



**REENCONTROS  
NOVOS ESPAÇOS  
OPORTUNIDADES**

**XXXIV SIC** Salão Iniciação Científica

**26 - 30  
SETEMBRO  
CAMPUS CENTRO**

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2022: SIC - XXXIV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2022
<b>Local</b>	Campus Centro - UFRGS
<b>Título</b>	A infância vulnerável e o consumo de jogos virtuais: uma pesquisa sobre crianças e exposição de dados na internet
<b>Autor</b>	FERNANDA MELO SILVA
<b>Orientador</b>	MARCOS CATALAN

Este trabalho integra um projeto de pesquisa sobre disrupção tecnológica e proteção do consumidor e se justifica pela necessidade de refletir um fenômeno contemporâneo: a vulnerabilidade das crianças no consumo de jogos *online* – em especial, por conta da exposição de dados pessoais – e o papel do Direito frente a tal situação e a imperiosa proteção da infância. Como problema de pesquisa estabeleceu-se o seguinte questionamento: os jogos digitais podem configurar uma ameaça de exposição de dados das crianças? Os objetivos são: (a) decodificar o signo infância a partir de uma perspectiva interdisciplinar; (b) compreender como recursos tecnológicos são usados no contexto da sociedade de vigilância; (c) estabelecer um plano de análise empírica para verificação de jogos *online* consumidos por crianças; (d) aferir a relação entre os jogos *online* e a exposição de dados como elemento de consumo. A metodologia utilizada parte da compreensão qualitativa, com uma amostragem intencional do tipo ‘pura’. A escolha metodológica explora o marco teórico apresentado por Zuboff (Sociedade da vigilância) e analisa uma amostragem (não-probabilística) do universo *cyber-game* por meio de jogos selecionados – o primeiro objeto é o Pokémon GO. O procedimento de método, por sua vez, consiste em três etapas: (1) revisão bibliográfica; (2) levantamento empírico; (3) análise dos dados. Como resultados preliminares, o atual estágio da pesquisa permite compreender que o século XXI é marcado pela vigilância ante o contato direto com inovações tecnológicas que se alimentam de dados pessoais. Apesar de todos os benefícios que o mundo *cyber* pode propiciar ao desenvolvimento humano, há os riscos inerentes ao universo da Internet, inclusive. Neste sentido, o jogo “Pokémon Go” é um caso interessante de análise por demandar a exposição de dados pessoais fagocitados quando do acesso ao jogo, uso da câmera do *smartphone* e localização geográfica ativada.