



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
***CAMPUS GOVERNADOR VALADARES***  
**CURSO DE DIREITO**

**Pedro Henrique Martins Dos Santos**

**Por um jogo justo: gamificação como design da vulnerabilidade**

**GOVERNADOR VALADARES**

**2022**

Pedro Henrique Martins Dos Santos

**POR UM JOGO JUSTO: GAMIFICAÇÃO COMO DESIGN DA  
VULNERABILIDADE**

Trabalho de conclusão de curso apresentado por Pedro Henrique Martins Dos Santos ao Curso de Direito da Universidade Federal de Juiz de Fora – *campus* Governador Valadares, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Direito, sob orientação do Prof. Dr. Pablo Leurquin.

Governador Valadares

2022

**Pedro Henrique Martins Dos Santos**

**Por um jogo justo: Gamificação como design da vulnerabilidade**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Direito da Universidade Federal de Juiz de Fora - *campus* Governador Valadares, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Aprovado em \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de \_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Pablo Georges Cícero Fraga Leurquin -  
Orientador Universidade Federal de Juiz de Fora -  
Campus GV

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Tayara Talita Lemos  
Universidade Federal de Juiz de Fora - Campus GV

---

Prof. Dr. Marcelo Correa Giacomini  
Universidade Federal de Juiz de Fora - Campus GV

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer meus pais e familiares pela grande confiança em minhas escolhas de vida. A vida pode até ter batido com força, mas conseguimos sobreviver e viver apesar dos impactos.

Agradeço à Mari pelo amor, carinho e companheirismo de todo esse tempo juntos. Agradeço à Abab, Alisson, Hully, Jnani, Romário, Kessia, Lorena, Renato e Valéria por serem os exemplos de coragem sem o qual seria muito difícil passar pela graduação.

Um agradecimento especial ao meu orientador Pablo Leurquin, cujo diálogo foi crucial para o desenvolvimento deste trabalho. Agradeço também o professor João Paulo, por tornar possível o contato com o meu paradigma mais importante. E claro, deixo meus agradecimentos ao professor Lucas Anjos, responsável pelo o maior "Plot Twist" da minha carreira e vida acadêmica nessa reta final.

Deixo também meus agradecimentos ao corpo docente do curso de Direito da Universidade Federal de Juiz de Fora - Campus Governador Valadares, que se propôs a construir uma graduação em direito mais conectada com outras áreas das ciências sociais. Infelizmente, no momento da conclusão desta monografia, esse modelo educacional se encontra sob ataque, confirmando o papel da racionalidade reacionária em dificultar uma educação efetivamente libertadora.

Por fim, só me resta dizer que foi um grande prazer poder dividir um tempo e espaço com todos vocês!

## RESUMO

O presente trabalho visa demonstrar como o enquadramento atual do estado de tecnologia colabora para a exploração de nossas vidas quando estamos mais vulneráveis. Tudo isso através da análise do que se convencionou chamar de gamificação no contexto de jogos eletrônicos. A ideia é chamar a atenção para uma apreciação jurídica de um estado de hipervulnerabilidade do indivíduo quando este está imerso na experiência do videogame. Para tanto, o trabalho foi desenvolvido em quatro seções: A primeira é destinada a apresentar um panorama da relação entre ciência e dominação, como um prefácio dos problemas que envolvem o desenvolvimento de tecnologias da informação em nosso presente. A segunda é destinada a mostrar justamente como as tecnologias da informação acabam por se tornar instrumentos de dominação de escala inédita, colocando em evidência o papel de vulnerabilidade que os indivíduos estão no meio digital. A terceira é destinada a aprofundar o caráter de vulnerabilidade do jogador em um contexto do tratamento de seus dados pessoais na contemporaneidade. Aqui vemos como design e manipulação podem ser uma combinação desfavorável para toda a sociedade através da análise da gamificação dos jogos. A quarta é destinada a delinear trivialmente o papel que a proteção de dados pode ter para a promoção de direitos e a mitigação dos riscos que esse espaço de hipervulnerabilidade característico dos jogos carrega.

**Palavras-chave:** Teoria Crítica; Capitalismo de Vigilância; Gamificação; Proteção de Dados.

## **ABSTRACT**

This work aims to demonstrate how the current framework of technology contributes to the exploration of our lives when we are most vulnerable. All this through the analysis of what is conventionally called gamification in the context of electronic games. The idea is to draw attention to a legal appreciation of an individual hypervulnerability when he is immersed in the video game experience. To this end, the work was developed in four sections: The first is intended to present an overview of the relationship between science and domination, as a preface to the problems involving the development of information technologies in our present. The second is intended to show precisely how information technologies end up becoming instruments of domination on an unprecedented scale, highlighting the vulnerability that individuals play in the digital environment. The third is intended to deepen the player's vulnerability in the context of the treatment of their personal data in contemporary times. Here we see how design and manipulation can be an unfavorable combination for the whole society through the analysis of the gamification of games. The fourth is intended to trivially outline the role that data protection can play in promoting rights and mitigating the risks that this space of hypervulnerability characteristic of games carries.

**Keywords:** Critical Theory; Surveillance Capitalism; Gamification; Data Protection.

## Sumário

<b>1. Introdução</b>	<b>8</b>
<b>2. Ciência como dominação</b>	<b>10</b>
2.1 Mito e Esclarecimento como pressuposto da ciência moderna.	10
2.2 O mistério do desenvolvimento interno da ciência	11
2.3 Ciência como Instrumento: o papel da Indústria Cultural	14
<b>3. Meio digital: o capítulo seguinte</b>	<b>18</b>
3.1 Capitalismo de Vigilância enquanto lógica do digital	18
3.2 A arquitetura do oráculo digital: produtos de predição	19
3.3 Crítica à manipulação digital	21
<b>4. O problema gamer em meio à vastidão digital</b>	<b>25</b>
4.1 A experiência gamer no mundo online	25
4.2 Gamificação como design da vulnerabilidade	28
<b>5. Considerações Finais: o desafio da proteção de dados pessoais</b>	<b>30</b>
<b>6. Referências Bibliográficas</b>	<b>34</b>

## 1. Introdução

Experimentar arte é se abrir para o diferente. É preciso estar atento aos atores em palco ou em tela, à letra da música e aos sons que completam sua melodia; é preciso perscrutar a semântica da narrativa em um roteiro, jogo ou poesia. A experiência da arte é, em todos os sentidos, a de ficar vulnerável ao que se apresenta desconhecido. A arte não é e nem tenta ser direta como um texto acadêmico ou a divulgação científica e deve ser daí que o espaço no qual nos colocamos diante dela seja sempre o da vulnerabilidade.

De maneira diversa, lidar com o desconhecido também faz parte de outra experiência humana, o medo. Canetti inicia sua obra com a ideia de que não há nada que os sujeitos mais temam do que o “contato com o desconhecido.”<sup>1</sup> Tal condição nos acompanha como humanidade em nossa luta para sobreviver. Se no passado era mais comum o medo do desconhecido que se mostrava na natureza, no presente o medo também pode se mostrar na ausência de garantias de subsistência material.

Portanto, experimentar a arte tem algo de contraditório. É se abrir para ser vulnerável em um mundo que nos lembra o tempo todo que estar assim é um perigo. Qual deve ser o horror de descobrir durante uma peça de teatro, na letra de uma poesia ou na narrativa de um jogo, que os desafios enfrentados pelos heróis devem ser enfrentados por você? Como é descobrir ao final de tudo que não era você quem estava no controle?

Quando o assunto é envolvimento do indivíduo em uma expressão artística, uma mídia diferente se destaca: **os jogos ou video games**. É cada vez mais recorrente que a narrativa dos jogos seja elaborada para proporcionar experiências mais imersivas e inusitadas aos jogadores. Isso exige uma maior voluntariedade dos indivíduos e é justamente nesse ponto que o design dos jogos ganham maior forma. Quando se joga, se participa ativamente de uma expressão artística e o nível de imersão é muito maior. E é aí que o design de games se desenvolve no sentido de utilizar criativamente essa imersão característica deles.

O contexto atual de tratamento de dados pessoais em massa e a emergência de modelos de negócio que se baseiam em nossas informações criam espaços no qual a experiência imersiva do jogador é colocada contra ele.

---

<sup>1</sup> CANETTI, Elias. **Massa e Poder**. Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Companhia das letras, 1995 p. 10.



O presente trabalho visa demonstrar como o enquadramento atual do estado de tecnologia colabora para a exploração de nossas vidas quando estamos mais vulneráveis. Tudo isso através da análise do que se convencionou chamar de gamificação no contexto de jogos eletrônicos. A ideia é chamar a atenção para uma apreciação jurídica de um estado de hipervulnerabilidade do indivíduo quando este está imerso na experiência do videogame.

Para tanto, o trabalho foi desenvolvido em quatro seções:

A primeira é destinada a apresentar um panorama da relação entre ciência e dominação, como um prefácio dos problemas que envolvem o desenvolvimento de tecnologias da informação em nosso presente, com base na escola de Frankfurt, principalmente a obra de Adorno & Horkheimer.

A segunda é destinada a mostrar justamente como as tecnologias da informação acabam por se tornar instrumentos de dominação de escala inédita, colocando em evidência o papel de vulnerabilidade que os indivíduos estão no meio digital. Para tanto, as obras de Shoshana Zuboff, Cathy O'Neil e Jonathan Crary servirão de base.

A terceira é destinada a aprofundar o caráter de vulnerabilidade do jogador em um contexto do tratamento de seus dados pessoais na contemporaneidade. Aqui vemos como design e manipulação podem ser uma combinação desfavorável para toda a sociedade através da análise da gamificação dos jogos.

A quarta é destinada a delinear trivialmente o papel que a proteção de dados tem para a promoção de direitos e a mitigação dos riscos que esse espaço de hipervulnerabilidade característico dos jogos carrega.

## 2. Ciência como dominação

### 2.1 Mito e Esclarecimento como pressuposto da ciência moderna.

Refletir sobre a modernidade é refletir sobre o papel e o sentido da ciência nos últimos séculos. É se chocar com o período de 63 anos entre o desenvolvimento do avião em 1906 e a ida do homem à lua pela Apollo 11 em 1969. É também horrorizar-se com o nazismo e normalizar os horrores do colonialismo.

Raciocinando acerca do papel da ciência, Adorno e Horkheimer buscaram entender “porque a humanidade, em vez de entrar em um estado verdadeiramente humano, está se afundando em uma nova espécie de barbárie” em 1947. Para eles, o cerne da contradição é “o sentido da ciência.”<sup>2</sup> e não o uso dela.

Segundo os autores, o esclarecimento é um processo no qual a melhora das condições da humanidade frente a uma natureza desconhecida é alcançada pelo conhecimento. Esse processo tem como forma a superação da mitologia. Isto pois o saber mitológico carece de um elemento crítico que esclareça o limite de sua própria doutrina, diferentemente dos conhecimentos seculares. Nesse sentido, o mito tem a tendência de se tornar total, abarcando toda e qualquer realidade por pressupostos não examinados criticamente. É só ver o exemplo de a mitologia grega versar ao mesmo tempo sobre a origem e o fim da humanidade pela epopeia dos Deuses e Heróis.

Nas ciências, o sentido de esclarecimento sofre uma mudança. Ele passa a compreender que “O entendimento que vence a superstição deve imperar sobre a natureza desencantada”<sup>3</sup>, desvinculando-o da necessidade de ser um instrumento da melhoria do bem-estar humano. Dessa forma, o meio ambiente ou o ser humano são apenas elementos a serem domados exclusivamente pelo conhecimento. Saber e poder se unem e o controle da natureza pode ocorrer sem limites.

---

<sup>2</sup> ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. Tradução de Guido de Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985. p.11

<sup>3</sup> **Ibid** p.18

Justamente onde a ciência alcança seu ápice enquanto produto do esclarecimento, é onde ela mais se aproxima dos mitos. Os mitos também tinham como objetivo esclarecer a natureza, estabelecendo um conteúdo teórico. A origem do mundo segundo a tradição judaica é um exemplo dessa intenção. Os mitos também estavam acompanhados de formas próprias de controle da natureza, os rituais.

Na medida em que os pressupostos de um mito permanecem inquestionáveis, o ritual se torna a manifestação do poder deles. Exorcizar, afastar espíritos malignos, ver o futuro e curar o próximo são promessas comuns à mitologia. Da mesma forma, a ciência moderna torna as finalidades do esclarecimento inquestionáveis ao transformar os instrumentos de controle da natureza no próprio conceito de esclarecimento. Assim, a bomba atômica pode ser vista como fruto de um processo de esclarecimento, apesar de ser um instrumento de destruição e não da promoção de um bem estar humano.

## 2.2 O mistério do desenvolvimento interno da ciência

A articulação entre mito e esclarecimento e saber com o poder se apresenta de forma pouco clara ao mecanismo de desenvolvimento interno da ciência. Thomas Kuhn, em “A estrutura das revoluções científicas”, introduz a tradição clássica da historiografia da ciência, ou seja, a maneira como a ciência é apresentada aos novos estudantes. Conforme tal tradição, a ciência aparece como um empreendimento que se desenvolve por acumulação. Cientistas fazem descobertas acerca de fenômenos e esse conhecimento se soma ao que já se sabia, desenvolvendo a ciência. Diante dessa tradição:

o historiador parece então ter duas tarefas principais. De um lado deve determinar quando e por quem cada fato, teoria ou lei científica contemporânea foi descoberta ou inventada. De outro lado, deve descrever e explicar os amontoados de erros, mitos e superstições que inibiram a acumulação mais rápida dos elementos constituintes do moderno texto científico. Muita pesquisa foi dirigida para esses fins e alguma ainda é.<sup>4</sup>

Entretanto, Kuhn expõe que a pesquisa historiográfica da ciência encontra dificuldades. Os historiadores “descobrem que a pesquisa adicional torna mais difícil (e não mais fácil) responder a perguntas como: quando foi descoberto o oxigênio? quem foi o

---

<sup>4</sup> KUHN, Thomas S. **A estrutura das revoluções científicas**. Tradução Beatriz Vianna Boeira e Nelson Boeira. São Paulo. Perspectiva Editora, 2018.p.60

primeiro a conceber a conservação da energia?”<sup>5</sup>. Ao mesmo tempo em que é árdua a tarefa de

distinguir o componente “científico” das observações e crenças passadas daquilo que seus predecessores rotularam prontamente de “erro” e “superstição”. [...] Quanto mais cuidadosamente estudam, digamos, a dinâmica aristotélica, a química flogística ou a termodinâmica calórica, tanto mais certos tornam-se de que, como um todo, as concepções de natureza outrora correntes não eram nem menos científicas, nem menos o produto da idiosincrasia do que as atualmente em voga<sup>6</sup>.

Essas dificuldades colocam o conceito de ciência por acumulação em xeque, dada a carência de comprovação das descobertas e do momento em que elas foram consideradas científicas. Kuhn, elaborando acerca da indiferenciação entre o científico e pré científico na história, diz que

Se essas crenças obsoletas devem ser chamadas de mitos, então os mitos podem ser produzidos pelos mesmos tipos de métodos e mantidos pelas mesmas razões que hoje conduzem ao conhecimento científico. Se, por outro lado, elas devem ser chamadas de ciências, então a ciência inclui conjuntos de crenças totalmente incompatíveis com as que hoje mantemos. Dadas essas alternativas, o historiador deve escolher a última. Teorias obsoletas não são acientíficas em princípio, simplesmente porque foram descartadas. Contudo, esta escolha torna difícil conceber o desenvolvimento científico como um processo de acréscimo.<sup>7</sup>

Nesse momento, a conclusão do autor se assemelha com aquela da Teoria Crítica, onde mito e esclarecimento são parte do mesmo processo que origina a ciência moderna. Logo, se a ciência não se desenvolve conforme tal tradição historiográfica clássica, essa concepção do desenvolvimento científico é mitológica. Essa noção se encontra consolidada no conceito de Paradigma, um estágio anterior à atividade científica por excelência, que é apresentado por Kuhn .

Um paradigma não é uma teoria ou lei geral, mas sim uma série de exemplos a partir dos quais uma ciência pode ser derivada. Se pensarmos na matemática, aprendemos que “1+1=2” e a partir deste exemplo aprendemos que a soma é um processo pelo qual é possível descobrir totalidade de valores separados, ou que permite a adição de dois conjuntos diferentes em um só.

Entretanto, um paradigma pode ser bastante limitado, vejamos o exemplo dos números. Um paradigma matemático poderia ser considerado por um tempo que números são todos aqueles que conhecemos como números naturais. Coube ao aprofundamento dessa

---

<sup>5</sup> **Ibid** .p.61

<sup>6</sup> **Ibid** .p.61

<sup>7</sup> **Ibid** .p.61

ciência a percepção de outros caracteres como números, tais como o conjunto de números racionais. No conceito de paradigma, o momento científico e pré-científico é obscuro, o que novamente joga contra a ideia de uma ciência que se desenvolve por acumulação de descobertas.

Se o paradigma é tão limitado, qual é o motivo da adesão de um paradigma pela comunidade científica? Para o autor, é, “em grande parte, uma promessa de sucesso que pode ser descoberta em exemplos selecionados e ainda incompletos”<sup>8</sup>, ou seja, a capacidade de que o pressuposto fornecido pelo paradigma corresponda aos fenômenos como eles se apresentam na natureza. Na situação dos números, o paradigma ofereceu todos os caracteres necessários à compreensão de outros conjuntos de números.

Ao investigar mais a fundo a historiografia da ciência, Kuhn conclui que ela se desenvolve mediante revoluções científicas. O nome revolução não é à toa, pois está em contraste com aquela concepção de ciência por acumulação e, portanto, evolutiva. A revolução é um processo que envolve a destruição de um sistema de ideias ou político e se adota um novo. De maneira análoga, o desenvolvimento da ciência se dá pela destruição ou abandono de paradigmas para a adoção de novos pressupostos que guiarão a ciência. De acordo com Kuhn, se trata de “uma reconstrução da área de estudos a partir de novos princípios, reconstrução que altera algumas das generalizações teóricas mais elementares do paradigma, bem como muitos de seus métodos e aplicações.”<sup>9</sup>

Portanto, se a ciência se desenvolve mediante revoluções, qual o critério para a escolha de paradigmas? Kuhn esclarece que teorias diferentes não compartilharam de um terreno comum na história, o que criou uma grande dificuldade de compará-las efetivamente. Nesse sentido, a escolha de um paradigma,

Tal como a escolha entre duas instituições políticas em competição, a escolha entre paradigmas em competição demonstra ser uma escolha entre modos incompatíveis de vida comunitária. Por ter esse caráter, ela não é e não pode ser determinada simplesmente pelos procedimentos de avaliação característicos da ciência normal, pois esses dependem parcialmente de um paradigma determinado e esse paradigma, por sua vez, está em questão.<sup>10</sup>

Diante da incomensurabilidade dos paradigmas, o critério de escolha delas é a plausibilidade da nova teoria em fornecer um ponto em comum no qual a comunidade

---

<sup>8</sup>Idem.p. 88

<sup>9</sup> Ibid. p.169

<sup>10</sup> Ibid p. 179-180.

científica não discorde, bem como dos problemas a serem estudados. Segundo o autor, essa decisão “só pode ser feita com base na fé.”<sup>11</sup>

A partir disso, a conclusão da obra de Kuhn sobre o que faz a ciência se desenvolver é a adoção dos cientistas de determinada forma de ver o mundo, em outras palavras, são os cientistas que decidem o que é a ciência. Obviamente essa escolha não é tão arbitrária quanto essa afirmação dá a entender, afinal, cientistas são formados em tradições de ciência na qual a confiança em paradigmas está no tipo de respostas que ela promete produzir.

Se o consentimento da comunidade científica é o que torna um saber validamente científico, saber e poder se vinculam inadvertidamente no interior da ciência. A Estrutura das Revoluções Científicas mostra que o mecanismo de desenvolvimento da ciência é ignorado pela maioria dos cientistas.

### **2.3 Ciência como Instrumento: o papel da Indústria Cultural**

As consequências dessa ignorância podem ser vistas de diversas formas. Como já exposto, o conceito de esclarecimento nas ciências se torna a mera exploração da natureza. Entretanto, é a transposição desse sentido para toda a sociedade burguesa que torna possível que teorias econômicas, jurídicas e políticas se tornem meros instrumentos do poder dominante. Essa conceituação da ciência enquanto instrumento foi a que se tornou predominante enquanto a ideologia da sociedade industrial tardia. E é nesse contexto que Adorno e Horkheimer apresentam o conceito de Indústria Cultural.

A Indústria Cultural designa uma certa forma de combinar os meios tecnológicos-científicos e sua instrumentalização no controle social. Diferentemente do sentido de cultura habitual, na qual a manifestação artística e histórica de um povo é construída de forma coletiva, a Indústria Cultural acaba por submeter a sociedade como um todo a uma mesma forma de ser cultural<sup>12</sup>. Se pensarmos no rádio ou na televisão é possível ver como os mesmos programas são submetidos a uma grande quantidade de telespectadores. Com o aprofundamento da Indústria Cultural, um processo de concentração de poder ocorre nas mãos dos detentores dos meios de comunicação.

---

<sup>11</sup>Ibid p.258

<sup>12</sup> ADORNO, Theodor W. HORKHEIMER, Max. Indústria Cultural: Iluminismo como mistificação das massas. In: **Indústria Cultural e sociedade**. 9 ed. São Paulo: Paz e Terra Editora, 2015.p.7

Essa concentração de poder é problemática na medida em que os produtos da cultura de massa também informam ideologias. Uma novela poderia informar e naturalizar formas de expressão amorosa, se observamos a histórica representação de relações não heteronormativas nessa mídia<sup>13</sup>. Natalie Wynn, comentando sobre a transfobia no cinema americano, apresenta uma série de exemplos no qual o personagem transsexual é retratado como um degenerado perigoso.

O Clássico *Psicose*<sup>14</sup> e sua famosa cena da banheira retratam de maneira icônica o que hoje grupos conservadores apresentam como argumento contra o uso do banheiro feminino por mulheres trans. A cena retrata um homem vestido de mulher que invade um banheiro feminino e ataca uma mulher inocente.

A Indústria cultural acaba se tornando a porta-voz do que é recomendável em uma sociedade, criando uma imagem da sociedade que deve ser seguida, ainda que essa imagem não seja representativa dela. Por conta disso, conforme a difusão desses produtos aumenta, essa sociedade também se modifica, se tornando tão igual quanto os produtos direcionados a ela. Essa modificação não é e nem deve ser absoluta, se os produtos de entretenimento fossem propagandas diretas de ideias, a adesão de uma grande parte de espectadores cairia bastante.

Nada mais poderoso para a Indústria Cultural do que reconhecer uma forma de sociabilidade e reforçá-la como se fosse natural. Uma dessas formas de sociabilidade que mais chamou a atenção de Adorno foi o conceito de “Tempo Livre”. Tempo Livre seria habitualmente compreendido como o tempo no qual não se está trabalhando, portanto livre. Entretanto, para Adorno “O Tempo Livre é acorrentado a seu oposto. Esta oposição, a relação em que ela se apresenta, imprime-lhe traços essenciais”<sup>15</sup>. A tese principal é a de que o Tempo Livre não é verdadeiramente livre.

O autor, baseando-se no pressuposto marxiano segundo o qual a força de trabalho na sociedade burguesa se torna mercadoria, afirma que o Tempo Livre também se encontra sob essa mesma lógica, tornando-se também mercadoria. A consequência é a lógica na qual o

---

<sup>13</sup> **J.K. Rowling** [S.N.:S.L.]2021. 1 vídeo (89:44 min). Publicado pelo canal ContraPoints. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=7gDKbT\\_l2us&t=3410s](https://www.youtube.com/watch?v=7gDKbT_l2us&t=3410s), a partir de 51:41.

<sup>14</sup> **PSICOSE**. Direção: Alfred Hitchcock . Produção de Shamley Productions. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1960.

<sup>15</sup> **ADORNO**, Theodor W. Tempo Livre. **In: Indústria Cultural e sociedade**. 9 ed. São Paulo: Paz e Terra Editora, 2015. p. 103

Tempo Livre deve existir como extensão do trabalho, dito de outra forma, o Tempo Livre é um esquema de conduta que deve ser seguido pela massa de trabalhadores.

Por um lado, deve-se estar concentrado no trabalho, não se distrair, não cometer disparates; sobre essa base, repousou outrora o trabalho assalariado, e suas normas foram interiorizadas. Por outro lado, deve o tempo livre, provavelmente para que depois se possa trabalhar melhor, não lembrar em nada o trabalho. Esta é a razão da imbecilidade de muitas ocupações do tempo livre. Por baixo do pano, porém, são introduzidas, de contrabando, formas de comportamento próprias do trabalho, o qual não dá folga às pessoas.<sup>16</sup>

Dessa forma, no Tempo Livre “prolongam-se as formas de vida social organizada segundo o regime do lucro.”<sup>17</sup>As repercussões disso se apresentam de várias formas. Uma delas é a oferta de atividades no Tempo Livre, sabemos que por trás do cinema, dos shows de artistas famosos e até mesmo do turismo há uma necessidade subjacente de lucro. Logo, é preciso de alguma forma garantir que essas atividades sejam escolhidas e praticadas por um grande número de pessoas. Para tanto, é preciso incentivar a ideia de que é necessário fazer alguma dessas atividades quando não se está trabalhando.

Esse aspecto é esclarecido por Adorno através da ideologia do Hobby. Segundo ele, “Na naturalidade da pergunta sobre qual hobby se tem está subentendido que se deve ter um, porventura, também já escolhido de acordo com a oferta do negócio do Tempo Livre.”<sup>18</sup> Certamente, o exemplo de Adorno pode ser visto com maior clareza na contemporaneidade. As ofertas do que se deve fazer no Tempo Livre encontram-se bem consolidadas nas viagens de fim de ano, nas ceias de natal, reuniões familiares e datas comemorativas.

Mas então, qual o problema de escolher atividades previamente organizadas para se divertir? Se a conduta cotidiana entende o Tempo Livre como uma série de atividades que ocupam um espaço antagônico ao do trabalho, a liberdade desse tempo fica prejudicada.

Ao realizar as atividades integradas socialmente, o que se está experimentando é um prolongamento do trabalho. A falta de liberdade do indivíduo em poder realizar seu trabalho segundo interesses próprios reaparece fora do trabalho, pois até mesmo aquilo que ele poderia fazer em seu Tempo Livre, já se encontra determinado de antemão e está atrelado a mesma lógica de seu momento de trabalho, daí que Adorno conclui que o Tempo Livre “não dá folga às pessoas”.

---

<sup>16</sup> **Ibid** p.106-107.

<sup>17</sup> **Ibid** p.106

<sup>18</sup> **Ibid** p.107



Obviamente, as pessoas não fariam nenhuma dessas atividades se algo nelas não desejasse por isso. O que a lógica do lucro faz é transformar esses anseios em negócios lucrativos. Ao final, “a própria necessidade de liberdade é funcionalizada e reproduzida pelo comércio; o que elas [pessoas] querem lhes é mais uma vez imposto.”<sup>19</sup> Adorno traz o exemplo da atividade de acampar, o “Camping”, e identifica na atividade uma vontade expressa de uma grande quantidade de jovens em sair dos controles sociais da casa e da família. Contudo, o desenvolvimento da indústria do camping condiciona essa mesma necessidade à aquisição de “barracas e motor-homes” para poder acampar. De forma parecida, certas vontades como a de confraternizar com a família e amigos se encontram agora vinculadas a um sistema de consumo.

O Tempo Livre é um exemplo de como o esclarecimento pode ser um potente motor de integração social. Nele se encontra um cálculo no qual o indivíduo acredita estar livre mesmo quando está trabalhando para o interesse diverso do seu. Levando isso em consideração, a reflexão acerca dos caminhos da ciência na atualidade precisa tornar clara as posições de poder reproduzidas por ela, seu caráter excludente e sua incapacidade de lidar com problemas fundamentais.

Embora o desenvolvimento do esclarecimento possa ser catastrófico para a humanidade, Adorno e Horkheimer tem como pressuposto que “a liberdade na sociedade é inseparável da do pensamento esclarecedor”<sup>20</sup>. Ou seja, é preciso levar em conta como esse mesmo processo pode ser destrutivo, sob pena de o conhecimento perder “seu caráter superador e, por isso, também sua relação com a verdade”.

A dialética apresentada pela ciência moderna revela que muito foi desenvolvido para melhorar as condições da humanidade. Da mesma forma também foram desenvolvidas formas renovadas de opressão. A mitologização do conhecimento não pode ser ignorada e precisa ser questionada verdadeiramente para que possa ser compreendida como esclarecimento. É a partir deste desenvolvimento contraditório da ciência que iremos visitar o meio digital.

---

<sup>19</sup> **Ibid** p.108

<sup>20</sup> **Ibid** p.13

### 3. Meio digital: o capítulo seguinte

#### 3.1 Capitalismo de Vigilância enquanto lógica do digital

Com a popularização da internet, é seguro dizer que houve um progresso bem acelerado em diferentes áreas. Desde o desenvolvimento da ciência da computação, robótica e os seus reflexos na saúde, economia e educação. De forma parecida, temas como a precarização do trabalho por meio da digitalização e o fenômeno da desinformação atual apontam para preocupações importantes para o futuro da humanidade conectada à rede.

Enquanto produto do desenvolvimento sem precedentes das últimas duas décadas, as tecnologias da informação abrem possibilidades para um mundo mais justo e igualitário, mas será que essas possibilidades estão sendo aproveitadas? Shoshana Zuboff menciona um caso que ajuda a entender melhor essa questão. Na introdução de “A era do Capitalismo de Vigilância”, ela cita o projeto de 1999 chamado “Aware Home”, cujo objetivo era criar um lar onipresentemente computadorizado. Neste local totalmente automatizado, os idealizadores do projeto trabalharam com algumas premissas:

a primeira era a de que os cientistas e engenheiros compreendiam que os novos sistemas de dados produziram um domínio de conhecimento inteiramente novo. A segunda era a de que se assumiria que o direito a esse novo conhecimento e o poder de usá-lo para melhorar a qualidade de vida pertenceriam de modo exclusivo aos moradores da casa. A terceira era a de que a equipe admitia que apesar de toda a sua bruxaria digital, o Aware Home assumiria seu lugar como uma encarnação moderna das antigas convenções que entendem o “lar” como o santuário privado daqueles que habitam o interior de suas paredes.<sup>21</sup>

Em seguida, Shoshana Zuboff também menciona o termostato Nest, do Google, o qual cumpre várias das promessas do “Aware Home”, sendo um dispositivo automatizado que contribui para a ideia de um lar inteligente.

Entretanto, ao invés de focar na segurança dos usuários, o referido termostato vem com uma “política de privacidade”, um contrato de “termos de serviço” e um “contrato de licença para o usuário final”, na qual “informações sensíveis do indivíduo e da casa são compartilhadas com outros dispositivos inteligentes, departamentos não identificados de empresas e terceiros”<sup>22</sup>. Note-se que a tecnologia é essencialmente a mesma, entretanto,

---

<sup>21</sup> ZUBOFF, Shoshana. **A era do Capitalismo de Vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder**. 1º ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020, p. 16.

<sup>22</sup> *Ibid* p.17

aquelas preocupações com a proteção do indivíduo, na forma de sua privacidade e autodeterminação no controle de seus dados, desapareceram.

Essa mudança se deve, segundo Shoshana Zuboff, ao fenômeno do Capitalismo de Vigilância. Trata-se de uma nova lógica econômica na qual todas as informações sobre nossas vidas são instrumentalizadas para fins econômicos que não os nossos. Tudo aquilo que alguém é, faz ou irá fazer se torna um ativo a ser comercializado. Segundo essa nova lógica, as experiências humanas mediadas por mídias digitais são convertidas em “dados comportamentais”.

### **3.2 A arquitetura do oráculo digital: produtos de predição**

Analisando a história do desenvolvimento do Google, Zuboff demonstra que esses dados foram utilizados na melhora de produtos ou serviços digitais em um primeiro momento por meio de inteligência de máquina, que é descrito como um meio de produção único e sem precedentes, principalmente se comparado com os meios de produção industriais.

Nesse importante aspecto, o novo meio de produção difere de maneira fundamental do modelo industrial, no qual há uma tensão entre quantidade e qualidade. A inteligência de máquina é a síntese dessa tensão, pois ela alcança seu potencial pleno para qualidade apenas quando se aproxima da totalidade.<sup>23</sup>

Ou seja, quanto maior a quantidade de informação, maior o potencial da inteligência de máquina.

Um exemplo desse processo é o buscador do Google. O buscador oferece uma sugestão de palavra ou busca antes mesmo que o usuário a tenha escrito e frequentemente acerta o que o usuário iria buscar. Por conta de ter dados de uso do buscador de bilhões de pessoas, ele consegue reconhecer os padrões de comportamento no uso da plataforma e isso o ajuda a antever nosso próximo passo, facilitando a busca. Essa operação da ferramenta do Google de melhoria do serviço era o que a empresa fazia no início de sua história, utilizava os dados fornecidos por diversos usuários e com isso melhorava sua inteligência de máquina.

Entretanto, de acordo com Zuboff, a quantidade de dados ultrapassava o necessário para essa melhoria, Fazendo com que esses subprodutos comportamentais fossem

---

<sup>23</sup> **Ibid** p.116

armazenados a esmo e ignorados do ponto de vista operacional”<sup>24</sup> pelo Google. A empresa logo descobriu que poderia gerar novas receitas com toda essa quantidade de informação extra. Nesse sentido, este excedente de dados passou a ser compreendido como “excedente comportamental” conforme conceituação de Zuboff.

O principal uso destas informações é a criação de produtos de predição, eles são o resultado do tratamento dado ao excedente comportamental por inteligência de máquina. A antecipação do buscador do Google é um produto de predição na medida em que apresenta o que iríamos escrever antes de nós terminarmos de digitar. Estes produtos podem ser elaborados para antever o que vamos sentir, pensar e fazer com base em nosso comportamento em mídias digitais. eles podem ser onde você clicou, quais páginas da internet visitou, a hora em que você viu vídeos, quais tipos de vídeos, o que os seus olhos repararam neles e o que você irá digitar em um buscador online depois.

A função destes produtos não é exclusivamente a melhora de um serviço com base naquilo que o seu comportamento revela sobre você, mas sim uma previsão mais precisa possível do que você irá fazer. Com isso “a empresa vende as predições que só ela está habilitada para fabricar a partir de sua reserva privada”<sup>25</sup>.

No caso do buscador do Google, a pesquisa produz “dados colaterais” além das palavras-chave inicialmente digitadas na barra de pesquisa que, por sua vez, são utilizadas na exibição de anúncios publicitários pagos no topo da lista de resultados. Esses dados colaterais auxiliam na composição do preço do anúncio, que varia de acordo com sua posição na página de resultados de pesquisa e a taxa de cliques que ele pode gerar ao anunciante que pagar melhor. A “corretagem de anúncios pelo Google é mais eficiente e menos custosa para anunciantes, pois baseia-se na competição entre os lances de competidores, e não na fixação unilateral de preços pela empresa, além de perfilar exatamente o público que visa a atingir.”<sup>26</sup>

Nada desse empreendimento seria possível sem a coleta massiva de informações comportamentais, que é feita pela vigilância de nossas impressões comportamentais mediadas pelo digital. Daí o nome Capitalismo de Vigilância, afinal, os meios de produção

---

<sup>24</sup> **Ibid**, p.85

<sup>25</sup> **Ibid**, p.117.

<sup>26</sup> ANJOS, Lucas; LEURQUIN, Pablo. CONDENAÇÕES DA GOOGLE PELA APLICAÇÃO DO DIREITO DA CONCORRÊNCIA DA UNIÃO EUROPEIA . In: **Revista de Defesa da Concorrência**. Vol. 9, nº 1. 2021. p.108

(inteligência de máquina) e a matéria prima (excedente comportamental) coletada por essa nova lógica econômica só é possível pela vigilância.

Karl Marx, em Teses para Feuerbach, disse que “Os filósofos têm apenas *interpretado* o mundo de maneiras diferentes; a questão, porém, é *transformá-lo*”<sup>27</sup>. De forma distinta do trecho de Marx, o Capitalismo de Vigilância afirma: se é possível saber o futuro, é possível transformá-lo segundo interesses de mercado<sup>28</sup>.

A ênfase dada à modificação comportamental é intencional. Os capitalistas de vigilância descobriram que “os dados comportamentais mais preditivos provêm da intervenção no jogo de modo a incentivar, persuadir, sintonizar e arrebanhar comportamento em busca de resultados lucrativos”<sup>29</sup>. Assim, é mais fácil descobrir o que um consumidor irá comprar se a plataforma digital já conseguiu fazer com que ele comprasse determinado produto anteriormente. Da mesma forma, é mais fácil descobrir o que um usuário irá pesquisar se ele já pesquisou antes na mesma plataforma.

O Capitalismo de Vigilância não está restrito à publicidade direcionada e personalizada. Existem estratégias para sugerir e até mesmo modificar, com grau de certeza, determinados comportamentos do online ao offline, seja ele o puro consumo ou o voto no próximo presidente.

Ao final, os produtos de predição são comercializados com diversas empresas que visam o poder das “big techs” para aumentar sua rentabilidade. Empresas pagam pelo comportamento futuro dos consumidores a corporações como o Google e Facebook que, por sua vez, “sintonizam” esses usuários aos interesses delas. Parte do sucesso dessa lógica se encontra no fato de que o meio digital ainda é muito obscuro para a maioria dos usuários, pois a maior parte do tratamento de dados acontece de maneira oculta. Esse último detalhe não é menor, ele se integra à razão por trás do desenvolvimento de tecnologias de vigilância.

### **3.3 Crítica à manipulação digital**

Não podemos mistificar o papel que as tecnologias da informação têm na modificação e captura de nossas vidas com base em dados pessoais. Afinal, a forma como

---

<sup>27</sup> MARX, Karl, **Teses sobre Feuerbach**. Trad. Castro e Costa, L. C. São Paulo: Martins Fontes, 2002..

<sup>28</sup> ZUBOFF, op.cit, p.18-19.

<sup>29</sup> **Ibid**, p.19.

essas tecnologias interagem com os sujeitos está longe de ser perfeita. Em *Algoritmos de Destruição em Massa*, Cathy O’Neil apresenta alguns desses problemas. Para a autora, alguns modelos algorítmicos são verdadeiras armas de destruição em massa para milhões de pessoas.

Quando pensamos em aplicações online, é fácil notar que todas elas são modelos que realizam determinada atividade com base em dados. Logo é preciso em primeiro lugar que os dados adotados sejam os relevantes para aquela atividade, que os objetivos sejam claros o suficientes para quem usa e para quem projeta ou trabalha com eles, e o principal: que esses modelos sejam passíveis de serem questionados e adaptados segundo novas informações. Quando o modelo algorítmico não compreende essas características, ele é considerado um algoritmo de destruição em massa, ou ADM, segundo a autora.

Um bom exemplo de um bom modelo algorítmico segundo O’Neil, é o utilizado por times de baseball. Nele, os dados tratados estão baseados no desempenho de jogadores que são providos durante uma temporada de jogos, além disso, eles servem ao objetivo de melhorar a chance de vitória de cada time. No caso em questão, tanto os dados tratados são realmente relevantes para o objetivo específico quanto o objetivo é claro para os times, a imprensa e os torcedores, que a cada jogo colocam as previsões feitas pelo modelo à prova.<sup>30</sup> Ao adotar o modelo algorítmico do baseball de meios de avaliação e revisão, esse sistema se torna melhor e pode com o tempo ser adequado para alcançar os objetivos almejados.

Como exemplo de um modelo algorítmico de destruição em massa, O’Neil apresenta o sistema de avaliação escolar, chamado “IMPACT” utilizado em Nova York. O objetivo desse modelo era julgar o desempenho de professores para aferir quais profissionais da rede pública deveriam ser demitidos por baixo desempenho e com isso melhorar a educação pública. Esse modelo não é nada parecido com o utilizado no baseball. Isso porque a avaliação de professores era feita a partir da contraposição de notas finais dos alunos de um ano para outro, ou seja, para que um professor fosse considerado eficiente, ele precisaria que os alunos de sua turma tivessem uma média de nota maior do que a do ano passado.

O primeiro problema desse modelo é que os dados tratados não são relevantes para determinar o desempenho de um profissional da educação, afinal, o que a mudança nas notas

---

<sup>30</sup> O’NEIL, Cathy. **Algoritmos de destruição em massa : como o big data aumenta a desigualdade e ameaça a democracia.** tradução Rafael Abraham. 1. ed. São Paulo. Rua do Sabão Editora, 2020. p. 18-19

é capaz de dizer sobre o desempenho de um professor?<sup>31</sup> Além disso, o modelo se baseava em dados de 25 a 30 alunos, uma amostragem estatisticamente frágil.

A avaliação feita pelo modelo não admitia recurso. O’Neil ressalta a tentativa de vários professores exigirem maiores explicações sobre os resultados de suas avaliações, cuja resposta foi negativa pois a decisão se baseou em um algoritmo. Se não é possível conferir como o processo de validação de desempenho ocorre, é difícil saber se ele cumpre com os objetivos pretendidos e o pior, impossibilita sua revisão. Com base nisso, O’Neil ressalta que as ADM’s “definem sua própria realidade e usam-na para justificar seus resultados”<sup>32</sup> Nesse sentido, apesar desse modelo ser problemático e incerto na persecução de seus objetivos, ele não deixou de produzir efeitos na vida de centenas de professores ao impor uma métrica para a educação pública de Nova York.

Daí que, apesar de o conceito de Capitalismo de Vigilância dar ênfase no caráter preditivo dessas novas tecnologias, não é possível afirmar que elas conseguem cumprir esse papel com total perfeição. No entanto, o fato de que a estimulação digital possa não ser absolutamente eficaz não impede a produção de seus efeitos.

As capacidades de modificação comportamental não deixam de ser um instrumento de conformação social poderoso. A extensão desse poder de conformação pode ser visto no que Jonathan Crary, em “24/7 capitalismo tardio e os fins do sono”, discorreu sobre o sono.

De acordo com o autor, o sono está ameaçado na contemporaneidade, tanto fisiologicamente como semanticamente, por uma racionalidade intitulada 24/7 (24 horas por dia, 7 dias por semana), ou seja, por instituições de funcionamento ininterrupto. Neste contexto, o meio digital aparece como um auxiliar na interrupção do sono. O exemplo do crescente número de pessoas que acordam mais de uma vez durante a madrugada para consultar “seus dados”<sup>33</sup> ilustra a percepção desse contexto.

Se a tendência do Capitalismo de Vigilância é descobrir o nosso futuro e modificá-lo, a temporalidade da vida também se encontra em risco. É comum difundir-se o discurso de que, na era digital, o momento de desenvolvimento tecnológico atual é algo passageiro no qual nós, enquanto indivíduos ou sociedade, algum dia iremos alcançá-lo. Esse discurso é na

---

<sup>31</sup> *Ibid.* p. 9

<sup>32</sup> *Ibid.* p.10

<sup>33</sup>CRARY, Jonathan. **24/7 capitalismo tardio e os fins do sono**. Trad. Joaquim Toledo JR.. São Paulo: Ubu Editora, 2016, “ Pesquisas recentes mostram que cresce exponencialmente o número de pessoas que acordam uma ou mais vezes durante a noite para consultar mensagens ou acessar seus dados”, p.22

verdade suplantado pela velocidade em que o desenvolvimento tecnológico ocorreu nas últimas duas décadas. O que se percebe é que a sociedade não irá alcançar a tecnologia, pois o seu atual estágio de inovação impede justamente esse alcance<sup>34</sup>. Esse novo ritmo acelerado desemboca na “crescente integração de nosso tempo e de nossa atividade aos parâmetros de intercâmbio eletrônico, [...], essa é a forma do progresso contemporâneo - o encarceramento e o controle implacáveis do tempo e da experiência”<sup>35</sup>.

A característica de manter uma “simulação contínua do novo, enquanto na prática as relações de poder e de controle permanecem” é característica do capitalismo, daí que para manter justamente essa simulação funcionando é preciso que os produtos, digitais ou não, misturem as necessidades individuais do consumidor a programas ideológico-funcionais nos quais esses produtos se integram<sup>36</sup>. Algo parecido com a lógica introduzida no conceito de “Tempo Livre”.

O recurso do “sleep mode” nos smartphones pode ser esclarecedor nesse sentido. Ele coloca o celular em um estado de consumo baixo de bateria, sempre ligado. O recurso está supostamente se conectando ao interesse do dono do smartphone de poder sempre tê-lo à disposição. Entretanto, para quê um celular sempre à disposição? Faz parte da ideologia capitalista que o trabalho sempre seja ininterrupto e o *sleep mode* encarna isso. Às vezes, acordar mais de uma vez durante a madrugada para checar mensagens e e-mails pode significar que o sujeito é um ótimo trabalhador, afinal, ele está sempre à disposição para suas tarefas.

Em uma palestra de 1947, Max Horkheimer, afirmou que “o indivíduo outrora concebeu a razão exclusivamente como um instrumento do eu. Agora, ele experiencia o inverso desta autodeificação. A máquina ejetou o piloto; ela corre cegamente pelo espaço”<sup>37</sup>. Esse entendimento contribui na compreensão de que os produtos contemporâneos ao invés de serem meios para os fins dos indivíduos, acabam por tornar os indivíduos meios para as finalidades projetadas no produto. É isso que se torna patente na concepção caracterização do meio digital. Na próxima sessão iremos ver especificamente como os games entram nesse jogo.

---

<sup>34</sup> **Ibid.**p.45-46

<sup>35</sup> **Ibid.**p.49

<sup>36</sup> **Ibid.**p.51-52

<sup>37</sup> HORKHEIMER, Max. Ascensão e declínio do indivíduo. **In: Eclipse da Razão**. Tradução de Carlos Henrique Pissardo. 1 ed. São Paulo, Unesp Editora, 2015. p.131.



## 4. O problema gamer em meio à vastidão digital

### 4.1 A experiência gamer no mundo online

A experiência com jogos online têm revelado uma ressignificação do sentido originário de ser um jogador. O fato deste ser considerado como um consumidor não é novidade, afinal, além do mercado dos jogos, constatam-se uma série de indústrias adjacentes. Basta pensar nos filmes, parques de diversões, roupas, brinquedos, entre inúmeras outras possibilidades de se prolongar e diversificar o lucro com os personagens dos jogos.

A confusão entre jogador e consumidor tem alcançado um outro grau de complexidade com a ampliação do meio digital. Um dos casos com maior repercussão foi o jogo Pokémon Go<sup>38</sup>. Trata-se de um jogo mobile da empresa Niantic, parte da Holding Alphabet do Google. O seu enredo é ligado à franquia homônima da Pokémon Company de 1995. Assim como no original, Pokémon Go é um jogo no qual o objetivo é capturar e batalhar com os conhecidos pokémon.

Diferentemente da franquia original, o cenário do Pokemon Go não é uma simulação vista a partir da tela de um console periférico como um Game Boy, mas sim o mundo visto através das câmeras de smartphones. O jogo se vale da mecânica de realidade aumentada onde os jogadores vêem os pokémons nos locais por onde passam, o que é viabilizado pelo acesso do aplicativo ao GPS do smartphone. A partir desta tecnologia, o próprio jogo induz o sujeito a ir até determinadas localidades indicadas. Em outros termos, para a evolução do jogo, é necessário se locomover para lugares, que podem ser shoppings, igrejas ou até mesmo o quintal de alguém. Ao chegar lá, basta ligar a câmera do seu celular que o pokémon irá aparecer para ser capturado.

O sucesso da experiência em realidade aumentada vem acompanhada por diversas outras questões, como a excessiva coleta de dados. Conforme elucidado, o jogo usa dados de localização do GPS e, portanto, o aplicativo pode inferir várias coisas sobre o usuário, baseando-se somente na sua movimentação. Ou seja, é possível saber para onde, com quem, quando e como o sujeito se locomove. Sem contar o fato de que esse tipo de informação

---

<sup>38</sup> **POKÉMON GO**. Direção: Junichi Masuda . Produção de Niantic, Inc e Nintendo. The Pokémon Company; Niantic, Inc., 2016.

consegue identificar o usuário mais facilmente. O estudo “Unique in the Crowd”<sup>39</sup> analisou dados de localização coletados por smartphone de 1,5 milhões de pessoas e concluiu que os padrões de movimentação humana são tão únicos que é preciso de apenas quatro dados de localização e hora para identificar uma pessoa em 95% das tentativas.

A Niantic, como quase todas as empresas que lidam com dados em massa, carregam esses dados consigo. Entretanto, de acordo com a política do App, a Niantic também tem acesso a e-mail, endereço IP, a página da web que você estava usando antes de fazer o login no jogo, seu nome de usuário e sua localização. Se você usar sua conta do Google para fazer login e usar um dispositivo iOS a Niantic terá acesso a todos os dados da sua conta do Google.<sup>40</sup> Além desses aspectos, a Niantic podia compartilhar essa informação com terceiros, incluindo a própria Pokémon Company.

Aliado a essa coleta de dados excessiva, Pokémon Go também deu lugar a uma estimulação digital em massa. A Niantic fez isso com base em um novo conceito de mercado, os “locais patrocinados”. Estes são estabelecimentos que pagam à Niantic para que um local seja um ponto de aglomeração de jogadores na interface do jogo. Dessa maneira, o Google consegue levar muitos dos jogadores para uma determinada localidade, gerando lucro aos estabelecimentos patrocinados pelo novo fluxo de pessoas<sup>41</sup>.

Na seção anterior, argumentou-se que os melhores produtos de previsão são aqueles frutos de modificação comportamental mediada pelas plataformas digitais. No caso do Pokémon Go, entende-se que a Niantic estava vendendo o comportamento futuro de usuários, apesar do eufemismo do nome “locais patrocinados”. Não se trata mais de uma publicidade direcionada, pois quem estava sendo direcionado era o consumidor e não a propaganda.

Shoshana Zuboff comenta que “a genialidade do Pokémon Go foi transformar o jogo que você vê num jogo de ordem superior de Capitalismo de Vigilância”. Assim, as companhias são os jogadores e os consumidores são as peças de um tabuleiro. Os produtos de predição também são “protocolos que impõem maneiras de *telestimulaton* criadas para incitar e pastorear pessoas através de terrenos do mundo real a fim de que gastem seu dinheiro do mundo real nos estabelecimentos comerciais do mundo real”<sup>42</sup>. Essas observações sobre o

---

<sup>39</sup> DE MONTJOYE, Ya. et al. **Unique in the Crowd: The privacy bounds of human mobility**. Sci Rep 3, 1376 (2013).

<sup>40</sup>BERNSTEIN, Joseph. **You Should Probably Check Your Pokémon Go Privacy Settings**. Tech Crunch, 16 de julho de 2016

<sup>41</sup>ZUBOFF,op.cit., p. 361-362.

<sup>42</sup>*Ibid.* p. 365.

Pokemon Go permitem compreender que a relação entre tratamento de dados pessoais dos jogadores/usuários/consumidores pode ser um elemento fundamental para a experiência do jogo.

Enquanto serviço/produto eletrônico, os videogames sempre prometeram a introdução do indivíduo em algum tipo de realidade diferente desta, para isso foi necessário e desejável que os games colocassem o jogador como o centro dessa experiência. Em vários jogos contemporâneos, o que se busca é uma imersão do sujeito. Um exemplo dessa busca pode ser vista no jogo Metal Gear Solid<sup>43</sup>, do Playstation 1, no qual um vilão (Psycho Mantis) ”lia a mente do jogador”, informando quais jogos ele havia jogado, utilizando dados do cartão de memória do console. Além disso, o vilão também poderia mover o próprio joystick do jogador, contribuindo para estabelecer uma relação menos unidimensional entre jogador e o jogo<sup>44</sup>.

A imersão também pode ser proporcionada de outras formas. No caso do jogo “Journey”<sup>45</sup> publicado pela Sony Computer Entertainment para Playstation 3, a proposta é oferecer uma jornada em um mundo desértico e bastante diferente do nosso ao jogador. A interação com o sujeito se dá majoritariamente por linguagem não verbal entre o avatar e o mundo do jogo, com destaque para a trilha sonora e para notas musicais específicas que são ativadas como elemento de interação com o jogo.

Durante o decorrer da narrativa, o jogador pode encontrar outros avatares parecidos com o seu e seguir a jornada com eles. Entretanto, ao final da narrativa, é revelado que esses personagens são usuários que estão jogando com você o tempo todo por meio da internet. Em outros termos, esses outros participantes da história são pessoas e não um software. Entende-se, portanto, que se trata de uma experiência multijogador sem que o usuário seja avisado. A ausência dessa informação condiciona o comportamento do jogador, que durante a narrativa constrói sua jornada e ao final da obra percebe que ela é uma experiência coletiva. O que se tem em Journey é a transformação de jogadores em elementos da própria obra, visando uma melhor experiência ao jogador.

---

<sup>43</sup> **METAL GEAR SOLID**. Direção: Hideo Kojima . Produção de Konami Computer Entertainment Japan Digital Dialect (PC). Japão: Konami, 1998.

<sup>44</sup> **LETS Play Metal Gear Solid pt.13: Psycho Mantis... is freaking me out!**. [S.N.:S.L.]2010. 1 vídeo (10 min). Publicado pelo canal SquareSoftEnixRPGs. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dWg9oaPST84>

<sup>45</sup> **JOURNEY**. Direção: Jenova Chen . Produção de Thatgamecompany. Estados Unidos: Sony Computer Entertainment, 2012.

## 4.2 Gamificação como design da vulnerabilidade

A percepção dos jogos eletrônicos pode variar no que tange ao seu caráter como arte ou entretenimento, mas uma coisa é certa, videogames são poderosos<sup>46</sup>. Como explicar o profundo interesse e envolvimento de uma pessoa em algo aparentemente lúdico e surreal? Como esse interesse é capaz de mobilizar milhares de pessoas a fazerem o mesmo? por que gastar tanto dinheiro com tal produto?

O interesse e a curiosidade nos videogames, mais precisamente acerca das modificações de comportamento que provocam, está presente em estudos que buscam entender padrões de vício no uso desta mídia<sup>47</sup>. O reconhecimento do poder dos videogames chegou a ser disseminado para o mundo do trabalho e tecnologia em geral e lá ele recebeu a denominação de gamificação, que habitualmente tem o sentido de ser a aplicação de elementos de jogos a situação que não as do próprio jogo.

Tal processo visa intensificar, por meio dos recursos próprios de videogames, a eficiência de alguma atividade subjacente<sup>48</sup>. Apesar dessa definição, muitos jogos atuais, por conta de sua expressividade artística não estão presos a elementos que o caracterizem como jogos. Na verdade, muitos jogos visam justamente romper com elementos habituais como pontos, rankings e etc. e mesmo assim provocam a voluntariedade do jogador, bem como oferecem uma imersão igual ou maior do que outros jogos. Em “Journey”, por exemplo, a voluntariedade e a imersão prometida pelo jogo são feitas sem a recorrência de determinados “elementos de jogos eletrônicos”. Nesse sentido a definição de gamificação enquanto o “processo de fazer atividades se parecerem com jogos”<sup>49</sup> seja mais apropriada.

Uma decorrência de tal definição se encontra no fato de que é possível gamificar os jogos eletrônicos<sup>50</sup>, inclusive, é uma prática que já existe. Pokemon Go é um jogo gamificado uma vez que o design que deveria estruturar a experiência imersiva do jogo não serve ao propósito do jogo, ele é um logro para um negócio subjacente. Um jogo dentro de outro jogo.

---

<sup>46</sup> BOGOST, Ian. “**Persuasive Games: Exploitationware**”, Gamasutra, 3 de maio de 2011.

<sup>47</sup> SUZUKI, Fernanda Tomie Icassati et al . **O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo**. J. bras. psiquiatr., Rio de Janeiro , v. 58, n. 3, p. 162-168, 2009.

<sup>48</sup> WERBACH, K. (Re)Defining Gamification: A Process Approach. **In: Spagnolli A., Chittaro L., Gamberini L. (eds) Persuasive Technology**. PERSUASIVE 2014. Lecture Notes in Computer Science, vol 8462. Springer, Cham. 2014, p. 268.

<sup>49</sup>Ibid p. 271

<sup>50</sup>Ibid p.267

Outro exemplo é o sistema de troféus existente no serviço multijogador online da Playstation Network e no XBOX Live. Jogadores que possuem um console e conta nesses serviços são apresentados a um sistema que os premia após realizar determinada conquista em um jogo. Entretanto, essas conquistas não estão necessariamente ligadas à narrativa do próprio jogo. Pode haver um troféu para o jogador que utilizar uma certa quantidade de granadas em um jogo de tiro em primeira pessoa, sendo possível terminar o referido título sem necessariamente utilizar esse item. Essa tática serve para dar uma sobrevida aos jogos, fazendo o consumidor passar mais tempo jogando não por exigências advindas da própria obra mas de sua gamificação.

A gamificação é uma técnica eficaz a ser expandida para as demais áreas da indústria e por isso é preciso refletir sobre os seus impactos nessas áreas. Ao falar sobre a gamificação enquanto uma aplicação para o mundo dos negócios, o professor Ian Bogost afirma que tal processo “propõe substituir incentivos reais por incentivos fictícios”. Incentivos reais têm um custo, mas garantem valor para ambas as partes com base em uma relação de confiança”. Por outro lado, “falsos incentivos reduzem ou eliminam custos, mas fazendo isso eles eliminam o valor entre as partes e a confiança entre elas.”<sup>51</sup>

Raciocinando desse modo, a gamificação no mundo do trabalho poderia substituir planos de carreiras, promoções e prêmios. Empregados poderiam realizar de maneira mais eficaz suas atividades por melhores posições em rankings e narrativas lúdicas e imersivas. No tratamento com o consumidor, ela poderia substituir algumas táticas promocionais e até mesmo redirecionar consumidores para determinado estabelecimento, diminuindo os custos com propaganda. Nesse sentido, Bogost entende que “gamificação” é um nome impróprio e que uma definição melhor seria “Exploitationware” [equipamento de exploração].

O termo cunhado por Bogost visa desvincular o termo “games” da atividade e colocar o “exploração” no lugar, para mostrar o liame dessa prática com sua verdadeira e insidiosa operação, a de explorar os usuários, trabalhadores e consumidores destes serviços. O termo também tem o benefício de ser colocado junto de outras fraudes virtuais como os “spywares” e “malwares”.

Diante das características apresentadas, quais sejam, a imersão características dos videogames e sua utilização para manipulação comportamental, é possível argumentar que

---

<sup>51</sup>BOGOST,op.cit., 2021.

existe uma vulnerabilidade específica do consumidor deste tipo de obra, tanto pela exploração de seus rastros on-line, quanto pela posição específica em que ele se encontra quando imerso no jogo.

## **5. Considerações Finais: o desafio da proteção de dados pessoais**

Como já exposto, faz parte do fenômeno da ciência moderna que ela seja um instrumento de opressão ao mesmo tempo que um instrumento de emancipação. Isso cria a necessidade de constante avaliação crítica dos produtos da ciência diante das necessidades sociais que em tese ela visa combater. Os exemplos disso podem ser vistos na própria ciência enquanto concepção histórica e em como o conceito de Indústria Cultural colabora para um cenário de opressão em massa, combinando meios tecnológicos e ideologias dominantes.

Tal tendência não deixa de existir no meio digital, no qual o desenvolvimento de tecnologias da informação são capazes de enfrentar problemas humanos, mas que no panorama atual são desenvolvidas para aumentar a opressão sobre a humanidade. Tudo isso intensifica a instrumentalização dos indivíduos, seja pela transformação de informação pessoal em um ativo econômico, seja condicionando aspectos do seu modo de vida como no exemplo do sono.

Nesse cenário de vulnerabilidade exacerbada, analisamos a questão dos games e vimos como a gamificação ajuda a aprofundar o estado de vulnerabilidade dos indivíduos. Ao se valer da voluntariedade do jogador para explorá-lo sem que ele saiba, a gamificação transforma o que é lúdico em um instrumento de manipulação. Diante do tamanho desse problema, cabe agora pontuar alguns desafios da proteção de dados em garantir os direitos e melhores condições para esses indivíduos.

Ana Frazão, ao analisar o cenário atual do meio digital, vê na proteção de dados um “importante contraponto à tendência de monetização dos dados, considerando-os como commodities e objeto de livre-extração ou negociação.”<sup>52</sup> podendo limitar o enorme poder de

---

<sup>52</sup> FRAZÃO, Ana. Objetivos e alcance da Lei Geral de Proteção de Dados. **In: Lei Geral de Proteção de Dados pessoais e suas repercussões no Direito Brasileiro.** Revista dos Tribunais Editora. São Paulo. 2019 p.103

agentes que se tornaram poderosos no meio tech. Entretanto, ela também reconhece que a Lei Geral de Proteção de Dados sozinha não será suficiente para conter o poder desses agentes.<sup>53</sup>

Nesse sentido, cabe ressaltar que embora o objetivo da LGPD seja “proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural.”<sup>54</sup> É preciso garantir meios para que esse objetivo seja alcançado. Em um cenário de violações de direitos sistemáticas, tal como no caso dos games, o que se exige é uma resposta com as mesmas características.

Do ponto de vista institucional, o cenário de proteção de dados no Brasil teve um aumento de robustez nos últimos quatro anos. Houve a entrada em vigor da própria Lei Geral de Proteção de Dados; o reconhecimento a um status constitucional do direito à proteção de dados no legislativo e no judiciário, com a aprovação da Emenda Constitucional (EC) 115/2022<sup>55</sup> e com o julgamento das Ações Diretas de Inconstitucionalidade (ADIs) sobre a Medida Provisória (MP) nº 954/2020<sup>56</sup> respectivamente. Além disso, tivemos a criação da Autoridade Nacional de Proteção de Dados em 2020<sup>57</sup> e sua consolidação em autarquia especial em Junho de 2022<sup>58</sup>.

Cabe destacar o julgamento das ADI's sobre a MP 954/2020. No contexto de pandemia do COVID-19, a adoção de medidas sanitárias como o distanciamento social impactou a forma presencial de produção estatística pelo IBGE. Nesse cenário, é editada a Medida Provisória nº 954/2020 que determinava o compartilhamento de dados pessoais como nome, número de telefone e endereço de usuários, entre empresas de telefonia e o

---

<sup>53</sup> Id. Fundamentos da proteção dos dados pessoais – Noções introdutórias para a compreensão da importância da Lei Geral de Proteção de Dados. **In: Lei Geral de Proteção de Dados pessoais e suas repercussões no Direito Brasileiro.** Revista dos Tribunais Editora. São Paulo. 2019 p.50

<sup>54</sup> BRASIL.LEI Nº 13.709, DE 14 DE AGOSTO DE 2018. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).** Redação dada pela Lei nº 13.853, de 2019, Brasília, DF 14 ago, 2018. Art.1º.

<sup>55</sup> BRASIL. Emenda Constitucional Nº 115, de 10 de Fevereiro de 2022. **Altera a Constituição Federal para incluir a proteção de dados pessoais entre os direitos e garantias fundamentais e para fixar a competência privativa da União para legislar sobre proteção e tratamento de dados pessoais.** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 11 fev. 2022.

<sup>56</sup> BRASIL. Supremo Tribunal Federal. Acórdão. **Referendo na medida cautelar nas Ações Diretas de Inconstitucionalidade nº 6.387, 6.388, 6.389, 6.393,6.390 suspendendo a eficácia da Medida Provisória nº 954/20.** Requerente:Partido Socialista Brasileiro – PSB. Intimado Presidente da República. Relatora Min. Rosa Weber. Brasília, DF, 7 maio 2020.

<sup>57</sup> BRASIL. Decreto nº 10.474/2020. **Aprova a Estrutura Regimental e o Quadro Demonstrativo dos Cargos em Comissão e das Funções de Confiança da Autoridade Nacional de Proteção de Dados e remaneja e transforma cargos em comissão e funções de confiança.** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 27 ago. 2020.

<sup>58</sup> BRASIL. Emenda Constitucional Nº 115, de 10 de Fevereiro de 2022. **Altera a Constituição Federal para incluir a proteção de dados pessoais entre os direitos e garantias fundamentais e para fixar a competência privativa da União para legislar sobre proteção e tratamento de dados pessoais.** Diário Oficial da União, Brasília, DF, 11 fev. 2022.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). A MP tinha como objetivo a realização da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua) por telefone.

A MP foi questionada nas ADI's nº 6.387, nº 6.388, nº 6.389, nº 6.390 e nº 6.393, que debatiam a proporcionalidade da MP em compartilhar esses dados sem uma finalidade especificada. Por 10 votos a 1 a corte compreendeu a proteção de dados pessoais como um direito fundamental.<sup>59</sup> Nesse ponto, é possível ver que a resposta judicial interrompeu uma violação de direitos sistêmica pelo IBGE.

Do ponto de vista do enforcement, a LGPD adota um desenho de uma regulação responsiva, baseada em accountability. Nesse sentido, o art. 50 da LGPD indica a adoção de uma sistemática que incorpora mecanismos regulatórios calcados em regras livremente pactuadas pelos interessados ou oriundos das potencialidades da própria tecnologia na configuração do regime de proteção de dados pessoais<sup>60</sup>.

Dessa forma, é possível que os particulares estabeleçam boas práticas de governança que podem ser reconhecidas pela própria autoridade nacional. Tal sistemática regulatória busca uma maior adesão à conformidade à proteção de dados pessoais ao mesmo tempo que garante o desenvolvimento de novas tecnologias pelos regulados.

Entretanto, talvez o aspecto que chame mais atenção ao tema do design é o fato de que a LGPD traz incentivos para que a privacidade e segurança sejam pensados junto à arquitetura de softwares<sup>61</sup>. No §2º. do art. 46 da LGPD, por exemplo, há a disposição de que a adoção de medidas de segurança, técnicas e administrativas para proteger os dados pessoais de incidentes de segurança ou impedir tratamento inadequado ou ilícito de dados devem ser observadas desde a concepção de um produto ou serviço e a sua execução. Nesse sentido, conceitos como Privacy By Design não estão desvinculados do arcabouço normativo da LGPD.

Privacy By Design ou Data Protection By Design são metodologias que dizem respeito a uma forma de se desenhar softwares. Levar a sério essa metodologia é construir um determinado produto ou serviço incluindo desde a concepção o escopo normativo da proteção

---

<sup>59</sup> MENDONÇA, Júlia Fernandes et al.dos. Proteção de Dados Pessoais como Direito Fundamental:histórico e tendências. **In:Cadernos de conjuntura das comunicações LaPCom-Ulepicc-Brasil 2022: desinformação, crise democrática e políticas de comunicação e cultura** / organização: Mariana Martins de Carvalho e Luma Poletti Dutra . Brasília. Ulepicc-Brasil, 2022. p.132

<sup>60</sup> WIMMER, Miriam. Os desafios de enforcement na LGPD: fiscalização e aplicação de sanções administrativas e coordenação intergovernamental. **In: MENDES, Laura Schertel et al (org.), Tratado de proteção de dados pessoais**. Sp: Forense, 2020.

<sup>61</sup> **Ibid. p.697**



de dados pessoais e já mantendo por padrão proteções mais benéficas ao titular.<sup>62</sup> Um aplicativo de rede social poderia ser desenhado desde o princípio pensando em todos os direitos dos titulares, sendo por exemplo mais transparentes sobre o modelo de negócio e o que está sendo monetizado.

Se implementada de maneira ampla, tal medida tem o poder de fazer frente a diversas violações de direitos. No caso dos games, ela pode até mesmo impedir que o design de um produto vulnere ainda mais o jogador. A implementação de normas de proteção de dados desde a concepção é um caminho que reconhece o estado de vulnerabilidade do cidadão e reafirma o caráter coletivo da proteção de dados. Nesse quesito, parece existir um espaço no qual seja questionada a forma com que a voluntariedade do jogador seja utilizada contra ele. Silvia Viana, falando sobre outros tipos de jogos, ressalta que “uma das ideias centrais de um Estado Democrático de Direito é a da inalienabilidade: não se pode abrir mão da dignidade, por exemplo, mesmo que se queira.”<sup>63</sup>. No caso atual da gamificação dos jogos, não há nem a chance de um indivíduo assentir formalmente com o que será explorado.

Apesar de a interface da proteção de dados pessoais não ser a solução de todos esses problemas, ela pode abrir espaço para que eles possam se tornar mais transparentes e serem avaliados por toda a sociedade. É a isso que Zuboff designa como a nova trincheira de poder a ser disputada no presente. Ao mesmo tempo, a lição de Adorno & Horkheimer pode ser reexaminada. Apesar da ciência moderna produzir novas mitologias e opressões, sem pensamento esclarecedor não há possibilidade de emancipação. Sem clareza sobre como o meio digital interage conosco, não há espaço para a melhora das condições atuais.

---

<sup>62</sup> ICO. **Data protection by design and default.**

<sup>63</sup> VIANA, Silvia. **Rituais de sofrimento.** São Paulo. Boitempo editora, 2012. p. 89.

## 6. Referências Bibliográficas

ADORNO, Theodor W. Indústria Cultural: Iluminismo como mistificação das massas. In: **Indústria Cultural e sociedade**. 9 ed. São Paulo: Paz e Terra Editora, 2015.

ADORNO, Theodor W. Tempo Livre. In: **Indústria Cultural e sociedade**. 9 ed. São Paulo: Paz e Terra Editora, 2015.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. Tradução de Guido de Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.

ANDRÉ, Robson Gomes; NASCIMENTO, Rejane Prevot; SILVA, Rosana Oliveira da. **“Precário não é, mas eu acho que é escravo”**: Análise do Trabalho dos Motoristas da Uber sob o Enfoque da Precarização. Revista Eletrônica de Ciência Administrativa. 18. 7-34.

ANJOS, Lucas; LEURQUIN, Pablo. CONDENAÇÕES DA GOOGLE PELA APLICAÇÃO DO DIREITO DA CONCORRÊNCIA DA UNIÃO EUROPEIA. In: **Revista de Defesa da Concorrência**. Vol. 9, nº 1. 2021.

BERNSTEIN, Joseph. **You Should Probably Check Your Pokémon Go Privacy Settings**. Tech Crunch, 16 de julho de 2016. Disponível em: <https://www.buzzfeednews.com/article/josephbernstein/heres-all-the-data-pokemon-go-is-collecting-from-your-phone> Acesso em: 18 de abril de 2021.

BOGOST, Ian. **“Persuasive Games: Exploitationware”**. Gamasutra, 3 de maio de 2011, Disponível em: [https://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive\\_games\\_exploitationware.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/134735/persuasive_games_exploitationware.php). Acesso em 21 de janeiro de 2021.

BRASIL. LEI Nº 13.709, DE 14 DE AGOSTO DE 2018. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)**. Redação dada pela Lei nº 13.853, de 2019, Brasília, DF 14 ago, 2018.

CANETTI, Elias. **Massa e Poder**. Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Companhia das letras, 1995.

BRASIL. Advocacia Geral da União. **Parecer n. 00242/2020/PFE-ANATEL/ PGF/AGU**. Brasília, DF, 2 abr. 2020.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal. Acórdão. **Referendo na medida cautelar nas Ações Diretas de Inconstitucionalidade nº 6.387, 6.388, 6.389, 6.393,6.390 suspendendo a eficácia da Medida Provisória nº 954/20**. Requerente:Partido Socialista Brasileiro – PSB. Intimado Presidente da República. Relatora Min. Rosa Weber. Brasília, DF, 7 maio 2020. Disponível em: <http://redir.stf.jus.br/paginadorpub/paginador.jsp?docTP=-TP&docID=754358482>. Acesso em: 1º fev. 2022.

BRASIL. Decreto nº 10.474/2020. **Aprova a Estrutura Regimental e o Quadro Demonstrativo dos Cargos em Comissão e das Funções de Confiança da Autoridade Nacional de Proteção de Dados e remaneja e transforma cargos em comissão e funções de confiança**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 27 ago. 2020. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/decreto-n-10.474-de-26-de-agosto-de-2020-274389226>. Acesso em: 1º fev. 2022.

BRASIL. Medida Provisória nº 1124, de 2022. **transforma a Autoridade Nacional de Proteção de Dados em autarquia de natureza especial e transforma cargos em comissão**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 16 jun. 2022. Disponível em: <https://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?jornal=515&pagina=2&data=14/06/2022> . Acesso em: 20 jun. 2022.

BRASIL. Emenda Constitucional Nº 115, de 10 de Fevereiro de 2022. **Altera a Constituição Federal para incluir a proteção de dados pessoais entre os direitos e garantias fundamentais e para fixar a competência privativa da União para legislar sobre proteção e tratamento de dados pessoais**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 11 fev.

2022. Disponível em: <https://in.gov.br/en/web/dou/-/emenda-constitucional-n-115-379516387>  
. Acesso em: 20 jun. 2022.

CRARY, Jonathan. **24/7 capitalismo tardio e os fins do sono**. Trad. Joaquim Toledo JR.. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

DE MONTJOYE, Ya. et al. **Unique in the Crowd: The privacy bounds of human mobility**. Sci Rep 3, 1376 (2013).

FRAZÃO, Ana. Objetivos e alcance da Lei Geral de Proteção de Dados. **In: lei Geral de Proteção de Dados pessoais e suas repercussões no Direito Brasileiro**. Revista dos Tribunais Editora. São Paulo. 2019

HORKHEIMER, Max. Ascensão e declínio do indivíduo. **In: Eclipse da Razão**. Tradução Carlos Henrique Pissardo. 1 ed. São Paulo, Unesp Editora, 2015.

ICO. **Data protection by design and default**. Disponível em: <https://ico.org.uk/for-organisations/guide-to-data-protection/guide-to-the-general-data-protection-regulation-gdpr/accountability-and-governance/data-protection-by-design-and-default/>.  
Acesso em: 01 de mar 2022.

**J.K. Rowling** [S.N.:S.L.]2021. 1 vídeo (89:44 min). Publicado pelo canal ContraPoints Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=7gDKbT\\_l2us&t=3410s](https://www.youtube.com/watch?v=7gDKbT_l2us&t=3410s) Acesso em: 01 de jun 2021.

**JOURNEY**. Direção: Jenova Chen . Produção de Thatgamecompany. Estados Unidos: Sony Computer Entertainment, 2012.

KUHN, Thomas S. **A estrutura das revoluções científicas**. Tradução Beatriz Vianna Boeira e Nelson Boeira. São Paulo. Perspectiva Editora, 2018

**LETS Play Metal Gear Solid pt.13: Psycho Mantis... is freaking me out!**. [S.N.:S.L.]2010. 1 vídeo (10 min). Publicado pelo canal SquareSoftEnixRPGs. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dWg9oaPST84> Acesso em: 21 de jan, 2021.

MARX, Karl, **Teses sobre Feuerbach**. Trad. Castro e Costa, L. C. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

MENDONÇA, Júlia Fernandes et al.dos. Proteção de Dados Pessoais como Direito Fundamental:histórico e tendências. **In:Cadernos de conjuntura das comunicações LaPCom-Ulepicc-Brasil 2022: desinformação, crise democrática e políticas de comunicação e cultura** / organização: Mariana Martins de Carvalho e Luma Poletti Dutra . Brasília. Ulepicc-Brasil, 2022.

**METAL GEAR SOLID**. Direção: Hideo Kojima . Produção de Konami Computer Entertainment Japan Digital Dialect (PC). Japão: Konami, 1998.

**POKÉMON GO**. Direção: Junichi Masuda . Produção de Niantic, Inc e Nintendo. The Pokémon Company; Niantic, Inc., 2016.

**PSICOSE**. Direção: Alfred Hitchcock . Produção de Shamley Productions. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1960.

SUZUKI, Fernanda Tomie Icassati et al . **O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo**. J. bras. psiquiatr., Rio de Janeiro, v.58, n.3, p. 162-168, 2009. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0047-20852009000300004&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0047-20852009000300004&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 2 fev. 2021.

VIANA, Silvia. **Rituais de sofrimento**. São Paulo. Boitempo editora, 2012.

WERBACH, K. (Re)Defining Gamification: A Process Approach. **In: Spagnolli A., Chittaro L., Gamberini L. (eds) Persuasive Technology.** PERSUASIVE 2014. Lecture Notes in Computer Science, vol 8462. Springer, Cham. 2014.

WIMMER, Miriam. Os desafios de enforcement na LGPD: fiscalização e aplicação de sanções administrativas e coordenação intergovernamental. **In: MENDES, Laura Schertel et al (org.), Tratado de proteção de dados pessoais.** Sp: Forense, 2020.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do Capitalismo de Vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder.** 1º ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2021.