

ENTRE JOGOS VIRTUAIS E A NECESSÁRIA TUTELA DA INFÂNCIA: UM ESTUDO SOBRE O *POKÉMON GO*¹

Fernanda Melo Silva*

Marcos Catalan**

Sumário: 1. Notas ligeiras a título de exórdio. 2. Jogos virtuais: vigília e modulação do comportamento humano. 3. O Pokémon Go: vícios e benefícios. 4. A provisoriedade de uma conclusão. Referências.

1. NOTAS LIGEIRAS A TÍTULO DE EXÓRDIO



alvez nem todas as pessoas o saibam, mas os primeiros jogos eletrônicos remontam a década de 40 do século passado, alcançando maior visibilidade e popularização trinta anos mais tarde, em meados de 1970²,

¹ Este artigo foi produzido no acoplamento dos projetos de investigação científica *Proteção do consumidor à deriva: uma tentativa de aferição do estado da arte, na tutela jusconsumerista, no âmbito do Superior Tribunal de Justiça* (CNPq, 407142/2018-5) e *Disrupção tecnológica e proteção do consumidor*. Ambos os projetos são desenvolvidos na Universidade LaSalle. Cabe salientar, ademais, o apoio da FAPERGS.

Registre-se, aqui, nosso especial agradecimento a Michele Martins e a Renata Oerle Kautzmann pela cuidadosa revisão dos originais, acertada crítica a algumas leituras tortuosas e pelas sugestões assertivas.

* Graduada em Direito na Universidade La Salle. Pesquisadora de Iniciação Científica na Universidade La Salle.

** Doutor pela Faculdade do Largo do São Francisco. Mestre em Direito pela Universidade Estadual de Londrina. Professor no PPG em Direito e Sociedade da Universidade LaSalle. Advogado.

² GUILABERT VIDAL, María Remedios. Menores y videojuegos: protección jurídica actual y responsabilidad civil frente a las conductas aditivas. *Revista de Derecho Privado*, Zaragoza, n. 2, p. 85-118, mar./abr. 2021. p. 86.

ao que parece, com o surgimento do *Odyssey* e do Atari. Desde então, os números cresceram exponencialmente, sugerindo-se que em 2020 havia cerca de 2,77 bilhões de *gamers* e, em 2021, 2,8 bilhões³, quase 40% da população do planeta.

O acesso facilitado à tecnologia digital, em especial, a contida nos *smartphones* comercializados nos últimos anos – ainda que não se possa ignorar os *consoles*, *tablets*, *notebooks* e *desktops* –, o aumento da velocidade e da qualidade de conexão com a Internet, a *gratuidade* dos jogos eletrônicos existentes para *download* e, ainda, o potencial poder aditivo⁴ de *projetos* intencionalmente criados visando a capturar e manter a atenção dos usuários parecem justificar, em boa medida, números que são inegavelmente grandiloquentes, como revela a Tabela 01, mesmo quando se identifica que há jogadores que transitam por mais de uma plataforma.

Tabela 01

Principais jogos *online* e número de usuários cadastrados

Jogo	Usuários cadastrados
<i>PUBG</i>	1 bilhão
<i>Crossfire</i>	1 bilhão

³ QUAIS são os números relativos aos jogadores de vídeo game? Quantas pessoas jogam? Quem são os "gamers"?. *Weplay Esports*, [s.d.]. Disponível em <https://weplayholding.com/pt-br/blog/quantas-pessoas-jogam-video-game-no-mundo-quem-sao-os-gamers/#:~:text=Isso%20significa%20que%2C%20ao%20redor,apenas%22%20%2C5%20bilh%C3%B5es>. Acesso em 13 fev. 2023.

⁴ LA OMS clasifica la adicción a los videojuegos como una enfermedad mental. *DW*, Salud, 15 fev. 2022. Disponível em <https://www.dw.com/es/la-oms-clasifica-la-adicci%C3%B3n-a-los-videojuegos-como-una-enfermedad-mental/a-60787737>.

Acesso em 13 fev. 2023. “*La lista actualizada de enfermedades de la Organización Mundial de la Salud, que por primera vez incluye la adicción a los videojuegos en su apartado de desórdenes mentales, entró el viernes pasado (11.02.2022) en vigor al ser publicada por el organismo, tras aprobarla en su asamblea de mayo de 2021. La undécima Clasificación Internacional de Enfermedades de la OMS (ICD-11), que es utilizada por los profesionales de la salud para estandarizar su labor, codifica 1,6 millones de casos clínicos, y es la primera revisión de la lista en 30 años, por lo que la anterior pertenece a un tiempo en el que este trastorno apenas existía. La OMS busca con esta inclusión mejorar las estadísticas sobre adicción a los videojuegos en el planeta, ya que antes de esta estandarización los estudios han ofrecido cifras enormemente variables sobre la prevalencia de este trastorno, que oscilan desde el 1 % de la población hasta incluso el 50 % (en Asia)*”.

<i>Dungeon Fighter Online e o em torno</i>	700 milhões
<i>Speed Drifters</i>	700 milhões
<i>Minecraft</i>	600 milhões
<i>Candy Crush Saga</i>	500 milhões
<i>Among Us</i>	500 milhões
<i>Microsoft Solitaire</i>	500 milhões
<i>Fortnite</i>	350 milhões

Fonte: *Weplay Esports*⁵

Sem negar a existência de aspectos positivos⁶ vinculados ao uso moderado dos jogos eletrônicos – argumento que será pontualmente revisitado em momento oportuno – este texto acabou sendo atraído pelos problemas a eles ligados: a dependência⁷ – maior no Brasil que noutros países⁸ – que afeta crianças, adolescentes e jovens⁹ e que insiste em ocupar o lugar de outras

⁵ QUAIS são os números relativos aos jogadores de video game? Quantas pessoas jogam? Quem são os "gamers"? *Weplay Esports*, [s.d.]. Disponível em <https://weplayholding.com/pt-br/blog/quantas-pessoas-jogam-video-game-no-mundo-quem-sao-os-gamers/#:~:text=Isso%20significa%20que%2C%20ao%20redor,apenas%22%202%2C5%20bill%C3%B5es>. Acesso em 13 fev. 2023.

⁶ SANS, Danilo. Adolescência y consumo de videojuegos: una revisión narrativa del estado del arte. *Anuario de Investigaciones*, Buenos Aires, v. 26, p. 171-181, ene. / dic. 2019. p. 175-176.

⁷ V. OBSERVATORIO ESPAÑOL DE LAS DROGAS Y LAS ADICCIONES. *Informe sobre adicciones comportamentales 2020: juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España*. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2021. p. 60. “*El trastorno por uso de videojuegos se define, según la CIE-11, como un patrón de comportamiento de juego (“juego digital” o “videojuego”) caracterizado por un control deficiente sobre el juego, aumentando la prioridad dada al juego sobre otras actividades en la medida en que el juego tiene prioridad sobre otros intereses y actividades diarias, junto a la continuación del juego a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas. Para que se diagnostique el trastorno por uso de videojuegos, el patrón de comportamiento debe ser lo suficientemente severo como para provocar un deterioro significativo en las áreas personales, familiares, sociales, educativas, ocupacionales u otras áreas importantes de funcionamiento y, normalmente, habría sido evidente durante al menos 12 meses*”.

⁸ CAMATTA, Bianca. Uso problemático de videogames entre jovens do Brasil é maior que a média de outros países. *Jornal da USP*, 18 jul. 2022. Disponível em <https://jornal.usp.br/ciencias/uso-problematico-de-video-games-entre-jovens-do-brasil-e-maior-que-a-media-de-outros-paises/>. Acesso em 14 fev. 2023.

⁹ CHICHARRO MERAYO, Mar. Jóvenes, ficción televisiva y videojuegos: espectáculo, tensión y entretenimiento. Tendencias generales de consumo. *Revista de*

atividades, como a escola e a vida social, está entre as principais preocupações percebidas na literatura revisitada ao largo desta pesquisa. Ainda observando o cenário macroscópico delineado ao redor do tema jogos eletrônicos tem-se que o sedentarismo, transtornos do sono e (ou) da alimentação, a possibilidade de contrair a doenças oculares, sofrer lesões musculares e (ou) nas articulações – primordialmente, dedos e punhos, lombar e coluna cervical – e até mesmo, em casos mais raros, convulsões¹⁰ são outras preocupações dignas de nota.

Há de salientar-se, ademais, maior abertura ao consumo de drogas, tanto as lícitas como as ilícitas¹¹, bem como, maior exposição ao *ciberbullying* e ao *childgrooming*¹², situações que, muito embora, não possam ser diretamente relacionadas aos jogos *online*, fluem através dos canais desenhados pelos arquitetos dos *softwares*, alimentando, ao menos em tese, a possibilidade

Estudios de Juventud, Madrid, n. 106, p. 77-91, sept. 2014. p. 77. “*Todo parece indicar que, actualmente, la juventud lo es durante más tiempo. Se ha adelantado el momento de iniciación en algunas de sus prácticas identitarias -por ejemplo, la sexualidad, o el consumo de alcohol y drogas-, y al mismo tiempo, se ha retrasado su plena integración en el medio adulto*”.

¹⁰ GUILABERT VIDAL, María Remedios. Menores y videojuegos: protección jurídica actual y responsabilidad civil frente a las conductas aditivas. *Revista de Derecho Privado*, Zaragoza, n. 2, p. 85-118, mar./abr. 2021. p. 87-89.

¹¹ ESTÉVEZ, Ana; JÁUREGUI, Paula; AURREKOETXEA-CASASUS, Maite. Perfiles de personas jugadoras de videojuegos y coocurrencia de abuso de videojuegos, trastorno de juego y consumo de sustancias: análisis por tipo de videojuegos. *Revista Española de Drogodependencias*, [s.l.], v. 45, n. 4, p. 14-28, 2020. p. 14. “*Los resultados mostraron un mayor nivel de trastorno de juego en el grupo de hombres y mayores niveles de abuso de videojuegos y sustancias en el grupo de repetidores de 2 cursos o más. En cuanto a la edad, a mayor edad se halló mayor uso de cartas y apuestas deportivas offline, lotería online, cocaína y a menor edad mayor uso de bebidas energéticas y mayor nivel de abuso de videojuegos, especialmente en el caso de los usuarios de Fortnite, en los que también se relacionó con el abuso de sustancias. En el caso de los usuarios de FIFA, se encontró una relación significativa del abuso de videojuegos con el trastorno de juego. En este grupo, el trastorno de juego y el abuso de sustancias mostraron una relación significativa con las apuestas deportivas*”.

¹² GUILABERT VIDAL, María Remedios. Menores y videojuegos: protección jurídica actual y responsabilidad civil frente a las conductas aditivas. *Revista de Derecho Privado*, Zaragoza, n. 2, p. 85-118, mar./abr. 2021. p. 87-89.

de violação de deveres de proteção¹³.

Relate-se a existência de estudos associando, ainda, os jogos *online* ao déficit de atenção e de pesquisas relacionando jogos violentos à menor empatia e à maior hostilidade e tolerância à violência, bem como, sugerindo aumento da tendência ao assédio sexual afeto aos jogos que estereotipam questões de gênero¹⁴. Enfim, não podem ser deixados de fora do rol das preocupações que interessam ao Direito – quiçá, a futuras pesquisas – a proteção de dados pessoais, os micropagamentos intencionalmente presentes em muitos jogos eletrônicos, bem como, o custo imanente ao acesso à Internet¹⁵ e ao *hardware* eleito pelo usuário.

Enfim, se ao menos em um primeiro momento, é possível antecipar, não se sugere o banimento dos jogos eletrônicos de outro revela-se imperiosa a criação de ferramentas tecnológicas

¹³ DE LAS HERAS BALLELL, Teresa Rodríguez. La contratación en plataformas electrónicas en el marco de la estrategia para un mercado único digital en la Unión Europea. In: CASTAÑOS CASTRO, Paula; CASTILLO PARRILLA, José Antonio (Dir.). *El mercado digital en la Unión Europea*. Madrid: Reus, 2019. p. 122. Existe “una última categoría de deberes que exceden apreciablemente el perfil funcional del operador que dibujan las obligaciones que hasta ahora hemos trazado y que implicaría trasladar al operador una función de tutela de los usuarios. Ante la evidencia creíble de un daño inminente, el operador estaría obligado a adoptar las medidas preventivas adecuadas. La casuística es amplísima y nos presenta escenarios posibles de perfil muy diverso. En una plataforma que permite el alquiler entre particulares de vivienda para estancias cortas, se podría referir a la obligación de prevenir una agresión, en una plataforma para compartir vehículo, al riesgo de un accidente porque el conductor pudiera encontrarse bajo los efectos del alcohol, o en un mercado electrónico, a la venta de una pieza robada”. V. ainda, CATALAN, Marcos. *A morte da culpa na responsabilidade contratual*. Indaiatuba: Foco, 2019.

¹⁴ SANS, Danilo. Adolescência e consumo de videojuegos: una revisión narrativa del estado del arte. *Anuario de Investigaciones*, Buenos Aires, v. 26, p. 171-181, ene. / dic. 2019. p. 176-177. Sugerindo impactos menores que os comumente identificados: HAROLD GERMÁN, Rodríguez Celis; SANDOVAL ESCOBAR, Marithza. Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Suma Psicológica*, Bogotá, v. 18. n. 2, p. 99-110, dic. 2011.

¹⁵ BARANOWSKI, Tom; LYONS, Elizabeth. Scoping review of Poke´mon Go: comprehensive assessment of augmented reality for physical activity change. *Games for Health Journal*, [s.l.], v. 9, n. 2, p. 71-84, 2020. p. 78.

que viabilizem a adequada tutela da inocência, bem como, de estratégias que promovam o bem-estar juvenil por meio de técnicas que fomentem o complexo processo de amadurecimento do ser humano.

O desafio é imenso, mormente porque dentre as muitas variáveis é preciso atentar também para a existência de perfis que demandam níveis de proteção distintos tanto no que toca aos destinatários como no que diz respeito a especificidade de cada jogo¹⁶.

Muito do que fora descrito escancara a vulnerabilidade imanente à infância e a adolescência ao lado de preocupações legítimas com a juventude, fato que, por sua vez, atrai a normatividade que hermeneuticamente impõe a proteção integral daqueles que ainda não estão preparados, por conta da fase da vida que experimentam, aos desafios do mundo adulto; dando vazão a um texto que objetiva – a partir de um estudo de caso – explorar o funcionamento de jogos *online* na tentativa de identificar como eles reverberam no sistema jurídico.

Ante os limites intencionalmente impostos no esboço que metodologicamente guiou esta pesquisa optou-se por analisar o *Pokémon Go* em razão da dinâmica que o jogo eletrônico propõe para os jogadores, os espaços nos quais a realidade aumentada é vivenciada – interior das casas, escolas, cafês e *shoppings centers* e, especialmente parques, praças e a rua – e, ainda, em razão dos dados pessoais e equipamentos que são exigidos do usuário. O crescimento exponencial dos usuários, fato até então desconhecido pela indústria dos *games*, também influenciou a escolha empírica.

O problema de pesquisa está assentado na racionalidade que informa a Sociedade de Consumo e o Sistema Econômico Capitalista – cujas práticas colonizam a infância e a juventude –

¹⁶ ESTÉVEZ, Ana; JÁUREGUI, Paula; AURREKOETXEA-CASAUS, Maite. Perfiles de personas jugadoras de videojuegos y coocurrencia de abuso de videojuegos, trastorno de juego y consumo de sustancias: análisis por tipo de videojuegos. *Revista Española de Drogodependencias*, [s.l.], v. 45, n. 4, p. 14-28, 2020. p. 14.

busca saber como o Direito reage ao mecanismo de funcionamento do jogo avaliado: refuta-o ou naturaliza as práticas impostas por seus criadores e fornecedores? A construção desta resposta exige (a) revisitar, ainda que brevemente, a literatura que explora a relação havida entre a infância e os jogos virtuais *online* e (b) analisar o *Pokémon Go* de modo a verificar se – e, se positiva a resposta, como – o Mercado utiliza a inocência a seu favor e (c) como o Direito percebe referida relação econômica.

Tendo por método a revisão bibliográfica, seguido da observação do funcionamento do *Pokémon Go*, a escrita busca comprovar a hipótese de que há riscos para o público infanto-juvenil que demandam à proteção jurídica abstratamente existente no Brasil diante do uso de dados pessoais sem os quais ele não funciona.

É importante perceber que a coleta dos dados retrocitados expõe os usuários a situações que ao menos em um primeiro momento são contrárias ao Direito pátrio. De início é preciso *fornecer dados pessoais* para cadastrar-se na plataforma. Na configuração original do jogo os usuários precisariam deslocar-se até os monstros e, *por meio da câmera*, encontrá-los na tela do celular que capta o cenário externo. Noutras palavras, para serem capturados, seria preciso acionar o mecanismo de fotografias e filmagens do *smartphone*¹⁷ que apreenderia o cenário que envolve a caça virtual. É preciso registrar que referida exigência foi alterada, embora, siga havendo estímulo para que o usuário use a câmera, por exemplo, para acariciar seu “companheiro Pokémon” e, com isso, ganhar doces.

Tudo isso faz pensar, enfim, que as crianças que acessam esse jogo *aparentemente* inofensivo – tentando capturar monstros simpáticos desenhados com cores vibrantes e sorrisos

¹⁷ SONDRÉ, Raquel. Pokémon Go expõe invasão de privacidade por aplicativos, *O Tempo*, 2016. Disponível em <https://www.otempo.com.br/interessa/pokemon-go-ex-poe-invasao-de-privacidade-por-aplicativos-1.1352100>. Acesso em 09 jun. 2022.

simpáticos – acreditando ser apenas uma brincadeira são expostas em razão do uso de mecanismos de geolocalização, das câmeras de seus *smartphones* e, ainda, dos dados pessoais exigidos para que possam *brincar*.

2. JOGOS VIRTUAIS: VIGÍLIA E MODULAÇÃO DO COMPORTAMENTO HUMANO

A vigilância imposta pelo capitalismo contemporâneo se manifesta na vivência *online*, quando, por exemplo, fotos são publicadas nas redes sociais deixando rastros digitais dos quais muitas informações podem ser pinçadas¹⁸. Tais aspectos, iminentes ao mundo virtual, podem alimentar a construção de perfis com incontestável perfeição e estes, por sua vez, poderão ser usados para influenciar condutas no mundo real e, o que é mais grave, sem que boa parte das pessoas o percebam¹⁹.

No capitalismo de vigilância, na sua versão original *online*, prevemos a taxa de visitas e vendemos isso ao anunciante, que paga para ter visitas no seu site. Agora, no mundo real, clientes empresariais pagaram à *Niantic Labs*, a empresa do *Pokémon Go*, pelo equivalente no mundo real das visitas, que se chama “passada”. Trata-se de colocar seres humanos, com os seus pés em negócios reais para que os seus pés passem por determinada loja, restaurante ou bar, de forma a comprarem algo²⁰.

O capitalismo de vigilância unilateralmente reivindica “a experiência humana” e a utiliza “como matéria prima gratuita” ao traduzi-la “em dados comportamentais”. As estratégias são múltiplas e usualmente sutis, exurgindo até mesmo na cena que faz que simpáticos monstros apareçam, por meio da realidade aumentada, no interior de estabelecimentos comerciais, atraindo

¹⁸ ZUBOFF, Shoshana. *A era do capitalismo de vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder*. São Paulo: Intrínseca, 2021. p. 82.

¹⁹ ZUBOFF, Shoshana. *Shoshana Zuboff em Capitalismo de Vigilância*. VPRO Documentário. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=hIXhnWUmMvw>. Acesso em 29 maio 2022.

²⁰ Id.

os jogadores para que, quiçá, além do *pokémon*, consumam também os produtos ofertados²¹.

Tudo isso revela ser quase impossível não perceber que o *Pokémon Go* faz parte do capitalismo de vigilância: um programa projetado para ser *jogado* no mundo real, ainda que recorra a uma tela e no qual os jogadores precisam sair de suas casas e se aventurarem através de áreas abertas em cidades, vilas e subúrbios em uma espécie de caça ao tesouro²².

Eis o relato de um usuário cujo codinome é *Spottiswoode*:

Quando volto para casa de bicicleta, paro perto de um local que conferi antes, onde existe um portal inimigo fraco. Eu ataco usando a XM (“*exotic matter*”) desenvolvida para destruir a infraestrutura inimiga [...]. No *chat* próprio do *Ingress*, um jogador chamado *Igashu* elogia o meu feito. ‘Bom trabalho, *Spottiswoode*’, diz ele. Eu me sinto orgulhoso e sigo adiante, planejando meu próximo assalto aos portais do inimigo.

O relato consta nas pesquisas de Zuboff e vai ao encontro de um projeto que busca induzir os jogadores a mudarem seu comportamento criando uma comunidade social de jogo baseada em ação no mundo real²³. Ocorre que os jogadores podem ser levados a alterarem seus trajetos enquanto caçam os monstrinhos no *game* por meio de uma dinâmica que induz o consumo. A caça digital aos monstrinhos se torna parte da vida real e um produto de consumo que expõem a privacidade do jogador.

Em tal contexto os riscos associados ao jogo não deságuam apenas na exposição indevida de dados pessoais, explorando também a modulação comportamental da infância²⁴, afinal, como há algum tempo fora demonstrado por Philippe Ariès

²¹ ZUBOFF, Shoshana. *A era do capitalismo de vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder*. São Paulo: Intrínseca, 2021. p. 18.

²² Id. p. 375.

²³ Id. p. 376.

²⁴ BARBER, Benjamin. *Consumido: como o mercado corrompe crianças, infantiliza adultos e engole cidadãos*. Tradução: Bruno Casotti. Rio de Janeiro: Record, 2009. p. 98.

a infância precisa ser compreendida como construção social²⁵. No limite a modulação de comportamentos recorre a técnicas que criam vícios. O Mercado recorre a recursos que alimentam a lógica behaviorista que, no limite, produz adição. O viciado, nesse caso, o jogador – crianças, adolescentes, jovens – gradualmente perde o contato com o mundo externo, afasta-se das pessoas reais e quando muito relaciona-se com avatares²⁶.

3. O POKÉMON GO: VÍCIOS E BENEFÍCIOS

Pokémon é o acrônimo de *Pocket Monsters*, franquia japonesa fundada em meados de 1990; o *Pokémon Go*, por sua vez, consiste em um *software* projetado para dispositivos IOS e Android – tecnologia dos *smartphones* – lançado nos Estados Unidos, em julho de 2016, e que desde então correu o mundo. Uma das principais razões de seu sucesso, o jogo permite capturar e treinar mais de 300 avatares²⁷, criaturas virtuais adoráveis inegavelmente criadas para seduzir os jogadores e, antes disso, os fãs da franquia.

O estudo deste jogo, em particular, para além das justificativas espalhadas por alguns dos parágrafos precedentes, igualmente se justifica no fato de que por ocasião de seu lançamento houve faturamento superior a duzentos milhões de dólares, há época, algo próximo de R\$ setecentos milhões de reais. O jogo foi instalado, ao longo de seus primeiros dias de existência, mais de cem milhões de vezes.

É oportuno registrar, ademais, que tais números foram superiores aos do *Tinder*, do *Facebook*²⁸, do *Candy Crush Saga*,

²⁵ ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

²⁶ LANIER, Jaron. *Dez argumentos para você deletar agora suas redes sociais*. Trad. Bruno Casotti. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2018. p. 9.

²⁷ BARANOWSKI, Tom; LYONS, Elizabeth. Scoping review of Poke'mon Go: comprehensive assessment of augmented reality for physical activity change. *Games for Health Journal*, [s.l.], v. 9, n. 2, p. 71-84, 2020. p. 72.

²⁸ EXAME. *Pokémon Go preocupa pais e entidades de proteção à infância*, 2016.

do *Viber*, do *LinkedIn* e do *Clash of Clans*²⁹ em termos de popularidade. Atualmente o jogo tem setenta e oito milhões de usuários ativos, números que se não chamam mais tanta atenção quanto outrora³⁰, não são nada desprezíveis.

Cinco fatores, consoante aponta a literatura especializada, são responsáveis pelo sucesso do *Pokémon Go*: (a) a *nostalgia* havida no contato com personagens facilmente identificáveis, permitindo reviver a infância e, com ela, experiências positivas experimentadas outrora, (b) a *gratuidade* imantada ao *download*, projetada como um não-obstáculo na captura de novos usuários, (c) *atualizações contínuas* que abarcam novos *pokémons*, novos modos de jogo, novas metas a serem alcançadas e eventos especiais, (d) *dinâmica intuitiva e amigável*, com sessões curtas, recompensas virtuais e progressão contínua e que, ademais, permite a troca dos *pokémons* capturados – como se fossem figurinhas repetidas – e, enfim, (e) *micropagamentos* opcionais que se de um lado não apelam ao modelo pagar para vencer³¹ de outro demonstram que a *gratuidade* apontada nada tem de altruísta.

Enquanto jogo de realidade aumentada começa logo ao ser instalado. Automaticamente, são solicitadas do jogador permissões de mídia e de arquivos do dispositivo e uma vez feito o

Disponível em <https://exame.com/tecnologia/pokemon-go-preocupa-pais-e-entidades-de-protecao-a-infancia/> Acesso em 08 jun. 2022.

²⁹ ALVES, Paulo. E a febre continua: Pokémon Go já é mais usado que Netflix, Twitter e Spotify. Tudocelular.com, 2016. Disponível em <https://www.tudocelular.com/android/noticias/n74915/Pokemon-Go-mais-usado-que-netflix-spotify.html>. Acesso em 08 jun. 2022.

³⁰ GOGONI, Ronaldo. Pokémon Go preocupa pais e entidades de proteção à infância, Meio Bit, 2023. Disponível em <https://meiobit.com/460668/pokemon-go-live-acesso-parque-publico-sem-pagar/>. Acesso em 24 fev. 2023.

³¹ FLORES-FLORES, Adán Jacinto; ÁLVAREZ-HERRERA, Martiza. Pokémon Go y sus factores de éxito: diseño de un modelo teórico. *Estudios Gerenciales*, Cali, a. 3, n. 152, p. 321-330, 2019. p. 325. Destaque-se, com os autores, que os pagamentos demandados não quebram o balanço do jogo, são atrativos para os usuários na medida em que poderão visitar as Pokeparadas quantas vezes queiram sem que tenham que pagar por isso. Basta que tenham paciência para esperar cinco minutos antes de recomçar a caçada.

cadastro e o *login* o usuário cede, ao aplicativo, acesso total à conta do *Gmail*, autorização que inclui acesso aos *e-mails*, fotos e a rede de contatos³²; cessão de legalidade duvidosa à luz do direito brasileiro.

O funcionamento do jogo, a seu turno explora, especialmente, a vulnerabilidade dos usuários, como dito, composto majoritariamente pela comunidade infanto-juvenil: enquanto elas caçam amigáveis bichinhos, o mercado captura seus dados.

As informações coletadas através do *Pokémon Go* são: (a) informações de conta, tais quais endereço de *e-mail* e configurações de privacidade do *Google*, *Facebook* ou *Pokémon*; (b) informações de jogo, como nome de usuário e país onde reside; (c) informações pelo uso de *cookies* e *web beacons*; (d) informações relativas ao uso dos serviços, que permite identificar, por exemplo, endereço de IP, tipo de navegador, sistema operacional, páginas visitadas antes de acessar o *Pokémon Go*, termos de busca e tempo de gasto em páginas relativas ao próprio sistema do jogo; (e) informações operacionais enviada pelo dispositivo e (f) informações de localização, ou seja, a exemplo do que já acontece com aplicativos como o *Waze* e o próprio *Google*, o jogo faz com que se tenha acesso à informação de onde o usuário se encontra; o que, aliás, se autoriza desde a instalação³³.

Ao recorrer à realidade aumentada a arquitetura do jogo permite sobrepor cenários virtuais e ambientes reais. A busca, captura e treinamento dos *pokémons* espalhados pelo mundo combina bastante bem ambos os espaços³⁴. Em verdade, as criaturas *aparecem* na tela do *smartphone* como se estivessem

³² BENVENUTI, Patrícia. A CIA pode usar o jogo Pokémon Go para monitorar cidadãos comuns? UOL – OPERAMUNDI, 2016. Disponível em <https://operamundi.uol.com.br/politica-e-economia/44804/a-cia-pode-usar-o-jogo-pokemon-go-para-monitorar-cidadaos-comuns>. Acesso em 05 jun. 2022.

³³ REQUIÃO, Maurício. Política de privacidade no Pokémon Go: é ele que captura você! Conjur, 2016. Disponível em <https://www.conjur.com.br/2016-ago-08/direito-civil-autal-politica-privacidade-pokemon-go-ele-captura-voce>. Acesso em 05 jun. 2022.

³⁴ FLORES-FLORES, Adán Jacinto; ÁLVAREZ-HERRERA, Martiza. Pokémon Go y sus factores de éxito: diseño de un modelo teórico. *Estudios Gerenciales*, Cali, a. 3, n. 152, p. 321-330, 2019. p. 322.

presentes no mundo fenomênico, por exemplo, no quintal de alguém que não tenha ideia sobre a existência do jogo, em uma rua aleatória em uma cidade qualquer, um parque, uma pizzaria, uma farmácia³⁵, como sugere a imagem 01.

Imagem 01

Imagem ilustrativa: utilização do game



Fonte: Oficina da Net

Nada disso parece, entretanto, ser aleatório. No que toca, pontualmente, aos locais habitados pelos *pokémons* a fenomenologia sugere haver aí mais uma fonte potencial de renda e (ou) um mecanismo de modulação de comportamentos³⁶: a franquia de *fast food* do McDonald's, por exemplo, usou o *Pokémon Go* para atrair clientes até seus restaurantes transformando-os em *Poképaradas* ou em *Pokémon Gyms*. Paralelamente, mais de sete mil estabelecimentos do *Starbucks* foram convertidos em espaços virtuais apenas nos Estados Unidos, incluindo o *Pokémon Go Frappuccino* em seu cardápio. Isso é possível graças ao sistema de geolocalização usado pelo *software* que indica ao usuário onde poderá encontrar as amáveis criaturas virtuais que caça, bem como, a distância a ser percorrida para tentar capturá-

³⁵ ZUBOFF, Shoshana. *A era do capitalismo de vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder*. São Paulo: Intrínseca, 2021. p. 375.

³⁶ OERLE KAUTZMANN, Renata. Deleuze e os game studies: primeiras reflexões. In: CATALAN, Marcos (Org.). *Direito e consumo: discussões contemporâneas*. Londrina: Thoth, 2023. No prelo.

las³⁷.

Hodiernamente, jogadores habilidosos o suficiente para levar seus *pokemons* a níveis bastante avançados também possuem essa prerrogativa, técnica que revela bem conhecer os mecanismos de biopoder. Em tal contexto, chegando ao nível quaranta, poderão sugerir *Poképaradas* ou em *Pokémon Gyms*, faculdades que, como antedito, permitem identificar o elevado *status* do usuário.

É preciso esclarecer, ainda, que ao capturar o *pokemon*, o jogador é recompensado com doces usados para alimentar os bichinhos que por sua vez são utilizados para promover o seu *upgrade* e, ainda, com poeira estelar usada para combater outros jogadores. A aquisição de pontos de experiência revela-se, como em tantos outros jogos eletrônicos, sob a forma de espiral com potencial poder viciante. Ao alcançarem o nível cinco, por exemplo, os jogadores podem se unir a uma equipe e realizarem batalhas em locais chamados *gyms*³⁸.

Nestas batalhas os prêmios são moedas virtuais que servem para comprar itens que retroalimentam o jogo; itens que também poderão ser comprados com moeda corrente, salvo melhor juízo, mediante o uso de cartões de crédito ou débito.

Referidas estratégias devem ser identificadas como mecanismos de reforço e recompensa³⁹ que atuam mediante a liberação de dopamina, hormônio responsável pela sensação de prazer⁴⁰. Elas exponenciam, em algumas situações pontuais que não

³⁷ FLORES-FLORES, Adán Jacinto; ÁLVAREZ-HERRERA, Martiza. Pokémon Go y sus factores de éxito: diseño de un modelo teórico. *Estudios Gerenciales*, Cali, a. 3, n. 152, p. 321-330, 2019. p. 322, 325.

³⁸ ZUBOFF, Shoshana. *A era do capitalismo de vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder*. São Paulo: Intrínseca, 2021. p. 375.

³⁹ GUILABERT VIDAL, María Remedios. Menores y videojuegos: protección jurídica actual y responsabilidad civil frente a las conductas aditivas. *Revista de Derecho Privado*, Zaragoza, n. 2, p. 85-118, mar./abr. 2021. p. 89.

⁴⁰ CATALAN, Marcos; PITOL, Yasmine Uequet. Primeiras linhas acerca do tratamento jurídico do assédio de consumo no Brasil. *Revista Portuguesa de Direito do Consumo*, Curitiba, v. 87, p. 107-130, 2016.

podem ser desprezadas face à normatividade que emana do *princípio da inocência*, o risco de adição além de atuarem em uma preocupante espiral que exige doses cada vez maiores. Em paralelo, não se pode ignorar que os micropagamentos são uma ferramenta de veras sofisticada para alcançar o lucro, embora, deva-se se questionar tanto seu uso em jogos que atraem, primordialmente, crianças e adolescentes consoante outrora aventado como o fato de servirem à sociedade de consumo, mediante a modulação de comportamentos notoriamente sonhados pelo mercado: para que o esforço quando pode comprar o que deseja⁴¹.

É preciso atentar, também, ao menos conforme a arquitetura originalmente projetada, que a caçada de *pokémons* pressupunha fazer fotografias e conceder permissões, no jogo, para que referidos arquivos sejam salvos⁴² em um banco de dados de titularidade da *Niantic*, prática que por ocasião da redação deste texto parece ter se tornado facultativa.

No mais, e mesmo ciente de que o jogo estimula a socialização⁴³, auxilia no combate ao déficit de atenção e, ainda,

⁴¹ BARBER, Benjamin. *Consumido*: como o mercado corrompe crianças, infantiliza adultos e engole cidadãos. Tradução: Bruno Casotti. Rio de Janeiro: Record, 2009.

⁴² SCOLA, Álvaro. Como utilizar o modo de fotografia do Pokémon GO, 2019. Disponível em <https://olhardigital.com.br/2019/02/21/dicas-e-tutoriais/como-utilizar-o-modo-de-fotografia-do-pokemon-go/>. Acesso em 12 jun. 2022.

⁴³ INGE WANG, Alf; SKJERVOLD, Audun. Health and social impacts of playing Pokémon Go on various player groups. *Entertainment Computing*, [s.l.], v. 39, p. 1-12, 2021. p. 6. “*The sources for social activity related to the game were 47% friends, 19% family, and 34% strangers. In addition, 81% of the respondents reported they had talked to a person they otherwise would not have talked to because of the game, and 31% said they had made new friends by playing the game. Further, the results showed that Pokémon Go improved existing relationships with friends (38% of the respondents), family (17% of the respondents), and the significant other (19% of the respondents). Comments made included playing the game for playing it together with their children, and that Pokémon Go was a great way of finding new friends or hanging out with existing friends and family at Pokéstops or gyms*”. V. ainda, VELLA, Kellie et al. A sense of belonging: Pokémon GO and social connectedness. *Games and Culture*, [s.l.], v. 14, n. 6, p. 583-603, 2019. p. 600. “*PGO, as a successful AR game, provides indications of how to motivate social connectedness through play in the real world and what form it might take. Specifically, players experienced a sense of belonging, the novelty of commencing conversations with strangers, and*

induz o convívio familiar⁴⁴ e a prática de exercícios físicos⁴⁵ – comportamentos que poderiam ser explorados por meio de políticas públicas⁴⁶ –, a preocupação central desta pesquisa consiste em mapear práticas situadas além dos umbrais do interesse superior das crianças, adolescentes e, por que não, dos jovens usuários.

A exposição de dados – o que inclui dados sensíveis – afeta à rotina do *Pokémon Go* é algo latente. Enquanto os jogadores caçam, suas informações são compartilhadas por meio do uso de geolocalizadores⁴⁷ e, eventualmente, das câmeras dos *smartphones*⁴⁸ que usam. O signo *eventualmente* foi intencionalmente grafado pois a pesquisa revelou que as configurações mais recentes do jogo da *Niantic* são menos agressivas que as que foram originalmente projetadas quando se pensa, pontualmente, a captura de imagens do entorno do jogo.

strengthened ties with family and friends. This was due to the use of readily accessible technology, enabling players to easily integrate PGO into their everyday lives, as well as their shared passion for the game, and game mechanics that required players to play outside”.

⁴⁴ TATENO, Masaru et al. New game software (Pokémon Go) may help youth with severe social withdrawal, hikikomori. *Psychiatry Research*, [s.l.], v. 246, p. 848-849, 2016.

⁴⁵ KOGAN, Lori et al. A pilot investigation of the physical and psychological benefits of playing Pokémon GO for dog owners. *Computers in Human Behavior*, [s.l.], v. 76, p. 431-437, 2017. GRAELLS-GARRIDO, Eduardo; FERRES, Leo; BRAVO, Loreto. The effect of Pokémon Go on the pulse of the city: a natural experiment. *EPJ Data Science*, New York, v. 6, p. 1-19, 2017.

⁴⁶ VELLA, Kellie et al. A sense of belonging: Poke’mon GO and social connectedness. *Games and Culture*, [s.l.], v. 14, n. 6, p. 583-603, 2019. “Finding that shared passion was at times due to a nostalgic connection to the franchise suggests the value of other fields’ collaboration with the games industry, as associations with established game franchises and narratives could be used to motivate the mass adoption of other information or behaviors, such as in a public health intervention”.

⁴⁷ EXAME. Pokémon Go preocupa pais e entidades de proteção à infância, 2016. Disponível em <https://exame.com/tecnologia/pokemon-go-preocupa-pais-e-entidades-de-protecao-a-infancia/> Acesso em 08 jun. 2022.

⁴⁸ BIDLLE, Sam. Ceo de pokémon go já era mestre em capturar seus dados muito antes do jogo. *Intercept*, 2016. Disponível em <https://theintercept.com/2016/08/09/ceo-de-pokemon-go-ja-era-mestre-em-capturar-seus-dados-muito-antes-do-jogo/> Acesso em 08 jun. 2022.

Ademais, qualquer observação primária acerca de como a *Play Store* oferece o *Pokémon Go* permite identificar que este tem classificação livre fato que, por si só, não seria um problema. Uma primeira questão a ser explorada está cravada na exigência de criação de perfil no *Facebook* ou no *Google* e diz respeito à aparente ausência de controle sobre a veracidade das informações prestadas, especialmente, por crianças e dentre as quais pode ser listada à concernente à própria idade, eis que há limites etários impostos por ambas as *big techs* para acesso aos seus serviços.

De outra banda, ulula o descaso com a proteção de dados pessoais e a correlata violação, em tese, da Lei Geral de Proteção de Dados afeta ao desprezo ao comando que dita que “os controladores não deverão condicionar a participação” de crianças e de adolescentes “em jogos, aplicações de *internet* ou outras atividades ao fornecimento de informações pessoais além das estritamente necessárias à atividade”⁴⁹.

⁴⁹ BRASIL. Lei n. 13.709, de 14 de agosto de 2018. *Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)*.

“Art. 14. O tratamento de dados pessoais de crianças e de adolescentes deverá ser realizado em seu melhor interesse, nos termos deste artigo e da legislação pertinente. § 1º O tratamento de dados pessoais de crianças deverá ser realizado com o consentimento específico e em destaque dado por pelo menos um dos pais ou pelo responsável legal.

§ 2º No tratamento de dados de que trata o § 1º deste artigo, os controladores deverão manter pública a informação sobre os tipos de dados coletados, a forma de sua utilização e os procedimentos para o exercício dos direitos a que se refere o art. 18 desta Lei.

§ 3º Poderão ser coletados dados pessoais de crianças sem o consentimento a que se refere o § 1º deste artigo quando a coleta for necessária para contatar os pais ou o responsável legal, utilizados uma única vez e sem armazenamento, ou para sua proteção, e em nenhum caso poderão ser repassados a terceiro sem o consentimento de que trata o § 1º deste artigo.

§ 4º Os controladores não deverão condicionar a participação dos titulares de que trata o § 1º deste artigo em jogos, aplicações de internet ou outras atividades ao fornecimento de informações pessoais além das estritamente necessárias à atividade.

§ 5º O controlador deve realizar todos os esforços razoáveis para verificar que o consentimento a que se refere o § 1º deste artigo foi dado pelo responsável pela criança, consideradas as tecnologias disponíveis.

A situação é agravada pela gratuidade *pseudoimanente* ao jogo, exponenciando, parece factível supor, o risco de exposição de dados pessoais dos usuários, bem como, de terceiros que venham porventura a ser capturados pelas câmeras postas em movimento, pois, mesmo que hodiernamente essa seja uma faculdade, isso pode vir a acontecer.

Explicita-se, outrossim, que o recurso proposital ao signo *pseudoimanente* justifica-se tanto por conta da função atribuída pelos arquitetos do *software* aos micropagamentos⁵⁰ (v. imagem 02) como pela modulação de comportamentos sutilmente promovida⁵¹.

Imagem 02

Pokecoins: equivalente econômico em Reais

POKÉCOINS		
		
100 POKÉCOINS	550 POKÉCOINS	1,200 POKÉCOINS
R\$3,19	R\$18,99	R\$37,99
		
2,500 POKÉCOINS	5,200 POKÉCOINS	14,500 POKÉCOINS
R\$76,99	R\$129,99	R\$389,99

Fonte: IGN Brasil

§ 6º As informações sobre o tratamento de dados referidas neste artigo deverão ser fornecidas de maneira simples, clara e acessível, consideradas as características físico-motoras, perceptivas, sensoriais, intelectuais e mentais do usuário, com uso de recursos audiovisuais quando adequado, de forma a proporcionar a informação necessária aos pais ou ao responsável legal e adequada ao entendimento da criança”.

⁵⁰ GUILBERT VIDAL, María Remedios. Menores y videojuegos: protección jurídica actual y responsabilidad civil frente a las conductas aditivas. *Revista de Derecho Privado*, Zaragoza, n. 2, p. 85-118, mar./abr. 2021. p. 93. A autora sugere que os micropagamentos são a principal fonte de renda da indústria dos videojogos.

⁵¹ BARBER, Benjamin. *Consumido: como o mercado corrompe crianças, infantiliza adultos e engole cidadãos*. Tradução: Bruno Casotti. Rio de Janeiro: Record, 2009. p. 98.

Antes de descerrar as cortinas que involucram estas reflexões é preciso enfatizar os dados colhidos em algumas pesquisas realizadas, pontualmente, com os usuários do *Pokémon Go*.

A primeira, publicada pela *SimilarWeb*, dá conta de que nos Estados Unidos da América os jogadores gastavam, em média, 43 minutos por dia no *game*, tempo maior que o dedicado ao *WhatsApp*, *Snapchat*, *Facebook* e *Messenger*⁵². A maior preocupação concerne à constatação de que o uso excessivo da *Internet* pode causar transtornos de ansiedade⁵³.

A segunda, mais ampla, sugere negligência ao sono, alimentação insuficiente e má-hidratação. Ademais, alguns entrevistados afirmaram terem vivenciado situações perigosas. Além disso, 4% sofreram acidentes, alguns deles por jogarem enquanto dirigiam o carro ou a bicicleta. A maioria dos incidentes foi considerada leve (97%) e inclui a colisão com placas, postes, carros estacionados, varandas e bancos baixos e, ainda, coisas chutadas⁵⁴.

E não se pode olvidar, finalmente, relatos de jogadores expostos em áreas com elevado índice de criminalidade⁵⁵ – dado

⁵² ALVES, Paulo. E a febre continua: Pokémon Go já é mais usado que Netflix, Twitter e Spotify. *Tudocelular.com*, 2016. Disponível em <https://www.tudocelular.com/android/noticias/n74915/Pokemon-Go-mais-usado-que-netflix-spotify.html>. Acesso em 08 jun. 2022.

⁵³ TEIXEIRA, Ana Carolina Brochardo; NERY, Maria Carla Moutinho. Vulnerabilidade digital de crianças e do adolescente: a importância da autoridade parental para uma educação nas redes. In: EHRHARDT JR., Marcos; LOBO, Fabiola. (Org.). *Vulnerabilidade e sua compreensão no direito brasileiro*. Indaiatuba: Foco, 2021, v. 1. p. 133-147.

⁵⁴ INGE WANG, Alf; SKJERVOLD, Audun. Health and social impacts of playing Pok'emon Go on various player groups. *Entertainment Computing*, [s.l.], v. 39, p. 1-12, 2021. p. 6.

⁵⁵ SERINO, Maeve et al. Pokemon Go and augmented virtual reality games: a cautionary commentary for parents and pediatricians. *Current Opinion in Pediatrics*, [s.l.], v. 28, p. 673-677, 2016 apud BARANOWSKI, Tom; LYONS, Elizabeth. Scoping review of Poke'mon Go: comprehensive assessment of augmented reality for physical activity change. *Games for Health Journal*, [s.l.], v. 9, n. 2, p. 71-84, 2020. p. 78.

que em países como o Brasil é digno de preocupação –, expostos a doenças transmitidas por mosquitos⁵⁶ ou ao contágio a doenças infecciosas nas competições coletivas⁵⁷, preocupações que merecem ser compartilhadas.

4. A PROVISORIEDADE DE UMA CONCLUSÃO

É difícil não perceber, à luz de todo o exposto, as muitas situações nas quais a arquitetura projetada pelo *Pokémon Go* produz condutas que quando não ultrapassam as cercanias impostas pelo direito pátrio, caminham por sobre seus umbrais. Nunca é demais lembrar que a tutelar da infância e da juventude deve prevalecer à lógica de consumo e exploração imposta pelo sistema econômico capitalista, afirmativa lastreada na imperiosa proteção da inocência encravada no Art. 227 da Constituição Federal.

A redução de exposição de crianças, adolescentes e jovens aos riscos expostos ao longo desta pesquisa é imperiosa. Atribuir-lhe densidade transitiva, entretanto, pelo uso de ferramentas de reconhecimento facial em favor da infância – para controlar o acesso daqueles que são pequenos demais – e, quiçá, pelo bloqueio de acesso ao jogo após o decurso do tempo⁵⁸ que a ciência demonstre não ser prejudicial a cada instante de desenvolvimento humano; o que parece exigir a edificação de leis que

⁵⁶ OIDTMAN Rachel et al. Poke´mon Go and exposure to mosquito-borne diseases: how not to catch ‘em all. *PLOS Currents*, [s.l.], v. 8, [s.p.], nov. 2016 apud BARANOWSKI, Tom; LYONS, Elizabeth. Scoping review of Poke´mon Go: comprehensive assessment of augmented reality for physical activity change. *Games for Health Journal*, [s.l.], v. 9, n. 2, p. 71-84, 2020. p. 78.

⁵⁷ TANNEMAAT, Martijn; AZIZ, Ahmad. Creating dynamic virtual quarantines using “Poke´mon Go” to limit infectious diseases spread. *Medical Hypotheses*, [s.l.], v. 99, p. 76–77, 2017 apud BARANOWSKI, Tom; LYONS, Elizabeth. Scoping review of Poke´mon Go: comprehensive assessment of augmented reality for physical activity change. *Games for Health Journal*, [s.l.], v. 9, n. 2, p. 71-84, 2020. p. 78.

⁵⁸ GUILABERT VIDAL, María Remedios. Menores y videojuegos: protección jurídica actual y responsabilidad civil frente a las conductas aditivas. *Revista de Derecho Privado*, Zaragoza, n. 2, p. 85-118, mar./abr. 2021. p. 91.

cominem a observação de tais condutas, eis que é pouco crível que o Mercado irá se autorregular de forma a tutelar, adequadamente, seres cujo comportamento busca modular.

Talvez se possa, ainda, aprender com leis carinhosamente denominadas *Cinderela*, cujos comandos flutuam ao sabor de tensões sociais de matiz e intensidade distintas no extremo leste da Ásia⁵⁹ e que em termos gerais se propõe a controlar o tempo de exposição às telas.

Enfim, resta patente que a tecnologia hodiernamente desenvolvida – também graças aos inexoráveis avanços no campo da inteligência artificial – revela deter a possibilidade técnica do uso de ferramentas distintas para atribuir densidade a deveres afetos à segurança e proteção dos usuários – o que inclui à

⁵⁹ MALO, Eduardo. China controla y reduce el tiempo de juego de los niños. MC, 31 ago. 2021. Disponível em <https://www.muycomputer.com/2021/08/31/china-controla-tiempo-juego-ninos/>. Acesso em 17 fev. 2023. “*Las plataformas como Tencent [...] sólo podrán ofrecer juegos a los niños menores de 18 años entre las 08:00 y las 21:00 los viernes, fines de semana y días festivos. Se trata así de una reducción muy significativa frente a la ya restrictiva regla anterior, que limitaba el acceso a 1,5 horas por día, en vigor desde 2019*”. UNA ley antigamers: la ley de la “Cenicienta” se despide de Corea del Sur. SPORT, 26 ago. 2021. Disponível em <https://www.sport.es/es/noticias/tecnologia/ley-antigamers-ley-cenicienta-despide-12018936>. Acesso em 17 fev. 2023. “*Los jugadores menores de 16 años en Corea del Sur tienen un motivo para celebrar hoy: el país planea poner fin a su ley de cierre (también conocida como la Ley de la Cenicienta), que impedía que los jugadores menores de edad jugaran entre la medianoche y las seis de la mañana, al menos así lo ha confirmado el medio norteamericano Engadget. Cuando se introdujo en 2011, la ley estaba destinada a prevenir la adicción a los juegos. Al menos permitía que los jóvenes tuvieran un margen de seis horas para dormir un poco. El Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo de Corea del Sur, así como el Ministerio de Igualdad de Género y Familia, dicen que están poniendo fin a la ley para respetar los derechos de los niños y fomentar la educación en el hogar. El país tiene como objetivo derogar la ley antes de fin de año cuando revise su Ley de Protección de la Juventud. Sin embargo, la noticia no significa que los jugadores menores de edad estarán completamente libres de responsabilidades. En cambio, el juego excesivo será administrado por el sistema de “permisos de elección” del país, que permite a los padres y tutores programar horarios de juego aprobados. Aun así, eso suena más permisivo que el toque de queda de juegos de China, que prohíbe a los jugadores menores de 18 jugar entre las 10 p.m. y las 8 a.m. Además, están limitados a 90 minutos de tiempo de juego durante la semana y a tres horas los fines de semana y festivos*”.

proteção de dados pessoais; ferramentas que talvez tornassem as rotinas do jogo menos agradáveis. Sinais sonoros emitidos a partir do mapeamento do entorno no qual o jogo é vivenciado e, como apontado, o bloqueio automático do jogo estão entre elas.



REFERÊNCIAS

- ALVES, Paulo. E a febre continua: Pokémon Go já é mais usado que Netflix, Twitter e Spotify. *Tudocelular.com*, 2016. Disponível em <https://www.tudocelular.com/android/noticias/n74915/Pokemon-Go-mais-usado-que-netflix-spotify.html>. Acesso em 08 jun. 2022.
- AMATO, Claudio; CATALAN, Marcos. Novos itinerários da contratação informática: do contrato inteligente ao contrato algorítmico. *Civilistica.com*, Rio de Janeiro, v. 11, p. 1-37, 2022.
- ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.
- BARANOWSKI, Tom; LYONS, Elizabeth. Scoping review of Pokémon Go: comprehensive assessment of augmented reality for physical activity change. *Games for Health Journal*, [s.l.], v. 9, n. 2, p. 71-84, 2020.
- BARBER, Benjamin. *Consumido: como o mercado corrompe crianças, infantiliza adultos e engole cidadãos*. Tradução: Bruno Casotti. Rio de Janeiro: Record, 2009.
- BENVENUTI, Patrícia. A CIA pode usar o jogo Pokémon Go para monitorar cidadãos comuns? UOL – OPERAMUNDI, 2016. Disponível em <https://operamundi.uol.com.br/politica-e-economia/44804/a-cia-pode-usar-o-jogo-pokemon-go-para-monitorar-cidadaos-comuns>. Acesso em 05 jun. de 2022.

- BIDLLE, Sam. Ceo de pokémon go já era mestre em capturar seus dados muito antes do jogo. Intercept, 2016. Disponível em <https://theintercept.com/2016/08/09/ceo-de-pokemon-go-ja-era-mestre-em-capturar-seus-dados-muito-antes-do-jogo/> Acesso em 08 jun. 2022.
- CAMATTA, Bianca. Uso problemático de videogames entre jovens do Brasil é maior que a média de outros países. *Journal da USP*, 18 jul. 2022. Disponível em <https://journal.usp.br/ciencias/uso-problematico-de-video-games-entre-jovens-do-brasil-e-maior-que-a-media-de-outros-paises/>. Acesso em 14 fev. 2023.
- CATALAN, Marcos. *A morte da culpa na responsabilidade contratual*. Indaiatuba: Foco, 2019.
- CATALAN, Marcos. Inteligências artificialmente moldadas e a necessária proteção do consumidor no direito brasileiro: singelas rubricas inspiradas em Janus. *Revista Iberoamericana de Derecho Privado*, Buenos Aires, v. 15, [s.p.], 2022.
- CATALAN, Marcos; PITOL, Yasmine Uequet. Primeiras linhas acerca do tratamento jurídico do assédio de consumo no Brasil. *Revista Portuguesa de Direito do Consumo*, Curitiba, v. 87, p. 107-130, 2016.
- CHICHARRO MERAYO, Mar. Jóvenes, ficción televisiva y videojuegos: espectáculo, tensión y entretenimiento. Tendencias generales de consumo. *Revista de Estudios de Juventud*, Madrid, n. 106, p. 77-91, sept. 2014.
- DE LAS HERAS BALLELL, Teresa Rodríguez. La contratación en plataformas electrónicas en el marco de la estrategia para un mercado único digital en la Unión Europea. In: CASTAÑOS CASTRO, Paula; CASTILLO PARRILLA, José Antonio (Dir.). *El mercado digital en la Unión Europea*. Madrid: Reus, 2019.
- ESTÉVEZ, Ana; JÁUREGUI, Paula; AURREKOETXEA-CASASUS, Maite. Perfiles de personas jugadoras de

- videojuegos y coocurrencia de abuso de videojuegos, trastorno de juego y consumo de sustancias: análisis por tipo de videojuegos. *Revista Española de Drogodependencias*, [s.l.], v. 45, n. 4, p. 14-28, 2020.
- EXAME. Pokémon Go preocupa pais e entidades de proteção à infância, 2016. Disponível em <https://exame.com/tecnologia/pokemon-go-preocupa-pais-e-entidades-de-protecao-a-infancia/> Acesso em 08 jun. 2022.
- FLORES-FLORES, Adán Jacinto; ÁLVAREZ-HERRERA, Martiza. Pokémon Go y sus factores de éxito: diseño de un modelo teórico. *Estudios Gerenciales*, Cali, a. 3, n. 152, p. 321-330, 2019.
- GOGONI, Ronaldo. Pokémon Go preocupa pais e entidades de proteção à infância, Meio Bit, 2023. Disponível em <https://meiobit.com/460668/pokemon-go-live-acesso-parque-publico-sem-pagar/>. Acesso em 24 fev. 2023.
- GRAELLS-GARRIDO, Eduardo; FERRES, Leo; BRAVO, Loreto. The effect of Pokemon Go on the pulse of the city: a natural experiment. *EPJ Data Science*, New York, v. 6, p. 1-19, 2017.
- GUILABERT VIDAL, María Remedios. Menores y videojuegos: protección jurídica actual y responsabilidad civil frente a las conductas aditivas. *Revista de Derecho Privado*, Zaragoza, n. 2, p. 85-118, mar./abr. 2021.
- HAROLD GERMÁN, Rodríguez Celis; SANDOVAL ESCOBAR, Marithza. Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Suma Psicológica*, Bogotá, v. 18, n. 2, p. 99-110, dic. 2011.
- INGE WANG, Alf; SKJERVOLD, Audun. Health and social impacts of playing Pok'emon Go on various player groups. *Entertainment Computing*, [s.l.], v. 39, p. 1-12, 2021.
- KOGAN, Lori et al. A pilot investigation of the physical and

- psychological benefits of playing Pokemon GO for dog owners. *Computers in Human Behavior*, [s.l.], v. 76, p. 431-437, 2017.
- LA OMS classifica la adicción a los videojuegos como una enfermedad mental. *DW*, Salud, 15 fev. 2022. Disponível em <https://www.dw.com/es/la-oms-clasifica-la-adicci%C3%B3n-a-los-videojuegos-como-una-enfermedad-mental/a-60787737>. Acesso em 13 fev. 2023.
- LANIER, Jaron. *Dez argumentos para você deletar agora suas redes sociais*. Trad. Bruno Casotti. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2018.
- MALO, Eduardo. China controla y reduce el tiempo de juego de los niños. *MC*, 31 ago. 2021. Disponível em <https://www.muycomputer.com/2021/08/31/china-controla-tiempo-juego-ninos/>. Acesso em 17 fev. 2023.
- OERLE KAUTZMANN, Renata. Deleuze e os game studies: primeiras reflexões. In: CATALAN, Marcos (Org.). *Di-reito e consumo: discussões contemporâneas*. Londrina: Thoth, 2023.
- OBSERVATORIO ESPAÑOL DE LAS DROGAS Y LAS ADICCIONES. *Informe sobre adicciones comportamentales 2020: juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España*. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2021.
- QUAIS são os números relativos aos jogadores de vídeo game? Quantas pessoas jogam? Quem são os "gamers"? *We-play Sports*, [s.d.]. Disponível em <https://weplayholding.com/pt-br/blog/quantas-pessoas-jogam-video-game-no-mundo-quem-sao-os-gamers/#:~:text=Isso%20significa%20que%2C%20ao%20redor,apenas%22%202%2C5%20bilh%C3%B5es>. Acesso em 13

- fev. 2023.
- REQUIÃO, Maurício. Política de privacidade no Pokémon Go: é ele que captura você! *Conjur*, 2016. Disponível em <https://www.conjur.com.br/2016-ago-08/direito-civil-aula-politica-privacidade-pokemon-go-ele-captura-voce>. Acesso em 05 jun. 2022.
- SANS, Danilo. Adolescencia y consumo de videojuegos: una revisión narrativa del estado del arte. *Anuario de Investigaciones*, Buenos Aires, v. 26, p. 171-181, ene. / dic. 2019.
- SCOLA, Álvaro. Como utilizar o modo de fotografia do Pokémon GO, 2019. Disponível em <https://olhardigital.com.br/2019/02/21/dicas-e-tutoriais/como-utilizar-o-modo-de-fotografia-do-pokemon-go/>. Acesso em 12 jun. 2022.
- SONDRÉ, Raquel. Pokémon Go expõe invasão de privacidade por aplicativos, *O Tempo*, 2016. Disponível em <https://www.otempo.com.br/interessa/pokemon-go-ex-poe-invasao-de-privacidade-por-aplicativos-1.1352100>. Acesso em 09 jun. 2022.
- TATENO, Masaru et al. New game software (Pokémon Go) may help youth with severe social withdrawal, hikikomori. *Psychiatry Research*, [s.l.], v. 246, p. 848-849, 2016.
- TECHTUDO. Como fazer um e-mail. Escolha o melhor serviço gratuito. Disponível em <https://www.techtudo.com.br/noticias/2013/11/como-fazer-um-e-mail-escolha-o-melhor-servico-gratuito-para-mensagens.ghtml>. Acesso em 08 jun. 2022.
- TEIXEIRA, Ana Carolina Brochardo; NERY, Maria Carla Moutinho. Vulnerabilidade digital de crianças e do adolescente: a importância da autoridade parental para uma educação nas redes. In: EHRHARDT JR., Marcos; LOBO, Fabiola. (Org.). *Vulnerabilidade e sua*

- compreensão no direito brasileiro*. Indaiatuba: Foco, 2021, v. 1.
- UNA ley antigamers: la ley de la "Cenicienta" se despide de Corea del Sur. SPORT, 26 ago. 2021. Disponível em <https://www.sport.es/es/noticias/tecnologia/ley-antigamers-ley-cenicienta-despide-12018936>. Acesso em 17 fev. 2023.
- VELLA, Kellie et al. A sense of belonging: Poke´mon GO and social connectedness. *Games and Culture*, [s.l.], v. 14, n. 6, p. 583-603, 2019.
- ZUBOFF, Shoshana. *A era do capitalismo de vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder*. São Paulo: Intrínseca, 2021.
- ZUBOFF, Shoshana. *Shoshana Zuboff em Capitalismo de Vigilância*. VPRO Documentário. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=hIXhnWUmMvw>. Acesso em 29 maio 2022.