ARTIGO NO SITE

A moderação automatizada e o algoritmo imperfeito

Por que a regulação das plataformas digitais precisa aceitar a imperfeição como ponto de partida para políticas mais eficazes.



Marina Garrote, Pedro Henrique Ramos

01 de julho de 2025

Moderação de conteúdo é o assunto da vez. Está no centro dos principais debates regulatórios contemporâneos – do julgamento da constitucionalidade do artigo 19 do Marco Civil da Internet no STF à implementação do Digital Services Act na União Europeia. Com mais de 5 bilhões de pessoas conectadas a redes sociais, é impossível falar sobre o tema sem discutir os mecanismos automatizados que operam para lidar com a escala desse desafio.

A moderação automatizada consiste no uso de sistemas de software para detectar, classificar e tomar decisões sobre conteúdos gerados por usuários, com pouca ou nenhuma interferência humana. Com bilhões de postagens diárias nas maiores plataformas, trata-se do principal mecanismo de aplicação das respectivas regras de uso.

O discurso e a linguagem sobre moderação de conteúdo

No início dos anos 2000, Lawrence Lessig popularizou a ideia de que *code is law*: o código, isto é, a arquitetura de software, regularia comportamentos online com a mesma força normativa de uma lei. A partir da década de 2010, essa expressão deu lugar a um termo equivalente, *algorithmic governance*, centrando o debate em torno da regulação de tecnologias automatizadas que utilizam algoritmos.

Ao posicionar o regulador e a própria regulação no centro do debate, expõe-se também a dupla limitação: tanto dos sistemas em desempenhar de maneira efetiva suas tarefas, como das próprias ambições legislativas. E é nesse ponto que o Teorema da Impossibilidade de Masnick ganha importância.

Inspirado no teorema de Arrow, que demonstra a impossibilidade de um sistema eleitoral ideal, Mike Masnick propôs em 2019 o seguinte: não existe moderação de conteúdo em larga escala que funcione bem para todos. Essa impossibilidade é tanto prática (por limitações de tempo, contexto e tecnologia) quanto conceitual (não há definição universal do que é aceitável).

Como funciona a moderação automatizada

Técnicas comunitárias e humanas de moderação existem e são importantes, mas são apenas complementos para o trabalho dos sistemas automatizados.

Como mostra Drolsbach e Pröllochs, a maioria do conteúdo ilegal é detectada e processada por meios automatizados em vez de intervenção manual, e existe uma correlação entre os métodos de identificação e tomada de decisão. Na moderação totalmente automatizada, mais de 99% do conteúdo moderado foi identificado automaticamente, enquanto nas outras categorias, essa proporção cai para 76,06% (parcialmente automatizada) e 71,75% (não automatizada). Ou seja, a identificação automatizada geralmente leva à decisão automatizada.

Essas técnicas de moderação são diversas e envolvem estatística, aprendizado de máquina e redes neurais, sendo aplicadas a textos, áudios, imagens e vídeos (Gorwa et al). Podem ser classificadas, de modo simplificado, em dois grandes grupos:

- Correspondência: compara conteúdos novos com bases curadas previamente (ex.: combate a imagens de abuso sexual infantil ou violações de copyright); e
- Classificação: usa padrões aprendidos a partir de grandes bases para prever e categorizar novos conteúdos (ex.: spam, discurso de ódio, terrorismo).

A correspondência depende de curadoria humana prévia, (pense nos *captchas* que pedem para você, ao entrar num site, clicar no semáforo). Já a classificação trabalha com generalizações e, portanto, acarreta maior risco de erro e viés, seja pela indefinição de conceitos chave como discurso de ódio e terrorismo, seja pela dificuldade de compreensão de contexto da linguagem utilizada.

Sejam críticas políticas: “Esse vereador faltou a todas as sessões do mês, segue embolsando salário e ainda tem a cara de pau de posar como defensor do povo”. Relatos de experiências pessoais: “Esse médico destruiu minha vida. Fui vítima de violência obstétrica. Cuidado com ele”. Ou humor popular: “Se meu chefe aparecer com mais uma planilha hoje, eu juro que vou cometer um pequeno crime contra a humanidade”.

A experiência online reflete a linguagem humana, que é muito mais complexa do que qualquer sistema de reconhecimento de palavras ou padrões linguísticos. E essas dificuldades não são meramente hipotéticas: mesmo usando sistemas modernos, baseados em modelos de linguagem de larga escala (LLMs), conforme estudo de Gadhvi et al, os sistemas sinalizaram desproporcionalmente conteúdo postado por grupos minorizados como infringente, e apresentaram maior dificuldade de entender sarcasmo e ironia.

Com mais de 600 milhões de conteúdos publicados diariamente nas redes sociais (uma estimativa conservadora), mesmo um sistema com taxa de acerto de 99,99% ainda permitiria a circulação de 60 mil conteúdos inadequados. Essa realidade possibilita a seleção pontual de casos equivocados, que são então destacados publicamente como evidência da suposta “falência do sistema de moderação”, sem considerar a eficácia global, que é significativamente superior a qualquer alternativa disponível.

Evidentemente, isso não deve servir como justificativa para inação. É imprescindível que investimentos em aprimoramentos dos sistemas persistam, mantendo abordagens que integrem moderação automatizada e supervisão humana.

Por exemplo, diversos problemas podem ser enfrentados de maneira mais eficaz por sistemas híbridos, nos quais algoritmos filtram conteúdos potencialmente nocivos e auxiliam processos decisórios, enquanto humanos assumem as deliberações que exigem maior sensibilidade contextual. Erros devem ser identificados, corrigidos e, quando não o forem, as empresas precisam ser responsabilizadas.

No entanto, trabalhar com a premissa regulatória de eficácia absoluta mostra-se incompatível com a realidade. Uma abordagem que busque 100% de precisão, além de utópica, corre o risco de silenciar conteúdos legítimos por excesso de cuidado sem abordar os fatores estruturais que impulsionam manifestações problemáticas online.

Em outras palavras: não podemos discutir moderação apenas pela lente da culpa ou da responsabilidade civil, negligenciando questões fundamentais como a educação de usuários e reguladores sobre as complexidades desse processo e criação de mecanismos que fomentem a transparência, responsabilidade e reconhecimento do papel ativo de todos os envolvidos nos dilemas da moderação.

É importante reconhecer que não existe uma solução perfeita para a moderação de conteúdo em uma democracia, afinal, essa é imperfeita. Buscar soluções equilibradas exige diálogo multissetorial, métodos de pesquisa sólidos com evidências empíricas e compromisso com o interesse público.

CLIQUE AQUI E LEIA O ARTIGO NO SITE

Nem Heróis, Nem Vilões: Muito Além do Binarismo Tecnológico

O papel das revisões sistemáticas na formulação de políticas digitais baseadas em evidências.



Daniela Naomi Nomura, Marina Garrote

23 de julho de 2025

A falsa escolha

O debate público e acadêmico sobre as plataformas digitais frequentemente oscila entre dois polos: de um lado, o tecno-solucionismo (ou tecno-otimismo), que aposta nas plataformas como instrumentos de transformação social, democratização do conhecimento e inclusão.

De outro, o tecno-pessimismo, que vê nas mesmas plataformas mecanismos de vigilância, manipulação e degradação social. Ambos partem de uma lógica determinista, atribuindo à tecnologia um papel central e autônomo nos rumos da sociedade.

Diante dessa polarização, autores como Danaher (2022) e Acemoglu & Johnson (2023) propõem uma abordagem intermediária. Eles argumentam que os efeitos das plataformas não são dados de antemão pela tecnologia, mas dependem da forma como a sociedade estrutura seus usos — com instituições capazes de mediar seu impacto, regular excessos e distribuir seus benefícios de forma justa — em essência, a regulação da tecnologia para o interesse público.

Privilegiar um aspecto do impacto das plataformas digitais na sociedade em um estudo não é um problema em si. O que se torna um problema é o uso seletivo contemplando apenas uma perspectiva para apoiar políticas públicas concretas.

Revisões sistemáticas: um caminho equilibrado

Em pesquisas acadêmicas, é comum distinguir dois tipos de revisão de literatura: a revisão de conveniência e a revisão sistemática. A primeira consiste na escolha de estudos com base no julgamento subjetivo do autor, sem critérios claros de seleção.

Já a revisão sistemática de literatura — que pode incluir métodos como meta-análise ou revisão integrativa — segue um protocolo rigoroso e transparente. Ela define previamente as bases de dados consultadas, as estratégias de busca, os critérios de inclusão e exclusão e os métodos de análise, permitindo mapear de forma abrangente e crítica o que já foi produzido sobre determinado tema e reduzir vieses de pesquisa.

Não se trata apenas de “juntar artigos”, mas de aplicar uma metodologia que garanta maior confiabilidade e validade científica. Por isso, revisões sistemáticas são amplamente utilizadas como base para tomada de decisão em contextos públicos e privados e elaboração de diretrizes baseadas em evidências (Galvão & Ricarte, 2020).

No caso dos efeitos das plataformas digitais, há diversos estudos de revisão sistemática robustos, e alguns merecem destaque:

- *Digital platform and development: A survey of literature, Innovation and Development*: esse estudo do governo britânico avaliou 112 *papers* e, a partir da análise aprofundada de uma amostra, discutiu como plataformas digitais focadas na *gig economy* oferecem tanto benefícios quanto desvantagens para a sociedade. A economia das plataformas proporciona conveniência, velocidade, criação de valor e ampliação das escolhas dos consumidores em múltiplos domínios. Junto com esses benefícios surgem consequências negativas, incluindo precarização e discriminação no mercado de trabalho;
- *Examining the Role of Digital Technology as an Enabler of Digital Disruption: A Systematic Review*: nesse artigo acadêmico, os pesquisadores avaliaram 83 artigos, com destaque para análises sobre IA, e reforçaram que as plataformas digitais fomentam a inovação e o bem-estar social, mas também criam novos desafios para a governança, equidade social e estrutura da economia, sublinhando sua natureza inerentemente complexa;
- *Social media use and social well-being: a systematic review and future research agenda*: a partir de 273 estudos, este trabalho abordou os efeitos das plataformas digitais na saúde e bem-estar, mostrando tanto benefícios (apoio social, redução da solidão) quanto desafios (cyberbullying, vício, sobrecarga social), com importantes diferenças de acordo com a demografia dos usuários e design das plataformas; e
- *Social Media and Political Dysfunction: A Collaborative Review*: este documento aberto, de curadoria dos professores Jonathan Haidt e Chris Bail, serve como repositório que compila pesquisas publicadas que abordam o impacto de plataformas digitais para as democracias e sistemas eleitorais. Sua análise revela respostas cheias de nuances, já que os resultados variam significativamente dependendo do contexto, fontes de dados, estruturas teóricas e questões específicas de pesquisa examinadas.

O que aprendemos com essas revisões? A complexidade como principal evidência

Esses exemplos reforçam a importância de abordagens sistemáticas: em vez de selecionar estudos isoladamente, as revisões estruturadas permitem compreender a pluralidade de evidências e as nuances sobre um tema. Longe de apontarem um veredito claro — de que “plataformas digitais fazem bem” ou “fazem mal” — essas revisões revelam um quadro ambivalente, em que os efeitos são altamente condicionais e contextuais.

Portanto, mais do que fornecer respostas prontas, essas revisões nos ajudam a formular melhores perguntas: quais são os grupos mais vulneráveis? Em que contextos plataformas digitais se tornam mais prejudiciais ou benéficas? Que mediações institucionais e sociotécnicas podem mitigar riscos e ampliar benefícios?

A sofisticação dessas abordagens reside justamente na capacidade de tratar as tecnologias digitais não como forças autônomas, mas como elementos cujo impacto depende das formas sociais de uso, regulação e apropriação.

A postura investigativa como caminho

Tecnologias não operam de forma isolada nem produzem efeitos universais: seus impactos são múltiplos, contraditórios e altamente dependentes de contextos, mediações e desigualdades preexistentes. Isso exige uma postura capaz de reconhecer incertezas, ambivalências e disputas que atravessam o campo tecnológico.

Em vez de aderir a narrativas deterministas — sejam elas otimistas ou pessimistas —, é necessário construir conhecimento a partir de métodos, evidências empíricas e atenção constante às condições concretas de uso e apropriação das tecnologias.

Mais do que tomar partido entre otimismo ou pessimismo tecnológicos, propomos cultivar uma atitude investigativa, uma postura que prioriza a análise antes do julgamento, e entende que, em contextos de incerteza, seguir métodos rigorosos é também uma forma de garantir decisões mais transparentes e responsáveis.

CLIQUE AQUI E LEIA O ARTIGO NO SITE

Capitalismo de vigilância: um bom conceito regulatório?

Zuboff ajudou a nomear um incômodo legítimo, mas sua tese precisa ser complementada à luz dos desafios concretos da regulação de plataformas no Brasil.



Pedro Henrique Ramos, Marina Garrote

11 de agosto de 2025

O conceito de “capitalismo de vigilância” virou personagem frequente no debate público brasileiro sobre plataformas digitais: é citado em conferências e seminários, discursos de juízes do STF e STJ, e até em projetos de lei. No campo acadêmico, o Google Scholar aponta que pelo menos 70 *papers* foram publicados nos últimos dois anos usando a expressão em suas palavras-chave.

O conceito é popular e retoricamente poderoso, mas será que explica bem o que está em jogo na regulação das plataformas? Embora as críticas ao “capitalismo de vigilância” não sejam novas no debate internacional, elas ainda são raras e pouco articuladas no Brasil, sobretudo no campo jurídico.

Este artigo não pretende propor um modelo teórico substituto, mas abrir um diálogo, tensionando um conceito à luz de evidências alternativas e de dilemas concretos da regulação de plataformas.

Sobre o conceito

Embora o termo “capitalismo de vigilância” tenha aparecido em 2014 em *papers* de outros autores, a professora Shoshana Zuboff, de Harvard, o popularizou a partir de 2018 com seu livro homônimo, definindo-o como “uma nova forma de mercado e uma lógica específica de acumulação capitalista”.

Zuboff identifica quatro características principais nessa lógica: (i) a extração e análise contínua de dados, (ii) contratos baseados em monitoramento computacional, (iii) a personalização de serviços digitais, e (iv) a experimentação contínua com usuários. Na visão da autora, o capitalismo de vigilância se apropria da experiência humana como matéria-prima gratuita, convertendo-a em dados comportamentais. Parte desses dados melhora produtos, enquanto o restante torna-se um *excedente comportamental* transformado em produtos que geram lucros para as empresas de tecnologia.

Zuboff possui trajetória acadêmica consolidada: antes de seu best-seller, já era reconhecida por pesquisas sobre os impactos da tecnologia no ambiente de trabalho. Particularmente na área de proteção de dados pessoais, sua perspectiva contribuiu significativamente para o desenvolvimento de um pensamento crítico sobre tecnologias, criando um conceito com poder de mobilização tanto acadêmica quanto política.

Por outro lado, seu trabalho também tem sido alvo de escrutínio por diferentes especialistas nos últimos anos. No contexto específico da regulação de plataformas, aponta-se hoje que o conceito se mostra mais retórico do que estrutural.

Não é ruptura, é intensificação

É preciso cuidado para que cada novo conceito ou nova tecnologia não pareça “sem precedentes”, “revolucionária”, “disruptiva” — argumentos que alimentam tanto utopias quanto distopias tecnológicas e que, em comum, ancoram-se em um determinismo tecnológico simplista.

Embora Zuboff apresente o “capitalismo de vigilância” como uma mutação inédita do sistema econômico, o uso de dados para controle, segmentação e antecipação de comportamentos já era central muito antes da internet — um exemplo é a segmentação comportamental em bancos de dados que existe pelo menos desde o fim do século 19, especialmente com o papel dos *bureaus* de crédito.

Essa visão histórica é um ponto de crítica relevante e comum a diferentes lados do debate:

- para autores de linha marxista, o conceito de Zuboff é insuficiente para caracterizar uma mudança sistêmica, já que mecanismos capitalistas fundamentais, como acumulação, alienação e exploração, ainda são os mesmos;
- essa é a mesma linha de alguns autores extremamente críticos às plataformas, como Evgeny Morozov, que destacam que o problema não é o “capitalismo de vigilância”, mas o capitalismo como um todo: se há alguma novidade, está na escala e na sofisticação técnica, não na lógica em si.
- estudos partindo de visões liberais também criticam essa insuficiência, apontando que Zuboff subestima o papel da escolha do consumidor e da competição de mercado, enquanto superestima a real capacidade das plataformas digitais de prever e controlar o comportamento do usuário.

A ausência de validação empírica

Além disso, um estudo recente publicado na revista *First Monday* revisou sistematicamente 486 artigos acadêmicos que se baseiam no conceito de “capitalismo de vigilância”, notando um número baixo de estudos empíricos e de dados robustos.

Ou seja, a hipótese central de Zuboff — de que as plataformas conseguem efetivamente “instrumentalizar o comportamento” humano — ainda carece de uma validação robusta capaz de sustentar sua generalização estrutural como base para regulação.

É verdade que parte do desafio de promover mais pesquisas empíricas está justamente no fato do acesso a dados das plataformas, que permitiriam validar, ou refutar, as hipóteses como a de Zuboff. Mas vale também lembrar que esse não é apenas um problema “algorítmico” — é uma demanda institucional muito mais ampla.

Desde a crise de 2008, a transparência corporativa tornou-se não só uma demanda social, mas uma ferramenta regulatória amplamente discutida globalmente. Há grande adesão pública, independente de posicionamento político, por maior transparência sobre práticas empresariais, impacto ambiental, políticas salariais e responsabilidade social. A agenda ESG é parte disso.

Em outras palavras, a demanda por transparência é um problema não só do setor de tecnologia, mas de toda a economia de mercado moderna.

Conclusão: como isso afeta a regulação das plataformas?

Reconhece-se que conceitos como “capitalismo de vigilância” têm valor estratégico: ajudaram a inserir temas como *accountability* e poder informacional na agenda pública brasileira. Mas o risco aqui é classificar todas as práticas digitais em um mesmo guarda-chuva, o que dificulta a construção de instrumentos jurídicos proporcionais e tecnicamente adequados.

Quando decisões como a do Tema 987 do STF (que julgou o artigo 19 do Marco Civil) misturam moderação de conteúdo, responsabilidade civil, publicidade digital, *marketplaces* e transparência sob um mesmo diagnóstico, o resultado são propostas que não distinguem entre diferentes tipos de riscos, agentes regulados e medidas cabíveis.

O mesmo ocorre em discussões sobre inteligência artificial, onde algoritmos de recomendação de filmes, sistemas de crédito bancário e ferramentas de reconhecimento facial são tratados como manifestações equivalentes de um mesmo fenômeno “vigilante”. Essa generalização impede que a regulação calibre obrigações, sanções e salvaguardas de acordo com o potencial de dano específico de cada prática.

Claro que há uma racionalidade mais ampla que conecta essas práticas, mas a regulação eficaz exige segmentar essa totalidade. Políticas públicas eficazes exigem diagnósticos granulares, capazes de distinguir sintomas, causas e efeitos em contextos específicos, e desagregá-lo em partes reguláveis, com foco em proporcionalidade e capacidade institucional. Isso não significa despolitizar o debate, mas permitir que ele tenha consequência institucional efetiva, seja no Judiciário, no Executivo, nas agências reguladoras ou no Congresso.

Pode parecer decepcionante ouvir que não há um conceito único que resolve o problema da regulação digital e que o trabalho regulatório exige análises por setor, por prática, por função específica.

Mas é assim que sistemas complexos são efetivamente regulados, e é assim que se devemos construir *accountability* real.

CLIQUE AQUI E LEIA O ARTIGO NO SITE

A importância de uma visão econômica para a regulação das plataformas

Compreensão da relação entre dados e ideias pode ajudar a entender o que está em jogo em temas regulatórios complexos



João Ricardo Costa Filho, Pedro Henrique Ramos

28 de agosto de 2025

“Não podemos criar o que não conseguimos imaginar” é uma conhecida frase da poeta afro-americana Lucille Clifton, mas poderia ter saído da boca de um professor de economia para explicar os desafios de regular o digital. Quando pensamos em plataformas, os aplicativos de mobilidade e as redes sociais possuem naturezas, dinâmicas e estruturas diferentes – uma diversidade que a regulação deve considerar. O que todas têm em comum são dois fatores: dados e ideias.

Dados não são o novo petróleo

Vamos começar pelos dados. Uma das grandes diferenças nos mercados do século 21 está no armazenamento dos dados que resultam das nossas escolhas e características. Não é que antes essas informações não existissem ou não fossem importantes, longe disso, mas com os avanços tecnológicos, hoje há capacidade de coletar, armazenar e processar um volume antes impensável. E isso mudou o jogo. Mudou mercados, criou mercados, alterou empresas e práticas comerciais.

Charles Jones e Christopher Tonetti, em artigo publicado na *American Economic Review* em 2020, intitulado “Nonrivalry and the Economics of Data”, ajudam a compreender a economia dos dados. O conceito econômico mais importante – e que faz toda a diferença – é a chamada “não rivalidade”. O que isso significa?

Quando tomamos um sorvete, por exemplo, a rivalidade no consumo existe porque eu não posso tomar o mesmo sorvete que você (você até pode comprar um sorvete igual ao meu, mas não é exatamente o mesmo). Um exemplo na direção oposta pode ajudar: segurança nacional. Dentro do país, o fato de você ser protegida pelas nossas forças armadas não impede que eu também o seja e, portanto, não impacta a minha satisfação em ser protegido. Assim, a segurança nacional é um bem não rival.

A rivalidade pode se manifestar também nos fatores de produção. Quando recruto as horas trabalhadas de alguém, utilizo um computador ou uma máquina, nenhuma outra empresa pode utilizá-los. Mas com os dados, é diferente: as empresas podem utilizar, simultaneamente, os mesmos dados sobre os nossos hábitos e características (por meio, por exemplo, de algoritmos de *machine learning*) como insumo produtivo.

Essa natureza dos dados traz uma oportunidade: ao, por exemplo, dobrarmos a quantidade de trabalhadores, máquinas e equipamentos utilizados por uma empresa, é possível mais que dobrar a sua produção. Isso é o que os economistas chamam de “retornos crescentes de escala”. O mesmo não ocorre com outros fatores: cada litro adicional de petróleo contribui de maneira decrescente para o crescimento da empresa. E por mais que isso pareça repetitivo falar em pleno 2025, é exatamente por isso que precisamos sempre lembrar: dados não são o novo petróleo. Nunca foram.

Ideias: um conhecimento livre?

Agora vamos falar sobre as ideias. Ideias são conjuntos de instruções utilizadas para produzir um bem econômico, enquanto os dados seriam as demais formas de informação. Por exemplo, o algoritmo que utiliza as nossas informações para oferecer uma experiência diferenciada em um site é uma ideia, ao passo que os seus hábitos de consumo capturados por meio de identificadores digitais são dados.

Ideias também são não rivais e, desde o artigo seminal de Paul Romer, “Endogenous Technological Change”, publicado em 1990 no *Journal of Political Economy*, a literatura tem estudado o papel das ideias como um dos principais motores do crescimento econômico. Mas há uma esfera importante e que separa, ao menos parcialmente, ideias de dados: podemos excluir quem não queira pagar pelos dados (assim como com um sorvete).

Mas com as ideias é diferente: uma vez disseminadas, a sua utilização não é balizada pelo pagamento por elas. Ou seja, o livro que contém a ideia é excludente, assim como o computador do engenheiro que desenhou um novo processo produtivo, mas uma vez de posse de ambos, a utilização das ideias torna-se livre.

Essa característica das ideias também ajuda a entender debates que marcaram a própria história da internet. Autores como Lawrence Lessig, em *Free Culture* (2004), e Yochai Benkler, em *The Wealth of Networks* (2006), mostraram como a circulação livre de conhecimento e cultura sempre foi um motor de inovação e colaboração, reforçando os chamados “retornos crescentes de escala”. Não por acaso, durante anos a sociedade civil reivindicou uma rede mais aberta e colaborativa, na qual o livre fluxo de informações e criações fosse entendido não como ameaça, mas como combustível para crescimento e inclusão social.

E por que tudo isso importa?

Compreender economicamente como funcionam dados e ideias é fundamental para pensar a regulação de plataformas no Brasil. Muitos dos impasses regulatórios decorrem justamente de não sabermos quando estamos lidando com ativos que precisam de controle de acesso e proteção e quando estamos diante de bens cujo valor depende da circulação e recombinação.

No debate sobre dados sensíveis, esse conflito surge quando percebemos que, embora as pessoas não queiram seus dados expostos, muitos aceitariam contribuir com pesquisas para tratamento e prevenção de doenças.

Isso também tem a ver com a discussão sobre direitos autorais no [PL 2338/2023](#) sobre inteligência artificial, em que se discute se ideias extraídas de obras podem ser livremente usadas para treinar algoritmos, sem discutir o que está sendo protegido e o que está sendo circulado.

No campo concorrencial, ao mesmo tempo em que acesso privilegiado a bases de dados pode reforçar barreiras de entrada, modelos de negócio digitais produzem ganhos coletivos ao permitir a circulação de ideias e que surjam novas atividades a partir dessas plataformas.

No fundo, o que está em jogo é imaginar coletivamente os caminhos da economia digital. Voltando para Lucille Clifton: se só criamos o que conseguimos imaginar, precisamos também garantir que dados e ideias circulem de forma aberta e responsável e, assim, garantir que a imaginação coletiva continue a gerar desenvolvimento e inclusão.

CLIQUE AQUI E LEIA O ARTIGO NO SITE

É preciso considerar a perspectiva dos impactados na regulação digital

Políticas digitais muitas vezes avançam sem incluir a visão de quem será diretamente impactado.



Natália Góis Ribeiro, Pedro Henrique Ramos

15 de setembro de 2025

Quem lidera as discussões sobre regulação digital no Brasil? Legisladores, Judiciário, órgãos governamentais e empresas aparecem como protagonistas em diversos debates sobre regulação de plataformas no país. Contudo, usuários e usuárias de internet, que seriam os principais impactados, raramente são incluídos, de forma significativa, em processos de construção regulatórios.

Ainda que haja espaços formais de participação, essa escuta ainda ocorre de forma simbólica, filtrada por organizações e especialistas, em vez da voz direta dos cidadãos. Temas que afetam o dia a dia seguem distantes da compreensão e da participação da maioria da população.

Enquanto o ciclo de novas regras para plataformas avança, é importante retomarmos essa discussão. Evidentemente, a conjuntura de hoje é muito diferente daquela de 2007 a 2016, quando o Brasil desenvolveu, com o [Marco Civil da Internet](#), um dos maiores experimentos globais de legislação participativa já feitos até então.

Mas isso não impede de refletirmos: quem de fato está sendo ouvido na regulação tecnológica?

Por que é difícil ouvir as pessoas?

O Brasil já mostrou que é possível construir políticas digitais com protagonismo social: o Marco Civil da Internet (Brasil, 2014) foi um exemplo bem-sucedido de participação democrática.

Na época, o texto foi discutido em consultas públicas digitais que receberam mais de 2.000 contribuições populares. O debate seguiu no Congresso, com audiências públicas regionais e até a abertura inédita de um canal para contribuições via Twitter ([CGL.br](#), 2014; Lemos; Souza, 2016; Vianna, 2023).

Essa combinação de participação consolidou o Marco Civil como um dos maiores experimentos globais de legislação colaborativa sobre internet. Não à toa, foi saudado internacionalmente: a Foreign Policy classificou o processo como “um dos

maiores experimentos já realizados de crowdsourcing legislativo”; Tim Berners-Lee, criador da Web, celebrou a iniciativa dizendo que o Marco Civil foi construído “pelos próprios usuários” (Foreign Policy, 2016; Web Foundation, 2014). O mais relevante: as contribuições populares **influenciaram efetivamente o texto final**, moldando artigos sobre privacidade, liberdade de expressão e neutralidade da rede.

A conjuntura de hoje é diferente. Naquele período, a internet comercial tinha chegado há pouco mais de dez anos no Brasil, o ambiente digital era menos onipresente e atravessado por disputas políticas, o debate era menos polarizado e as plataformas não tinham o peso econômico e político que acumularam depois.

Hoje, novos obstáculos se impõem: o risco de manipulação por *bots* em consultas públicas online, a captura de espaços de participação por grupos organizados, os custos de manter painéis amplos e a dificuldade de transformar consultas em processos contínuos de deliberação. Ao mesmo tempo, faltou imaginação política para reinventar formas de escuta à altura das novas tecnologias — em vez de buscar alternativas, muitas vezes se abandonou totalmente a ideia de processos abertos com participação social.

Isso não significa que seja impossível repetir o espírito do Marco Civil. O desafio atual é desenhar novas estruturas de participação que considerem as diferentes formas de apropriação tecnológica da população brasileira e devolvam protagonismo aos cidadãos na construção das políticas digitais.

Na prática, quem participa?

A OCDE (2021) destaca que consultas à sociedade aumentam a confiança e a conformidade com as regras, além de melhorar a compreensão social sobre o porquê de regular, sugerindo que governos obtenham uma compreensão mais completa dos impactos potenciais em todos os segmentos da população.

Hoje, há mais canais formais de escuta — como audiências no Congresso, o portal e-Cidadania do Senado Federal e plataformas de consulta do Executivo (Participa+Brasil), mas a participação efetiva dos usuários ainda é limitada. Em geral, quem mais contribui são atores organizados (empresas, especialistas, ONGs), enquanto o cidadão comum enfrenta barreiras como linguagem técnica e ausência de retorno sobre como suas contribuições foram consideradas.

Há também lacunas estruturais: grupos mais vulneráveis, como adolescentes, idosos ou comunidades com baixa conectividade são menos ouvidos diretamente. Isso gera risco de que políticas sejam desenhadas sobre eles, sem ouvir suas perspectivas.

E aqui o desafio não é apenas institucional, mas também metodológico. Vai além apenas abrir canais, mas também formar cidadãos preparados para ocupá-los. Como colocam Baccega (2009) e Martín-Barbero (1997), usuários não são receptores passivos: interpretam, ressignificam e adaptam as tecnologias aos seus contextos sociais. Para que essa pluralidade apareça nas políticas digitais, é preciso investir em alfabetização midiática e literacia digital (Spinelli, 2021), capazes de desenvolver habilidades técnicas, reflexivas e políticas.

Em outras palavras: também é preciso incluir os cidadãos para que possam participar do debate político de maneira informada e consciente. Consultas mais acessíveis, painéis híbridos e metodologias qualitativas — como oficinas, pesquisas de recepção, programas de letramento — podem ajudar a incluir perspectivas que hoje ficam invisíveis.

É nesse sentido que a “imaginação política” precisa avançar: não é sobre repetir modelos do passado, mas experimentar novos métodos de escuta que reflitam a pluralidade dos cidadãos brasileiros, incorporando a experiência real de quem vive a internet no dia a dia.

Para onde avançar

Regular o ambiente digital não é apenas “controlar tecnologia”, mas regular relações sociais mediadas pela tecnologia. Para que as regras sejam legítimas e aplicáveis, a experiência dos usuários precisa estar no centro, levando em conta as particularidades sociais e culturais brasileiras.

Para mudar esse quadro, é preciso adotar boas práticas já conhecidas: consultas públicas em linguagem acessível, com ampla divulgação e retorno sobre como as contribuições foram usadas; fóruns deliberativos com cidadãos sobre temas digitais; e espaços de participação direcionados a grupos específicos e vulneráveis.

Não se trata de substituir a análise técnica. Trata-se, sim, de qualificar a regulação com dados primários sobre experiência real de uso, e assim permitir uma legislação realmente participativa.

CLIQUE AQUI E LEIA O ARTIGO NO SITE

Do mercado à sociedade: existe um uso coletivo de dados pessoais?

Debate sobre dados pessoais ainda se concentra em proteção individuais. Olhar somente essa perspectiva ignora papel de infraestrutura social.



Marina Garrote, Vinícius Pimenta

20 de outubro de 2025

A consolidação da estrutura regulatória de proteção de dados pessoais no Brasil na última década é um avanço importantíssimo, que reforça a posição do país como uma democracia capaz de entender e respeitar direitos e liberdades fundamentais em suas mais diferentes dimensões.

Exatamente por estarmos nesse nível de maturidade, parece o momento certo de começarmos a discutir limites no direito à proteção de dados e, ao mesmo tempo, seu papel na consolidação dos direitos sociais.

É verdade que a utilização de informações pessoais em políticas públicas de saúde, mobilidade urbana e serviços públicos não é nova, mas sua ponderação e balanceamento ainda é pouco discutida. E, ao colocarmos isso lado a lado com a autodeterminação informacionais, percebemos que escolhas individuais sobre privacidade podem repercutir no bem-estar coletivo.

Dados Pessoais podem ser direitos para juristas — mas economistas como Alessandro Acquisti, Liad Wagman e Curtis Taylor dirão que dados podem se aproximar das características de bens públicos — não rivais (utilizáveis simultaneamente por múltiplas pessoas ou empresas) e não excludentes (sem barreiras de acesso). São lentes diferentes e complementares. Isso significa que a mesma informação pode servir a múltiplos propósitos ao mesmo tempo: um dado sobre deslocamento urbano pode subsidiar tanto uma pesquisa acadêmica quanto o planejamento de transporte coletivo ou a análise de risco de seguradoras.

Exemplos não faltam. Talvez um dos principais seja o próprio [Gov.br](#), plataforma digital do governo brasileiro. Em 2025, ela ultrapassou a marca de 130 milhões de usuários e concentra mais de 12 mil serviços, de emissão de documentos a acompanhamento de benefícios sociais. Cada novo usuário e cada serviço incluído aumentam o valor para todos, em um típico efeito de rede. A lógica é a mesma de grandes marketplaces ou redes sociais: quanto maior a escala, maior a utilidade do sistema — e, aqui, com um benefício público que gera menos burocracia, mais inclusão e acesso a direitos.

Outro exemplo relevante vem da mobilidade urbana. São Paulo estruturou o Observatório da Mobilidade, que integra dados de bilhetagem eletrônica, trânsito e transporte público.

O uso combinado dessas informações permite não só reduzir congestionamentos, como também melhorar a segurança viária e o planejamento urbano. A pandemia de Covid-19 reforçou esse potencial: relatórios de mobilidade baseados em dados de histórico de localização dos usuários, divulgados de forma agregada e anonimizada, ajudaram governos a avaliar adesão às medidas de isolamento e a direcionar recursos para regiões mais afetadas. Nesses casos, a coleta e o tratamento de dados foram fundamentais para decisões de política pública, com impacto imediato no bem-estar da população.

O que aconteceria se direitos de proteção de dados fossem utilizados para impedir essas iniciativas? Muitas vezes, pensamos que o exercício de um direito individual — como oposição ao uso dos dados — é praticamente intocável e que, se exercido em face de grandes bases de dados, seu impacto seria irrelevante frente ao conjunto. Contudo, se todos pensarem assim, o resultado coletivo é um déficit no fornecimento de dados, comprometendo políticas públicas que dependem dessas informações.

É o mesmo dilema de bens coletivos como segurança ou saúde pública: todos querem usufruir, mas poucos querem contribuir. Muitas vezes, mecanismos de conscientização, incentivos reputacionais e estruturas de governança que garantam uso justo e transparente são necessários, assim como interpretações que possam sopesar esses benefícios sociais frente a direitos individuais — foi com essa lógica que proibimos, por exemplo, fumar em determinados espaços.

David Deming, professor de Economia Política e reitor acadêmico da Harvard Kennedy School, explica que as pessoas tendem a agir de forma egoísta, preferindo não compartilhar informações enquanto esperam que outros o façam — um fenômeno de free riding. Em vez de propor a monetização individual dos dados, Deming defende que a solução está em fortalecer a confiança pública e resolver os desafios tecnológicos de privacidade, além de criar normas sociais que incentivem o compartilhamento responsável e mostrem claramente os benefícios coletivos do uso de dados.

O ponto central, portanto, é que privacidade e interesse público não são antagônicos. Eles se complementam quando tratados com seriedade metodológica e institucional. A boa regulação deve olhar além da ótica do indivíduo e incorporar o papel social dos dados, sem abrir mão de salvaguardas robustas. Essa postura não significa enfraquecer direitos, mas fortalecê-los, pois permite desenhar soluções equilibradas que maximizem benefícios coletivos sem deixar de proteger indivíduos e grupos vulneráveis.

Dados pessoais são, ao mesmo tempo, ativos privados, bens de valor coletivo e direitos individuais. Reconhecer isso é fundamental para que possamos construir um ecossistema regulatório que não apenas proteja, mas também potencialize a capacidade dos dados de gerar valor social.

O debate sobre privacidade precisa, portanto, ser menos binário e mais baseado em evidências. Só assim será possível transformar dados em infraestrutura de cidadania para o Brasil.

CLIQUE AQUI E LEIA O ARTIGO NO SITE

Insegurança jurídica na era da influência

Brasil tem mais influenciadores do que advogados e médicos – mas ainda não sabe o que eles são.



Pedro Henrique Ramos, Andressa Bizutti

12 de novembro de 2025

Segundo estimativas recentes, o Brasil abriga entre 2 milhões e 3,8 milhões de criadores de conteúdo – mais do que o número de médicos e advogados somados (1,9 milhão). Juntos, movimentam uma economia de mais de R\$ 20 bilhões por ano e influenciam diretamente o comportamento de 3 em cada 4 consumidores.

É um dos maiores ecossistemas de influência do mundo, que gera milhões de ocupações e se tornou parte estrutural do setor de comunicação, publicidade e cultura, muitas vezes ainda marcadas pela informalidade.

Contudo, o Estado ainda não estruturou mecanismos adequados para reconhecer e fomentar essa atividade de forma justa. Essa hesitação não é neutra: manifesta-se em projetos de lei vagos, contraditórios e reativos – e é ela que produz, no fundo, a insegurança jurídica que ameaça o setor da criação digital e do trabalho cultural.

Desconfiança como método

Toda atividade legislativa conta uma história, e os projetos de lei sobre o digital, no Brasil, contam uma história de desconfiança.

O estudo “Radar Reglab – Do feed ao plenário”, lançado no último dia 28 de outubro, analisou 88 projetos de lei sobre criadores de conteúdo apresentados no Congresso entre 2015 e 2025. O resultado é um retrato detalhado de uma ambiguidade normativa: o criador de conteúdo é reconhecido em alguns momentos como profissional legítimo, mas majoritariamente é visto como um risco social a ser contido.

Os dados foram coletados a partir dos sites da Câmara e Senado, utilizando técnicas de análise de conteúdo e discurso em um modelo de metodologia aberta e transparente. Vale destacar alguns pontos relevantes do estudo:

- Mais de 40% das propostas tentam definir o que é um influenciador, mas as definições são amplas e caberiam, na prática a qualquer usuário de rede social;
- Quase um quarto dos projetos prevê restrições de conteúdo a criadores digitais;
- Há mais projetos propondo sanções penais a influenciadores do que direitos sociais;
- Nos discursos parlamentares, termos ligados a risco, fraude e vício superam amplamente os de profissionalização e relevância social.

O estudo revela uma constante: a tendência de tratar a atividade do influenciador como risco, e não como profissional. É uma espécie de “regulação punitiva da reputação” – um modelo em que o Estado propõe legislar mais por medo do que por compreensão. Nesse sentido, o Guia de Publicidade para Influenciadores Digitais do Conar é uma exceção, que busca reconhecer a atividade, e criar balizas éticas para sua atuação.

Claro que há abusos que precisam ser punidos – mas é difícil imaginar que, em um universo de milhões de profissionais, essas condutas são a regra. E quando o poder público desconfia do agente que quer regular, a lei nasce sob o signo da punição, não do reconhecimento.

Ciclo da reatividade

Enquanto isso, a cada nova polêmica, o Congresso reage com um novo projeto de lei – ora para controlar conteúdos, ora para tributar plataformas, ora para tentar proteger o público. Mas sob o pretexto de organizar a economia digital, o que se produz é esse ciclo de incerteza: normas vagas, conceitos elásticos e uma mensagem implícita de desconfiança em relação a quem cria, comunica e inova.

Este ciclo tem consequências mais amplas do que aparenta, criando o ambiente perfeito para a captura corporativa de debates legislativos. E essa captura pode vir de qualquer lado – do Estado, de conglomerados de mídia ou de plataformas digitais.

PL do Streaming (PL 8889/2017)

É nesse contexto que a discussão sobre influenciadores digitais cruza com o [PL 8889/2017](#), que propõe um marco regulatório para os serviços de streaming audiovisual no Brasil, abrangendo vídeo sob demanda, televisão por internet e compartilhamento de conteúdos audiovisuais.

O projeto estabelece uma cota mínima de 10% de conteúdos brasileiros para provedor de serviço de vídeo sob demanda, além da instituição da contribuição da Condecine, para investimentos em produções nacionais e formação de mão de obra. Os serviços de streaming poderão deduzir até 60% da sua contribuição para investimentos em produções brasileiras, formação de mão de obra e licenciamento de conteúdos nacionais.

O PL ainda traz dispositivos relativos a criadores de conteúdo, para promoção de suas atividades, de maneira inédita. Criador de conteúdo é definido como pessoa física ou jurídica responsável por criar, produzir, publicar, selecionar ou organizar conteúdo audiovisual direcionado a brasileiros, disponibilizado por meio de serviços de compartilhamento de conteúdo audiovisuais, e cujo consumo gere remuneração direta ou indireta pelo provedor do serviço.

Ainda, há determinação explícita de que parte das receitas da Condecine referentes a serviços de streaming possam ser destinadas a “programas e ações voltados ao fomento de projetos para o desenvolvimento, a produção e a difusão de conteúdos brasileiros produzidos por criadores de conteúdo brasileiros”.

Ou seja, o PL, reconhece legalmente a existência de criadores de conteúdo, e destina recursos financeiros para fomentar projetos desses criadores. O projeto tem muitos pontos de crítica e, no tema de influencers, há pontos importantes que poderiam ser melhorados – seja para dar maior segurança jurídica nas definições, seja para também prever a possibilidade de dedução de imposto o investimento em programas de incentivo a influenciadores (algo que estava previsto em versões anteriores do projeto).

Contudo, são também o começo de uma mudança no ambiente regulatório brasileiro, atualmente focado no risco de influenciadores digitais, para um caminho em que essa atividade é promovida de forma ética.

Tecnologias emergentes e o futuro da regulação

Plataformas e criadores de conteúdo são, ao mesmo tempo, símbolos de inovação e de risco. O mesmo Estado que incentiva o empreendedorismo digital é aquele que, por vezes, o descreve como ameaça social. Essa é uma contradição inevitável – e é preciso não a superar, mas aprender a conviver melhor com isso.

Isso porque a segurança jurídica não depende apenas de mais leis, mas de leis melhores – claras, justas e aplicáveis, construídas com participação pública dos próprios agentes regulados, reconhecendo sua legitimidade na teoria e na prática, e também enfrentando as desigualdades e problemas que atravessam essa atividade.

Essa estabilidade normativa nasce do diálogo entre Estado, mercado e sociedade, e não da reação a crises pontuais. O Brasil já tem mais criadores de conteúdo do que advogados e médicos; falta agora que tenha mais segurança do que desconfiança.

CLIQUE AQUI E LEIA O ARTIGO NO SITE

Games e regulação: estamos pesando os riscos e oportunidades?

Jogos também oferecem potenciais criativos, educacionais e sociais que podem ser explorados.



Marina Garrote, Natália Góis Ribeiro

27 de novembro de 2025

Personagens como Mario, Lara Croft, Link e Ellie se tornaram companheiros de gerações inteiras. Para muitos, jogos são mais que entretenimento: são memórias de tardes com amigos, noites desbravando universos fantásticos e a satisfação de superar desafios. Essa relação única que construímos com personagens mostra que games têm um poder narrativo e emocional que vai além do que costumamos reconhecer publicamente.

No Brasil, trata-se de um setor econômico e cultural consolidado, reconhecido pelo Marco Legal dos Games ([Lei 14.852/2024](#)). Em 2022, enquanto a indústria global recuou 4,3%, o mercado brasileiro de jogos digitais cresceu 3%. O país conta com mais de mil estúdios ativos e emprega mais de 13 mil profissionais. O interesse de estúdios internacionais em investir no Brasil também tem crescido (Abragames, 2023).

Apesar do setor ser um vetor de inovação tecnológica e geração de renda, o debate sobre jogos digitais costuma surgir na agenda pública associado a preocupações com vício, violência ou consumo excessivo (Parlamento Europeu, 2023; Araújo, 2019).

Mesmo que a mitigação desses riscos seja necessária, o foco exclusivo em aspectos danosos pode deixar de lado oportunidades que emergem desse ecossistema.

Como os games são vistos

Em geral, a percepção social sobre os jogos tende a ser mais negativa do que os dados justificam. Um estudo realizado na Alemanha indicou que a população acredita que mais de 30% dos jogadores seriam “viciados” nos games, quando a prevalência real com base em dados é de apenas 2 a 3% globalmente (Reer, et al. 2025).

A forma como as pesquisas sobre games são comunicadas também influencia essa percepção. Um levantamento internacional analisou 68 estudos sobre jogos e observou que aqueles com resultados negativos, que associavam games à agressividade, receberam mais cobertura jornalística do que estudos metodologicamente mais sólidos que apontavam efeitos neutros ou positivos (Copenhaver; Mitrofan; Ferguson, 2017).

Desde o surgimento dos primeiros jogos, debates públicos sobre seus efeitos, especialmente em torno de violência e vício, acompanham a história do próprio meio,

com fliperamas e títulos pioneiros como *Death Race* (1976) até *Mortal Kombat*. Como observam Walker (2014) e Grant (2018), esses questionamentos não são novos: desde o banimento do pinball em Nova York, em que a oposição moral levou a medidas repressivas legais, nos anos 1940, novas formas de entretenimento digital despertam inquietações e demandas por controle social.

Essas reações refletem um padrão: diante de tecnologias emergentes, a preocupação moral tende a anteceder a produção de evidências sobre seus impactos. No caso dos games, esse movimento contribui para que regulações e debates públicos surjam muitas vezes em resposta ao medo — e não necessariamente a dados concretos. Essa dinâmica ajuda a entender por que parte das discussões sobre o tema se apoia em percepções e receios, enquanto evidências empíricas sobre oportunidades positivas permanecem menos exploradas na formulação de políticas.

Evidências e oportunidades

O ponto não é negar que existam riscos associados aos games, mas ampliar a lente do debate. A realidade, como mostram os dados, é complexa: os riscos associados aos jogos existem, como uso excessivo, prejuízos financeiros e impactos emocionais (Hofstedt; Gordh, 2024), mas também há ganhos sociais, culturais e cognitivos que nem sempre entram na conta das políticas digitais.

Algumas pesquisas merecem ser citadas:

- **Cognição e desempenho mental:** Um estudo conduzido na Western University (Wild, et al., 2024), analisou a relação entre o hábito de jogar videogames e o desempenho cognitivo. Os resultados mostraram que pessoas que jogam regularmente tendem a ter melhor memória, atenção e raciocínio em comparação às que não jogam.
- **Bem-estar e equilíbrio emocional:** Estudo conduzido por pesquisadores de Oxford (Ballou et al., 2025), buscou entender a relação entre tempo de jogo e saúde mental. O estudo concluiu que o bem-estar psicológico não está ligado à quantidade de horas jogadas, mas sim à forma como a pessoa se relaciona com o jogo. Quando os games fazem parte da rotina de maneira positiva — oferecendo diversão, relaxamento ou senso de realização —, eles se associam a níveis mais altos de satisfação e equilíbrio emocional.
- **Desenvolvimento infantil:** O relatório *Responsible Innovation in Technology for Children* (UNICEF, 2024) mostrou que os jogos digitais podem contribuir para aspectos do bem-estar infantil, como autonomia, competência, regulação emocional, criatividade e relacionamento social. Os impactos positivos são mais fortes entre crianças que têm menos oportunidades de autonomia ou conexão social fora do ambiente digital.
- **Consciência social e empatia:** estudo publicado por Shliakhovchuk (2024) verificou que experiências imersivas em jogos são capazes de aumentar a empatia diante de temas sensíveis, como a crise dos refugiados. Os resultados indicam que os games podem ser aproveitados como ferramentas educativas e de sensibilização social especialmente entre nativos digitais e jovens adultos, para quem o ambiente dos jogos é um espaço cotidiano de interação.

As evidências sugerem que, ao lado das políticas voltadas à mitigação de riscos, há espaço para pensar como os games podem ser aproveitados como instrumentos de aprendizado e bem-estar. Reconhecer essa dimensão é essencial para construir uma agenda que reflita a complexidade do ecossistema para que seus benefícios sejam mais bem explorados.

Entre o pessimismo e o otimismo: um olhar equilibrado

O desafio é escapar de um binarismo que já conhecemos em outros debates tecnológicos (Nomura, Garrote, 2025): o tecno-pessimismo, que vê nos jogos online apenas ameaças a serem contidas, e o tecno-otimismo, que tende a idealizá-los como solução para diferentes problemas.

Por isso, em vez de aderir a narrativas deterministas, o caminho pode estar em reforçar uma postura investigativa: produzir conhecimento baseado em evidências, reconhecer a diversidade de contextos e orientar políticas que considerem o ecossistema dos games em sua totalidade.

Essas evidências também mostram que os games têm potenciais que vão além somente do entretenimento — podem estimular criatividade, aprendizado, bem-estar e até servir de apoio para conscientização de temas sociais sensíveis. Diante disso, vale refletir se não estaríamos subestimando o papel dos jogos digitais como aliados em políticas de educação, cultura e desenvolvimento social.

CLIQUE AQUI E LEIA O ARTIGO NO SITE

Referências

- ABRAGAMES. Indústria Brasileira de Games: Fact Sheet. 2023. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_fact_sheet_v1.6.2_-_ptbr_version.pdf
- ABRAGAMES. FAQ Abragames: qual é a diferença entre videogames e jogos de azar? Abragames, [s.d.]. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/faq_abragames_bet_-_google_docs.pdf.
- ACEMOGLU, Daron; JOHNSON, Simon. *Power and Progress: Our Thousand-year Struggle Over Technology and Prosperity*. New York: PublicAffairs, 2023. 546 p.
- ACQUISTI, Alessandro; TAYLOR, Curtis; WAGMAN, Liad. *The Economics of Privacy*. **Journal of Economic Literature**, v. 54, n. 2, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1257/jel.54.2.442>.
- AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION. APA Reaffirms Position on Violent Video Games and Violent Behavior. 2020. Disponível em: <https://www.apa.org/news/press/releases/2020/03/violent-video-games-behavior>
- ARAÚJO, F. O discurso anti-jogos e o pânico moral: um debate sobre violência simulada e seus efeitos. 2019. Disponível em: <https://www.plebpuc.science/post/o-discurso-anti-jogos-e-o-pânico-moral-um-debate-sobre-violência-simulada-e-seus-efeitos>
- BALLOU, N; VUORRE, M; HAKMAN, Thomas; MAGNUSSON, K; PRZYBYLSKI, A. Perceived value of video games, but not hours played, predicts mental well-being in casual adult Nintendo players. *Royal Society Open Science*, publicado em 12 mar. 2025. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.241174>.
- BERGER, Matthew N. *et al.* Social media use and health and well-being of lesbian, gay, bisexual, transgender, and queer youth: systematic review. *Journal of Medical Internet Research*, v. 24, n. 9, p. e38449, 21 set. 2022.
- COPENHAVER, A; MITROFAN, O; FERGUSON, C. For Video Games, Bad News Is Good News: News Reporting of Violent Video Game Studies. 2017. Disponível em: <https://www.christopherjferguson.com/Video Games News.pdf>
- DANAHER, John. Techno-optimism: an analysis, an evaluation and a modest defence. *Philosophy & Technology*, v. 35, n. 2, p. 54, jun. 2022.
- DOUDAKI, Vaia *et al.* Techno-pessimistic and techno-optimistic visions of surveillance and resistance in Europe. *Central European Journal of Communication*, v. 17, n. 1(35), p. 17–37, 4 jul. 2024.
- EUROPEAN PARLIAMENT. Five ways the European Parliament wants to protect online gamers. 2023. Disponível em: <https://www.europarl.europa.eu/topics/en/article/20230112STO66402/five-ways-the-european-parliament-wants-to-protect-online-gamers>
- FU, Xiaolan; AVENYO, Elvis; GHOURI, Pervez. Digital platforms and development: a survey of the literature. *Innovation and Development*, v. 11, n. 2–3, p. 303–321, 2021. DOI: 10.1080/2157930X.2021.1975361.
- GALVÃO, Maria Cristiane Barbosa; RICARTE, Ivan Luiz Marques. Revisão sistemática da literatura: conceituação, produção e publicação. *Logeion: Filosofia da Informação*, v. 6, n. 1, p. 57–73, 15 set. 2019.
- GOOGLE. *COVID-19 Community Mobility Reports*. 2020. Disponível em: <https://www.google.com/covid19/mobility/>.
- GRANT, M. The moral panic over video games must not become an excuse for yet more lifestyle regulation. Jun, 2018. Disponível em: <https://iea.org.uk/the-moral-panic-over-video-games-must-not-become-an-excuse-for-yet-more-lifestyle-regulation/>.
- HAIDT, Jonathan; BAIL, Christopher. *Social media and political dysfunction: a collaborative review*. Unpublished manuscript, New York University, em andamento.
- HOFSTEDT, A; GORDH, A. Young and adult patients with gaming disorder: Psychiatric co-morbidities and progression of problematic gaming. 2024. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/39720435/>
- INFORMATION TECHNOLOGY AND INNOVATION FOUNDATION (ITIF). *The Economics of Data — With David Deming*. 21 jun. 2022. Disponível em: <https://itif.org/publications/2022/06/21/the-economics-of-data-with-david-deming/>.
- KARIM, Fazida *et al.* Social media use and its connection to mental health: a systematic review. *Cureus*, 15 jun. 2020.
- LEI, Jingjun *et al.* Examining the role of digital technology as an enabler of digital disruption: a systematic review. *Research Square*, 2023. DOI: 10.21203/rs.3.rs-3657875/v1.
- MERINO, Mariana *et al.* Body perceptions and psychological well-being: a review of the impact of social media and physical measurements on self-esteem and mental health with a focus on body image satisfaction and its relationship with cultural and gender factors. *Healthcare*, v. 12, n. 14, p. 1396, 12 jul. 2024.
- MURARI, Krishna; SHUKLA, Shalini; DULAL, Lalit. Social media use and social well-being: a systematic review and future research agenda. *Online Information Review*, v. 48, n. 5, p. 959–982, 2024. DOI: <https://doi.org/10.1108/OIR-11-2022-0608>.
- NOMURA, D; GARROTE, M. Nem heróis, nem vilões: muito além do binarismo tecnológico. JOTA, jul. 2025. Disponível em:

<https://www.jota.info/opiniao-e-analise/artigos/nem-herois-nem-viloes-muito-alem-do-binarismo-tecnologico>

OLUWATOSIN ESTHER AJEWUMI *et al.* The impact of social media on mental health and well-being. *World Journal of Advanced Research and Reviews*, v. 24, n. 1, p. 107–121, 30 out. 2024.

POPAT, Anjali; TARRANT, Carolyn. Exploring adolescents' perspectives on social media and mental health and well-being – a qualitative literature review. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, v. 28, n. 1, p. 323–337, jan. 2023.

REER, F; KÜPPER, L; WINTERLIN, F; QUANDT, T. A Survey Study on Public Attitudes Toward Gaming Disorder. *Media and Communication*, v. 13, 2025. Disponível em: https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/99965/ssoar-mediacomm-2025-reer_et_al-A_Survey_Study_on_Public.pdf?sequence=1&isAllowed=y

SÃO PAULO (Município). *Mobilidade Urbana — Notícias*. Prefeitura de São Paulo, 2023. Disponível em: <https://prefeitura.sp.gov.br/web/mobilidade/w/noticias/306790>.

SHLIAKHOVCHUK, E. Video Games as Awareness Raisers, Attitude Changers, and Agents of Social Change. Jan. 2024. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1155/2024/3274715>

UNICEF INNOCENTI – Global Office of Research and Foresight. Digital technology play in child well-being: Responsible innovation in technology for children. abr. 2024. Disponível em: <https://www.unicef.org/innocenti/media/8056/file/UNICEF-Innocenti-RITEC-P2-report-2024.pdf>

VON DER HEIDEN, J; BRAUN, B; MÜLLER, K.; EGLOFF, B. The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. *Frontiers in Psychology*, v. 10, 2019. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2019.01731/full>

WALKER, J. A short history of game panics. *Reason*, jun. 2014. Disponível em: <https://reason.com/2014/05/07/a-short-history-of-game-panics/>



www.reglab.com.br | [Instagram](#) | [LinkedIn](#)