

## **A RESPONSABILIDADE DE PLATAFORMAS E STREAMERS**

Emily Oliveira dos Santos

Guilherme Belcastro Medeiros

Kaike Cavalcante Santos

Lucas de Freitas Soares

### **RESUMO**

O artigo analisa a responsabilidade ética de plataformas de apostas, jogos digitais, serviços On-Demand e criadores de conteúdo no contexto do entretenimento digital, enfatizando como suas ações influenciam a experiência do usuário, e do telespectador em um ambiente social virtual. O estudo possui uma maior finalidade de entender que as maneiras práticas e éticas auxiliam para uma comunidade de entretenimento mais segura, inclusiva e divertida. Assentir uma abordagem qualitativa fundamentada em revisão bibliográfica de bases científicas entre 2018 e 2014, disponíveis em ACM Digital Library, IEEE Xplore, ScienceDirect e SpringerLink. A análise apresenta que tanto as plataformas como os streamers devem compartilhar uma responsabilidade pelo conteúdo divulgado e pela sua promoção de maneiras éticas. As plataformas possuem um papel importante ao definir as políticas de uso enquanto os criadores de conteúdo influenciam diretamente dessas plataformas. Totaliza que o acolhimento das práticas éticas fortalece a confiança, senso crítico dos telespectadores e credibilidade, reduzindo danos sociais causados por desinformação. A ética, nesses moldes, prática elementos fundamentais para o desenvolvimento responsável no cenário de entretenimento no geral.

**Palavras-chave:** Ética. Streamers. Responsabilidade. Jogos Digitais. Plataformas.

# THE RESPONSIBILITY OF PLATAFORMS AND STREAMERS

Emily Oliveira dos Santos  
Guilherme Belcastro Medeiros  
Kaike Cavalcante Santos  
Lucas de Freitas Soares

## ABSTRACT

The article analyzes the ethical responsibility of gambling platforms, digital games, on-demand services, and content creators within the context of digital entertainment, emphasizing how their actions influence the experience of users and viewers in a virtual social environment. The study primarily aims to understand how practical and ethical approaches contribute to a safer, more inclusive, and enjoyable entertainment community. It adopts a qualitative approach based on a bibliographic review of scientific sources published between 2014 and 2018, available in the ACM Digital Library, IEEE Xplore, ScienceDirect, and SpringerLink. The analysis shows that both platforms and streamers must share responsibility for the content they disseminate and for promoting it ethically. Platforms play a key role in defining usage policies, while content creators directly influence these environments. The study concludes that adopting ethical practices strengthens trust, viewers' critical thinking, and credibility, while reducing social harm caused by misinformation. In this sense, ethics serve as a fundamental element for responsible development in the overall entertainment landscape.

**Palavras-chave:** Ethical. Streamers. responsability. Digital games. Platforms.

## 1 INTRODUÇÃO

Nos tempos atuais, o crescimento das plataformas digitais e streaming vem obtendo um crescimento exponencial, com os influenciadores digitais possuindo um papel fundamental para a divulgação de serviços e produtos. Dentro dessa divulgação, está a promoção de jogos digitais, atingindo assim um público amplo e diversificado. Porém, apesar de aparentar ser apenas mais uma forma de marketing, a propagação desenfreada desses jogos nas plataformas acaba por trazer questionamento jurídicos e éticos.

Diversas situações ocorridas no dia a dia demonstram a problematização e o conflito da forma como as plataformas e streamings divulgam plataformas digitais em relação a própria legislação e a filosofia da ética, visto que, dentro dessa disseminação, é comum a existência de anúncios falsos. Outra situação recorrente são casos de microtransações e serviços pagos de forma obrigatória, se tornando práticas de venda casada. Por fim, a publicação de jogos de azar, casos na qual já fora fomentada leis que os regem, entretanto, a atuação dos influenciadores digitais nesse cenário ainda permanece de forma incerta, visto que mesmo com a legislação, a exposição de jogos de azar permanece em crescimento.

Sendo assim, o objetivo geral deste artigo científico é analisar a forma como as plataformas e os serviços de streaming devem se responsabilizar e posicionar em relação aos conteúdos que são publicados dentro delas.

Os objetivos específicos incluem demonstrar como os influenciadores digitais impactam na divulgação de jogos e plataformas; como a legislação se posiciona diante tal problemática; quais são os danos causados e como ela é analisada através do ponto de vista ético.

Durante a elaboração deste trabalho, fora encontrada a seguinte problemática: Como responsabilizar as plataformas e streaming pelo consumo de conteúdos inadequados presentes em seus repertórios?

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

*"Quando você tem um milhão de pessoas ouvindo, você é um professor — goste ou não" (WILL.I.AM, 2017, em entrevista à BBC News).*

Com o crescimento em massa dos chamados “Streamers” e das inúmeras plataformas digitais que cedem seus espaços virtuais para que eles possam promover seus diversos conteúdos, é óbvio que surgiram inúmeros debates e discussões sobre a relevância e o grau de

responsabilidade que essas pessoas deveriam ter ao disseminar seus conteúdos, falas, ações e comportamentos para suas dezenas, centenas, milhares ou até mesmo milhões de telespectadores.

O papel do “streamer” como um influenciador digital exige uma reflexão ética muito profunda. Em *Ética a Nicômaco*, Aristóteles não comenta diretamente dos “influenciadores” da maneira como eles são vistos e apresentados atualmente, mas a sua filosofia já debatia sobre a responsabilidade moral do indivíduo/cidadão que tinha o poder de impactar no comportamento e o pensamento das outras pessoas da sociedade quando falava sobre a “Finalidade da Vida Humana e o Bem Comum”, “Formação de Caráter e Virtude Moral”, “A prudência e a Sabedoria Prática” (livros I, II, VI). Já na atualidade, o filósofo italiano Luciano Floridi argumenta em sua obra (*Ética da Informação*) que todos os “agentes informacionais” (aqueles que produzem, compartilham ou modificam informações na infosfera) devem ser eticamente responsabilizados pelos impactos informacionais que geram.

Para compreendermos ainda melhor a responsabilidade ética e comunicacional dos streamers e criadores de conteúdo, podemos analisar uma das obras do filósofo e sociólogo alemão Jürgen Habermas. Em sua obra intitulada como “Teoria do Agir Comunicativo”, no volume 1 (capítulos iniciais), Habermas define o conceito da ação comunicativa, em oposição à ação estratégica, e no volume II (capítulos IV e V, mais especificamente), ele discute como os meios de comunicação e as interações públicas possuem o poder de fortalecer ou distorcer o entendimento mútuo.

### **3 METODOLOGIA**

A pesquisa desse artigo conta com uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, com o fim da compreensão dos aspectos éticos, jurídicos, morais e comunicacionais que envolvam a responsabilidade de plataformas e streamers no ambiente digital. O principal objetivo é compreender como teorias, estudos e pensamentos morais e comunicativos juntamente com a lei dos Direitos Autorais podem orientar e coordenar práticas responsáveis em ambientes digitais/virtuais.

As fontes selecionadas para a confecção desse artigo foram selecionadas a partir de bases acadêmicas, priorizando autores e pensadores reconhecidos e publicações mais recentes que abordem diretamente temas como ética digital, responsabilidade informacional e a liberdade de expressão.

A metodologia do artigo baseia-se em pesquisas bibliográficas e documentais com o pensamento e levantamento de obras clássicas e contemporâneas sobre ética, tecnologia, direitos autorais, liberdade de expressão, além de estudos de caso que ajudem a exemplificar de maneira prática a atuação das plataformas de streaming.

## **4 A INFLUÊNCIA DAS PLATAFORMAS DE STREAMING**

As plataformas digitais que envolvem a internet como conhecemos, possuem uma grande indústria que transmite entretenimento por meio de tecnologias conhecidas como streaming. Plataformas como Youtube, Netflix, HBO, Twitch, etc, são responsáveis por transmitir continuamente diversos tipos de conteúdo personalizados para seus clientes desde vídeos e filmes pré-gravados para até transmissões ao vivo.

No meio dessa indústria cinematográfica, ao mesmo tempo em que permite a criação de novos conteúdos de forma independente, essa tecnologia consegue influenciar as pessoas que o consome independente de sua faixa etária, como uma faca de dois gumes, essa relação cliente e streaming se abrange por meio da busca por possibilidades de aproveitamento do catálogo diverso e das diversas propostas pagas propostos pelo aplicativo escolhido, recursos como o ‘livre de anúncios’, ‘mais conteúdos’, ‘configurações personalizadas’ e muito mais. Essa “faca” se torna mais evidente quando a dependência surge no cliente e a ganância surge no produtor, criando ciclos de busca e demanda com altas expectativas que podem gerar uma esteira hedônica, uma busca contínua de felicidade e dopamina.

Ao mesmo tempo que esse problema é ressaltado, temos uma parte boa nesse assunto que são a criação de conteúdo de modo individual e ‘caseiro’ com direito a remuneração, uma geração de renda para pessoas que almejam seguir na carreira digital ou para quem busca mais reconhecimento de seu trabalho, com divulgações e conteúdos diversos conteúdos são feitos em cima de outros gerando visualizações, e influenciando criando novas trends produzindo não só novos tipos de entretenimento como também novas conexões com o mundo afora, com pessoas e empresas, criando assim os influenciadores.

Dito isso, vamos nos aprofundar mais nas questões de influência digital por parte dos streamings, influenciadores e seus conteúdos que, indiretamente, influencia as pessoas abrindo questões éticas a serem tratadas com empresas, plataformas e influencers.

### **4.1 INFLUENCIADORES DIGITAIS**

Os influenciadores como são conhecidos, trabalham no meio da internet na produção de vídeos, fotos em redes sociais, colaborações com marcas e na divulgação de serviços e aplicativos. Os influenciadores podem ter títulos e conteúdos diferentes em diferentes plataformas, como por exemplo no Youtube os criadores de conteúdo são chamados de youtubers e seu conteúdo é geral, envolvendo desde vídeos gravados e lives para até filmes e músicas, já as coisas são um pouco diferentes em outra plataforma, um exemplo é a Twitch que, diferente do Youtube, é focado em transmissões ao vivo, mesmo seu conteúdo sendo diverso, a plataforma é conhecida majoritariamente pelo seu conteúdo focado para amantes de jogos e eventos. Mesmo com algumas discrepâncias, o seu objetivo é o mesmo, divulgar e entreter.

Com a influência e a fama, alguns influenciadores podem receber propostas de parceria de certas empresas que possuem o intuito de, com a colaboração do influenciador, divulgar sua marca ou tecnologia em troca de remuneração pelo seu trabalho. Alguns influenciadores, que não são tão famosos e estão em busca de reconhecimento, buscam aceitar diversas parcerias que podem não entrar em seus conceitos ou valores, muitas vezes pelo fato de estarem em busca de dinheiro ou reconhecimento. Diante desse conhecimento, não é de se abismar quando uma proposta é levada adiante sem o conhecimento prévio de seu conteúdo ou objetivo, e com esse conteúdo duvidoso sendo divulgada por alguém de influência, as consequências são grandes para aqueles que confiam e apreciam o criador que por conta de uma publicidade, as sequelas se tornam inevitáveis.

Por isso, vamos entrar em um assunto que é relevante no momento e que traz diversas controvérsias entre as duas partes, plataforma e criador, trazendo um produto que gera práticas duvidosas e põe o pensamento e as práticas éticas em uma constante roda de questionamentos, a disseminação das “bets” (apostas) e sua influência transmitida por meio das plataformas e dos criadores de conteúdo para os influenciados.

## **4.2 A INFLUÊNCIA DOS CRIADORES DE CONTEÚDO DIGITAIS E OS REFLEXOS SOCIAIS DO AVANÇO DAS PLATAFORMAS DE APOSTAS ON-LINE**

A crescente popularização dos influenciadores digitais vem culminando em muitas dúvidas em relação à influência que eles podem exercer sobre a população. Um dos principais receios gira em torno das promoções massivas que esses criadores colocam em prática dentro das plataformas de transmissões ao vivo ou nas redes sociais, diretamente ligadas à confiança

que o público deposita neles. Jovens e adolescentes são especialmente vulneráveis a essas estratégias de marketing.

A popularização desses meios de informação massiva transformou um dos mais recentes fenômenos digitais em um grande risco para a sociedade: as plataformas de apostas on-line. Impulsionadas pelo fácil acesso à internet e pela forte influência dos criadores de conteúdo, essas plataformas vêm se expandindo rapidamente e ganhando visibilidade através de transmissões ao vivo, onde muitos influenciadores demonstram o uso das apostas como forma de entretenimento ou lucro fácil, reforçando ainda mais o apelo ao público jovem. Esse avanço das plataformas online, tem gerado impactos significativos, gerando endividamento, vícios e comportamentos impulsivos. A ausência de regulamentações nessas plataformas e a falta de responsabilidade das empresas e streamers culminando na ética em segundo plano.

Dessa forma é necessário refletir acerca do tema, a necessidade de práticas mais responsáveis e conscientes. Os criadores digitais, plataformas de streaming e o governo, devem agir de forma conjunta para promoverem um ambiente online com mais segurança e ética. O entendimento desses reflexos sociais é fundamental para o entretenimento digital não se transformar em um risco psicológico ou financeiro.

## **5 RESPONSABILIDADE JUDICIAL DAS PLATAFORMAS DIGITAIS E SERVIÇOS DE STREAMINGS**

Debater sobre a responsabilidade civil das plataformas digitais e dos serviços de streaming vem se tornando uma parte cada vez mais recorrente e complexa dentro da área de Direito, visto que, no mundo contemporâneo a tecnologia tem se tornado um tema presente em todos os ramos, analisando suas capacidades, seus avanços e como ela pode ser usada. Através desse avanço, foram buscadas formas de entretenimento através de streamings e plataformas digitais, entretanto, com essa constante expansão dessas funções, tornou-se necessário a revisão e adaptação dos direitos civis dentro deste ambiente virtual. Na qual, as plataformas, que antes serviam como auxílio para a população, começaram a ser parte de questionamentos legais, assim como os serviços de streamings, que surgiram com o objetivo de entretenimento, porém, deu-se por participar de tais questionamentos.

Com o passar do tempo, as plataformas digitais são gradualmente acusadas de invasão a privacidade, compartilhamento indevido de dados, entre outros; possuindo um caso exemplar sendo o ocorrido pela Cambridge Analytica juntamente com o Facebook, na qual os dados dos usuários dessa rede social eram compartilhados para a CA sem seus consentimentos, permitindo que a empresa utilizasse esses dados para manipular atitudes dos

indivíduos e determinasse resultado de certas eleições. Esse caso, após sua exposição, tornou visível para a população a forma como as plataformas podem ser invasivas à privacidade e determinantes nas atitudes de seus usuários. Outro problema encontrado é o uso de direitos autorais e patenteação, na qual um criador tem total direito de utilizar e resguardar suas criações, limitando o uso somente para aqueles que ele autoriza, mas, apesar desse conceito, diversas vezes é visível os direitos autorais sendo rompidos, com a utilização das criações em ambientes mesmo sem a autorização do criador. No Brasil, analisando esse tipo de repercussão causado pelas atitudes das plataformas digitais, fora fomentada fundamentos legais para a análise da responsabilidade das plataformas digitais, sendo a Lei nº 9.610/1998 (Lei de Direitos Autorais) e a Lei nº 12.965/2014 (Marco Civil da Internet).

Apesar da grande preocupação em relação ao roubo de dados e os direitos autorais pelas plataformas digitais, outra problemática enfrentada são as plataformas de streaming, que apesar de aparentarem serem “inofensivas”, apresentam uma variedade de fatores a serem analisados. Um desses fatores é a presença de conteúdos inapropriados para seu público, por exemplo, presença de conteúdo +18 presente em streamings como a Twitch com grande presença de menores de idade sem restrição, outro caso presente são as fake News em serviços dentro de streamings, como no caso da série documentativa “*Massacre na Escola - A Tragédia das Meninas de Realengo*” presente na HBO MAX, na qual fora vinculado no terceiro episódio o youtuber conhecido como Core, sendo mostrado em uma televisão ao fundo um vídeo de seu canal demonstrando o jogo *Five Nights at Freddy's*. Dentro desse vínculo o apresentador cita que o canal de Core é feito para crianças, porém sem possuir um conteúdo infantil, situação que já fora demonstrada como falsa através de pronunciamentos e descrições do youtuber, além de tal acusação, o narrador também acusa o jogo FNAF, forma como é conhecido popularmente, de se tratar de uma representação de um massacre real: “É um jogo que parece bobo, mas ele vem de um massacre também numa lanchonete americana, e fizeram um joguinho que não é infantil, nunca foi infantil. A criança vai para lá e vira um prato cheio dos aliciadores” – diz o apresentador. Esta acusação do apresentador também já fora decretada falsa através de inúmeros pronunciamentos do criador do jogo Scott Cawthon indicando que não há vínculo algum entre a história retratada no jogo e quaisquer casos ocorridos na vida real. Dessa forma, é perceptível a atenção em relação aos conteúdos presentes dentro dos streamings, visto que eles podem estar presente com vieses, conteúdos inadequados, fake News, entre outros.

Sendo assim, surge o questionamento sobre a responsabilidade das plataformas e streamings, buscando esclarecer se elas devem ou não ser responsabilizadas automaticamente



pelos atos de terceiros que as utilizam. Segundo alguns posicionamentos, como o presente na Lei nº 12.965/2014, apontam que as plataformas e os streamings devem ser responsabilizados pelo conteúdo presente em seu repertório, entretanto, elas só podem ser legalmente responsáveis caso sofram alguma notificação judicial e não recorram a métodos de tratativas para a problemática acusada.

## **5.1 APLICAÇÃO DA CONSTITUIÇÃO FEDERAL**

Por muito tempo a Constituição da República Federativa do Brasil, ou popularmente conhecida como Constituição Federal, permaneceu sem um amparo definitivo para os conteúdos presentes nas plataformas digitais e streaming, entretanto, no presente ano de 2025 o Supremo Tribunal Federal definiu através do artigo 19 presente na Lei nº 12.965/2014 que essas plataformas são parcialmente responsáveis pelos conteúdos publicados por terceiros, entretanto, o dispositivo exige o descumprimento de ordem judicial específica para que tal situação ocorra. Outra medida tomada pelo STF, se visa em relação aos jogos de azar, conhecidos também como bets, sendo sancionada a Lei 14.790/2023, sendo um aprimoramento Lei 13.756/2018 que torna legalizado a existência e uso dos jogos de azar exclusivamente digitais, entretanto, para formalizar tais jogos, fora criada a Secretaria de Prêmios e Apostas (SPA-MF), sendo responsável por reger o funcionamento jogos de apostas. Apesar de trazer um direcionamento para a aplicação da justiça no Brasil, essas leis encontram falhas em sua aplicação, visto que, na situação das plataformas e streaming, só serão acusadas caso ocorra alguma ordem judicial, senão, permanecem com a atuação “sem preocupações”, enquanto os jogos de azar acabam por influenciar diretamente no cotidiano e na situação financeira da população, sendo que normalmente são jogos feitos para que o jogador perca mais dinheiro do que recebe, gerando lucro para a empresa e instabilidade financeira para o consumidor

Entretanto, apesar do direcionamento do STF para tais situações, o CDC (Código de Defesa do Consumidor) também disponibiliza formas de regulamentação para tratativa desses problemas encontrados.

Art. 9º O fornecedor de produtos e serviços potencialmente nocivos ou perigosos à saúde ou segurança deverá informar, de maneira ostensiva e adequada, a respeito da sua nocividade ou periculosidade, sem prejuízo da adoção de outras medidas cabíveis em cada caso concreto.

Art. 14. O fornecedor de serviços responde, independentemente da existência de culpa, pela reparação dos danos causados aos consumidores por defeitos relativos à

prestação dos serviços, bem como por informações insuficientes ou inadequadas sobre sua fruição e riscos.

Assim, através destes artigos é perceptível a obrigação das plataformas informarem com clareza os riscos passados pelo consumidor e como elas devem ser responsáveis em caso de quaisquer danos causados ao utilizador.

Além da legislação brasileira, o debate também é trazido em importância pelas normas internacionais. Essa aplicação ocorre em diversos países, sejam bem desenvolvidos ou não, um exemplo são os Estados Unidos através da Digital Millennium Copyright Act (DMCA), na qual ela cita:

The DMCA notice and takedown process is a tool for copyright holders to get user-uploaded material that infringes their copyrights taken down off of websites and other internet sites. [...] If they fail to do so, then they open themselves up for potential secondary liability for assisting with copyright infringement.<sup>1</sup>(Copyright Alliance, 2024).

Essa aplicação instituiu um sistema de notice and takedown (note e derrube), no qual as plataformas, ao receber uma notificação válida, devem retirar o conteúdo inadequado sob pena de serem penalizadas em caso de descumprimento.

## **6 EQUILÍBRIO ENTRE PROTEÇÃO AUTORAL E LIBERDADE DE EXPRESSÃO**

O avanço das plataformas digitais de streaming e criadores de conteúdo colocaram em pauta a relação de 2 direitos fundamentais com o tópico avaliado: A lei de Proteção Autoral - Art. 5º, XXVII, CF/88 e a lei do direito à Liberdade de Expressão - Art. 5º, IV, CF/88.

Segundo os pensamentos de John Stuart Mill, filósofo e ex-Membro do Parlamento do Reino Unido, a liberdade de expressão é algo essencial para o progresso humano e desenvolvimento intelectual e moral de uma sociedade, já que o livre debate permite uma construção coletiva da verdade, ainda que entre as ideias debatidas haja algumas delas que sejam consideradas erradas. Seguindo a linha de pensamentos de Mill, ele defendia também que a liberdade de expressão poderia ser restrita uma vez que a ação causasse danos injustos a terceiros.

Quando aplicamos tais pensamentos no ambiente digital, a liberdade seria representada no direito de criação, crítica, paródia, análise, comentários, sátiras etc. Porém, essas práticas (que em grande parte são praticadas por streamers e criadores de conteúdo)

podem ter problemas com os direitos autorais, uma vez que se tem ligações com o uso de obras protegidas, sem autorização.

Já para Marconi e Lakatos (Marina de Andrade Marconi e Eva Maria Lakatos), autoras brasileiras de obras de referência em metodologia de pesquisa e metodologia científica, os direitos autorais em cima das obras que são publicadas (sejam elas quais forem) servem como uma garantia para que o criador da obra tenha sua criação reconhecida, e assim, o estímulo a inovação criativa e a amplificação da diversidade cultural estejam sempre presentes em novas criações. Contudo, apesar desse pensamento das autoras, elas acreditam também que o seguimento e execução rígida dessas leis podem restringir o alcance do conhecimento e da liberdade criativa.

A Convenção de Berna (adotada pela primeira vez em 9 de setembro de 1986, na cidade de Berna - Suíça) juntamente com a Lei de Direitos Autorais - Lei nº 9.610/1998 garantem de modo geral a segurança e a exclusividade de uso de suas obras. Contudo, a lei também prevê exceções para o uso dessas obras, incluindo entre elas o “Fair Use” e a prática de citação referenciando o autor/criador do conteúdo/obra original, o qual podem-se serem retirados trechos para fins educativos, críticos etc. Essas medidas aplicadas e em plena funcionalidade, garantem o equilíbrio entre a proteção criativa e a liberdade de expressão.

## **7 PREVENÇÃO E CONTROLE**

Em casos em que a consequência dos atos de divulgação e influencia propagam desinformação, vieses na privacidade e nos direitos, como exemplo o de direitos autorais, vemos a quebra de questões éticas e judiciais que prejudicam o desenvolvimento social como um todo sendo por via digital ou não, consequências que foram citados como a ganância, o aproveitamento, a influência para coisas errôneas, o viés da privacidade e proteção, delimitação ou não cumprimento de direitos e muitos outros, são repudiados e devem ser consertados e mitigados o quanto antes para que a situação não se agrave mais conforme a tecnologia e os meios de transmissões evoluem a cada ano.

Para que a prevenção de tais práticas nas plataformas de streaming seja feita, é necessário buscar a representação e responsabilidade dos que são encarregados em distribuir, contratar e autorizar o uso e divulgação de tais serviços e ações na plataforma. Um exemplo vindo do documentário “privacidade hackeada” em que, apesar das ações antiéticas e dos crimes serem feitos pela empresa Cambridge Analytica, o Facebook, local onde

principalmente as ações foram feitas, de não só o caso principal como o de diversos outros casos, foi responsabilizado junto com a Cambridge pelas consequências das ações cometidas, perdendo diversos investidores e tendo sua imagem manchada.

Com o exemplo, a questão da prevenção e controle vem à tona em conjunto com a privacidade, se o Facebook tivesse tomado uma atitude de antemão, ter conciliado melhor o controle das ações ou ter se responsabilizado de forma correta, o dano poderia ter sido mínimo ou nenhum. Por isso, a prevenção e controle deve ser estabelecido para ajudar no pensamento ético em conjunto com o pensamento computacional, no planejamento e administração da segurança e interesses da plataforma, agindo de forma que também, a responsabilidade seja atingida, solidariamente ou objetivamente.

## 7.1 PROPOSTAS

É necessário que haja propostas para que ações que disturbem a ética e a lei sejam mitigadas ou cessadas, para que a divulgação de conteúdo, liberdade de expressão e proteção dos direitos autorais sejam equilibrados e aplicados em sua eficiência.

Sistemas de proteção como a Sistemas automatizados de detecção de conteúdo (Content ID) que utiliza um conjunto de algoritmos e inteligência artificial para identificar músicas, vídeos e imagens protegidos por direitos autorais, assim bloqueando qualquer tentativa de roubo ou plágio. Os licenciamentos e acordos são uma alternativa de ter pessoas ou plataformas confiáveis para a distribuição e remuneração de suas obras.

Público-alvo e regulamentos são alguns mecanismos de controle e prevenção que são atribuídos para o divulgação de sites ou aplicativos de aposta (“bets”), advertências obrigatórias, clareza na propaganda e fiscalização são aspectos importantes que controlam como as divulgações são tratadas e selecionadas, especificar a faixa etária, seguir e impor controle com base nas leis impostas pelo governo, tendo consciência de seus atos e sequelas impostas se não seguir as leis, e informar seu propósito de entretenimento e não renda extra são de extrema importância para o controle e mitigação de consequências futuras.

Outras soluções que envolvem um sistema mais de relação social e responsabilidade ética são a transparência e apelação, que fomentam a liberdade de expressão com a escolha de recorrer e controlar seus conteúdos e reclamar por meio das plataformas meios de aplicar bloqueios e requerir contra ações injustas que podem cair contra o criador ou o usuário, a ação de poder denunciar e revisar condutas, bloqueando citações e discursos de ódio são ações e propostas que podem e devem ser ativas nas plataformas, para que a segurança seja adquirida.

## **8 ÉTICA NAS FORMAS DE ENTRETENIMENTO**

Com o crescimento das plataformas de entretenimento, ocorreu novas formas de divertimento, gerando diversos desafios éticos, especialmente em torno dos jogos de azar on-line e plataformas de serviço On-demand, como Netflix, HBO e Disney+. Diversos criadores de conteúdo utilizam as transmissões ao vivo e conteúdos gerados nas redes sociais, tornando as práticas de apostas on-line atrativas para o público, essas práticas e a confiança que os usuários possuem nos seus streamers, incentiva o compartilhamento do risco que as casas de aposta e o uso desenfreado das casas de streaming podem trazer, em especial ao público jovem.

Os serviços on-demand também levantam questões éticas nos modelos de negócios e práticas comerciais. O valor muitas vezes abusivo, a inclusão de anúncios em planos pagos e a obrigatoriedade de compra de temporadas adicionais impactam a experiência que o usuário pode ter, gerando desigualdade de conteúdo. Essas práticas podem ser vistas como exploração do público, que já investe financeiramente para consumir os conteúdos. Diante disso, a pressão para consumir esses conteúdos pagos ou exclusivos podem incentivar gastos impulsivos ao usuário.

Dessa forma, a ética no entretenimento digital envolve uma ação conjunta entre as empresas, influenciadores e produtores. É necessário que as plataformas on-demand contextualizem conteúdos sensíveis, enquanto as plataformas de apostas adotem medidas de transparência e prevenção de riscos que a jogatina pode causar ao decorrer de seu uso. Os criadores de conteúdos devem conscientizar em vez de incentivar comportamentos de riscos. A adoção de práticas éticas nesse cenário, fortalecem um ambiente social mais seguro e responsável provendo uma confiança nas plataformas.

## **9 LIMITAÇÕES E TRABALHOS FUTUROS**

Este estudo apresenta limitações, principalmente relacionadas ao escopo da pesquisa, já que a análise foi realizada principalmente por meio de revisão bibliográfica, o que restringiu a inclusão de dados práticos ou observações diretas. Além disso, há uma escassez de estudos atualizados sobre aspectos do entretenimento digital, como serviços de streaming on-demand e o papel dos criadores de conteúdo na promoção de plataformas de apostas. Para pesquisas futuras, seria interessante incorporar entrevistas com desenvolvedores, criadores de

conteúdo ou gestores de plataformas de aposta, a fim de compreender de forma mais aprofundada as interações dos usuários com o sistema.

## 10 CONCLUSÃO

Através de toda a análise e estudo referente a problematização, concluímos que as plataformas digitais e os serviços de streaming devem ser responsabilizadas pelos conteúdos presentes dentro de seus catálogos. Segundo o posicionamento de pensadores e da própria Constituição Federal, as plataformas e streamings acabam, mesmo que acidentalmente, se tornando cúmplice da disseminação de informações falsas, conteúdos inadequados, jogos de azar, tópicos ilegais. Dessa forma, elas, por serem “cúmplices” dessa propagação, necessitam de averiguações naquilo que é postado dentro de seu funcionamento, para garanti que esses conteúdos não estejam presentes, além de penalizarem os criadores de conteúdo e streamers que fazem a disponibilização deles.

Através disso, o impacto causado pela divulgação desses materiais torna-se de grande impacto na sociedade, demonstrando grandes perdas na estabilidade financeira, como nos casos de jogos de azar, como também na credibilidade e informação adquirida pelos usuários, visto que a informação recebida pode ser manipulada e transformada em um exorto negativo.

Sendo assim, as plataformas digitais e streaming são consideradas responsáveis pela propagação de assuntos e temas infracionais, pois, elas acabam por manter ativo e resguardando em seu catálogo tais conteúdos, além de promover o engajamento dos criadores de conteúdo e streamers que fazem publicações desses temas, visando manter o lucro da própria empresa através dos patrocínios e anúncios, devendo assim, serem penalizadas pelas práticas abusivas a quais cometem, como, por exemplo a divulgação de conteúdo falso, a prática de venda casada e diversos outros fatores cometidos, necessitando de mudanças na metodologia das plataformas para que possam manter o lucro, porém, também possam seguir o caminho ético e legal.

## REFERÊNCIAS

- DAMÁSIO, M. J.; BENGESSER, C. H.; GRAÇA, A. R.; PRIMORAC, J.; GRÁCIO, R.; KAUBER, S.; PERNIN, J.; HAMMOUD, P.; MATERSKA-SAMEK, M.; KOTLINSKA, M. *Audiences, content diversity and streaming platforms in small European countries: Engagement, interaction with catalogues, and choice*. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, [s. l.], v. 0, n. 0, p. 1-18, 2025. DOI: 10.1177/13548565251361224. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/13548565251361224>. Acesso em: 20 out. 2025.
- Responsabilidade das plataformas online sobre conteúdos postados por seus usuários na rede*. JusBrasil, [s. l.], 2025. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/responsabilidade-das-plataformas-online-sobre-conteudos-postados-por-seus-usuarios-na-rede/851341902>. Acesso em: 20 out. 2025.
- Responsabilidade civil das plataformas de jogos online: estudo sobre danos causados aos usuários e terceiros*. Repositório Ânima Educação, [s. l.], [2025?]. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/items/b306b880-6661-4046-957f-4109b113dcdd/full>. Acesso em: 20 out. 2025.
- O direito autoral em plataformas de streaming*. Repositório FGV, [s. l.], [2025?]. Disponível em: <https://repositorio.fgv.br/server/api/core/bitstreams/1e84638a-55a6-4b5b-add8-29d6972d4cec/content>. Acesso em: 20 out. 2025.
- SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL. *STF define parâmetros para responsabilização de plataformas por conteúdos de terceiros*. Brasília: STF, 26 jun. 2025. Disponível em: <https://noticias.stf.jus.br/postsnoticias/stf-define-parametros-para-responsabilizacao-de-plataformas-por-conteudos-de-terceiros/>. Acesso em: 20 out. 2025.
- REIS, Natã Cabral Ribeiro; MARINHO, Bruna Marcelle Bastos Dias; RESGALA JÚNIOR, Renato Marcelo. *A responsabilidade das plataformas digitais pela violação de direitos autorais: uma análise das redes sociais e dos serviços de streaming*. RCMOS – Revista Científica Multidisciplinar O Saber, Brasil, v. 1, n. 1, p. ?-?, 2025. DOI: 10.51473/rcmos.v1i1.2025.1068. Disponível em:

<https://submissoesrevistarcmos.com.br/index.php/rcmos/article/view/1068>. Acesso em: 20 out. 2025.

LEITE, Thiago de Paula. *Responsabilização de plataformas por conteúdos de terceiros*. CJ Estratégia, [s. l.], 2 jul. 2025. Disponível em: <https://cj.estrategia.com/portal/responsabilidade-plataformas-conteudos-de-terceiros/>. Acesso em: 20 out. 2025.

SILVA, C. L. S. *Responsabilidade civil dos influenciadores digitais na promoção de jogos de azar: Análise jurídica e implicações no cenário brasileiro*. Revista JRG de Estudos Acadêmicos, [s. l.], v. 18, e082034, 2025. Disponível em:

<https://revistajrg.com/index.php/jrg/article/view/2034/1624>. Acesso em: 20 out. 2025.

*Brazil ranks third in the world in betting site consumption with 425 million unique users*.

Yogonet, 15 ago. 2023. Disponível em:

<https://www.yogonet.com/international/news/2023/08/15/68317-brazil-ranks-third-in-the-world-in-betting-site-consumption-with-425-million-unique-users>. Acesso em: 20 out. 2025.

*38 % of Brazilians consume online gambling so far in 2025*. SoloAzar, [s. l.], 2025.

Disponível em: <https://www.soloazar.com/en/category/reports-and-data/38-of-brazilians-consume-online-gambling-so-far-in-2025>. Acesso em: 20 out. 2025.

*Bets: empresas de apostas e jogos online faturaram R\$ 174 bilhões no 1º semestre*. G1, 26

ago. 2025. Disponível em: [https://www.g1.globo.com/economia/noticia/2025/08/26/bets-](https://www.g1.globo.com/economia/noticia/2025/08/26/bets-empresas-de-apostas-e-jogos-online-faturaram-r-174-bilhoes-no-1o-semestre.ghtml)

[empresas-de-apostas-e-jogos-online-faturaram-r-174-bilhoes-no-1o-semestre.ghtml](https://www.g1.globo.com/economia/noticia/2025/08/26/bets-empresas-de-apostas-e-jogos-online-faturaram-r-174-bilhoes-no-1o-semestre.ghtml). Acesso em: 20 out. 2025.

BRASIL. Presidência da República. *Regulamentação da legislação de bets torna atividade mais segura no Brasil*. Governo do Brasil – Secom, set. 2024. Disponível em:

<https://www.gov.br/secom/pt-br/fatos/brasil-contrafake/noticias/2024/09/regulamentacao-da-legislacao-de-bets-torna-atividade-mais-segura-no-brasil>. Acesso em: 20 out. 2025.

*Epidemia das apostas online*. RADIS – Ensp/Fiocruz, [s. l.], [2025?]. Disponível em:

<https://radis.ensp.fiocruz.br/reportagem/saude-mental-reportagem/epidemia-das-apostas-online/>. Acesso em: 20 out. 2025.



*Influenciadores e bets: o que sustenta essa delicada relação.* Meio & Mensagem, [s. l.], [2025?]. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/midia/influenciadores-e-bets-o-que-sustenta-essa-delicada-relacao>. Acesso em: 20 out. 2025.

*Consumo excessivo de streaming.* Dependência de Tecnologia, [s. l.], [2025?]. Disponível em: <https://www.dependenciadetecnologia.com.br/consumoexcessivodestreaming>. Acesso em: 20 out. 2025.

REIS, Natã Cabral Ribeiro; MARINHO, Bruna Marcelle Bastos Dias; RESGALA JÚNIOR, Renato Marcelo. *A responsabilidade das plataformas digitais pela violação de direitos autorais: uma análise das redes sociais e dos serviços de streaming.* RCMOS – Revista Científica Multidisciplinar O Saber, Brasil, v. 1, n. 1, p. ?-?, 2025. Disponível em: <https://submissoesrevistarcmos.com.br/rcmos/article/view/1068/2494>. Acesso em: 20 out. 2025.

RCMOS – Revista Científica Multidisciplinar O Saber, [s. l.], 2025. Disponível em: <https://submissoesrevistarcmos.com.br/rcmos/article/view/1068/2494>. Acesso em: 20 out. 2025.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos a todos os integrantes deste grupo pela dedicação e elaboração deste artigo científico, além de agradecermos ao professor Luis Fernando dos Santos Pires pela confiança e a FECAP - Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado - Campus Liberdade pela oportunidade de estarmos neste presente momento efetuando esta pesquisa.