

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO PAULO – IFSP.

ANDRÉIA ROCHA FEITOSA

DIREITO À PRIVACIDADE DE DADOS: UM ENSAIO A PARTIR DE JOGOS EM REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA.

São Paulo
2022

Andréia Rocha Feitosa

Direito à privacidade de dados: Um ensaio a partir de jogos em realidade virtual e aumentada.

Monografia apresentada como exigência parcial para a obtenção do título de especialista no Curso de Especialização “lato sensu” - formação de professores com ênfase no ensino superior do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – câmpus de São Paulo, área de concentração: Educação. Orientador Professor Doutor Thomas Edson Filgueiras Filho.

São Paulo
2022

Catalogação na fonte
Biblioteca Francisco Montojos - IFSP Campus São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

f311d	<p>Feitosa, Andréia Rocha</p> <p>Direito à privacidade de dados: Um ensaio a partir de jogos em realidade virtual e aumentada / Andréia Rocha Feitosa. São Paulo: [s.n.], 2022. 57 f.</p> <p>Orientador: Thomas Edson Filgueiras Filho</p> <p>() - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, IFSP, 2022.</p> <p>1. Direito À Privacidade de Dados. 2. Direito À Intimidade. 3. Realidade Virtual E Realidade Aumentada. 4. Jogos Eletrônicos. 5. Gamificação. I. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo II. Título.</p>
-------	--

CDD

Andréia Rocha Feitosa

Direito à privacidade de dados: Um ensaio a partir de jogos em realidade virtual e aumentada.

Monografia apresentada como exigência parcial para a obtenção do título de especialista no Curso de Especialização “lato sensu” - formação de professores com ênfase no ensino superior do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – campus São Paulo. Área de concentração: Educação.

Aprovado em: São Paulo, 06/03/2020.

Banca examinadora:

Professor Doutor Thomas Edson Filgueiras Filho (orientador)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

Professora Carla Arantes de Souza (avaliadora)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

Suplente

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

Dedico esta monografia ao meu pai Raimundo Bastos Feitosa (*in memoriam*), e à minha mãe Maria de Fatima Rocha Feitosa, meus mestres, pelos fundamentos basilares do meu processo de educação e constante evolução.

AGRADECIMENTOS:

Um trabalho é construído dia após dia, fruto de muitas inquietações e constante busca pelas respostas, o que nos permite imaginar e sonhar com um novo olhar sobre a educação e o seu processo de ensino-aprendizagem sob a ótica da sociedade digital, e das futuras gerações, contribuindo assim para a construção de um indivíduo com autonomia e liberdade de escolha, consciente de seu processo, como cidadão e o seu papel na sociedade dita virtualizada.

O fruto deste estudo, agradeço, primeiramente, **a DEUS**, pela inspiração dada e a possibilidade de concretização.

Ao meu orientador, **Professor Doutor Thomas Edson Filgueiras Filho**, pelo apoio, exemplo na condução dos trabalhos, tendo me possibilitado desvendar novos saberes, com toda paciência, maestria, foi de fundamental importância no meu processo de ensino-aprendizagem. O seu apoio foi muito importante para concretização desse trabalho, porque acreditou e mesmo diante de tantos obstáculos para a finalização, esteve presente, ajudando a superá-los, muito obrigada, e minha eterna gratidão!

A avaliadora, **Professora Carla Arantes de Souza** que conduziu com maestria os seus ensinamentos, observações, conhecimento, colaborando sobremaneira para a conclusão desse trabalho com a sua avaliação.

Agradeço igualmente a todos que de alguma forma me apoiaram no trabalho e me ajudaram nesse projeto, como família, amigos (as), os autores referenciados, todo o corpo de professores e profissionais do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo.

Rendo as minhas homenagens póstumas, para uma grande amiga carinhosamente chamada **Mag Luz** (*in memoriam*), que sempre esteve ao meu lado, ensinando-me as grandes lições de vida, que são observadas e aprendidas na simplicidade do ser. É um exemplo de perseverança, força, coragem, determinação, superação e amor incondicional, me dando o saber mais precioso e genuíno, que é a amizade pura e cristalina, e com isso forças para continuar a minha caminhada, mesmo nos momentos mais difíceis, e é para ela o meu muito

obrigada, minha amada, pelo carinho e sua presença amorosa, que fez toda a diferença para mim.

Ao grande amor da minha vida, amigo, companheiro que esteve nessa jornada, colaborando e ensinando as mais puras vivências do ser, dando a chance dessa caminhada ser tão suave e bela, inspirando sempre com seus conselhos, conhecimento, musicalidade, alegria, jovialidade, transparência, paixão, desprendimento, e acima de tudo uma generosidade peculiar, nobreza de sentimentos, atitudes e pureza, qualidades essas intrínsecas ao seu ser, que revelaram uma pessoa especial e que dedicou sobremaneira um apoio incondicional para a concretização desse trabalho, meu amado **Rubens Bispo (*in memoriam*)**, dedico à você, os frutos dessa pesquisa e minha eterna gratidão por ter compartilhado todos esses momentos comigo.

Quero deixar igualmente a minha gratidão a tantos outros (as) pessoas, que incentivaram a minha *jornada*.

RESUMO

O presente trabalho de pesquisa aborda o uso da gamificação como metodologia de ensino-aprendizagem no ensino superior, em especial com aplicação no curso de direito, utilizando-se as tecnologias da informação e comunicação, e o uso da realidade virtual e aumentada como forma de vivenciar as situações estudadas de forma ativa, contribuindo com a assimilação do conteúdo e o seu desenvolvimento. Além disso, o uso de jogos para o estudo do direito e a sua prática, é uma questão que será objeto de debate sobre o seu antagonismo frente a seriedade do direito e a ludicidade dos jogos, mas que em um dado momento estão relacionados dada a estrutura do jogo, regras e o direito como norma. Nesse panorama, a presente pesquisa objetiva abordar sobre assunto transversal ao curso de direito, mas atual e iminente, com uso da gamificação como método de ensino-aprendizagem, abordando nuances sobre o direito à privacidade de dados do cidadão no ciberespaço sob a ótica da sua liberdade de escolha e de expressão no tráfego de seus dados, como tema de disciplina do curso de graduação em Direito. A abordagem é aqui analisada sob a perspectiva dos direitos da privacidade e intimidade previstos na Constituição Federal e na legislação infraconstitucional, estudada a partir de um caso específico, e como metodologia ativa de ensino-aprendizagem, a simulação do uso de jogos eletrônicos em realidade virtual e aumentada para demonstrar a aplicação. O tema será ainda discutido a partir de uma problematização, analisando com isso a relação do direito e o seu estudo a partir de jogos, com metodologia de aproximação do mundo real e suas reações, a partir do espaço virtual e com a finalidade de experimentação do aluno (a), para o aprimoramento da sua vivência educacional e profissional.

Palavras-chave: Direito à Privacidade de dados. Direito à intimidade. Realidade virtual e realidade aumentada. Jogos eletrônicos. Gamificação.

ABSTRACT

The current researching work is about the usage of gamification as a teaching-learning methodology to higher secondary education degree, specially applied to Law School using information and communication technologies using virtual reality increased in an active way contributing to absorb the content and its development. Besides this, the usage of games to law studies and also their practices will be a topic for debate about its antagonism before law seriousness and playing games, however in a special moment they are listed in a certain game structure, rules and the rights as a norm. Regarding this scenario, the current objective research on a transversal approach subject to Law School course, however updated and impeding with the usage of gamification as a teaching-learning method covering nuances on the data privacy citizen right. The approach herein analyzed under the privacy right and intimacy perspective foreseen in the Federal Constitution and infra constitutional legislation studied from a specific case and as active learning-teaching methodology simulation as to the usage of electronic games under virtual reality and increased to show its application. The theme will be still discussed from a problem, analyzing the relation of its right and its studies from games, approaching methodology to real world and its reaction from game approach methodology to real world and its reactions from a virtual space and with the purpose of experimentation of the student to enhance he/she professional and educational experience.

Keywords: Data privacy right. Intimacy right. Virtual reality and augmented reality. Electronic games. Gamification.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	09
2. DA GAMIFICAÇÃO E SUA APLICAÇÃO	12
3. DO DIREITO À PRIVACIDADE E SEUS REFLEXOS NA LIBERDADE DE ESCOLHA E EXPRESSÃO DO CIDADÃO NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO	22
4. DA REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA	30
5. DOS JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS RELAÇÕES COM O ENSINO DE DIREITO	39
6. UM ESTUDO PRÁTICO SOBRE O USO DE JOGOS GAMIFICADOS COM REALIDADE VIRTUAL AUMENTADA NO ENSINO SUPERIOR.....	44
7. CONCLUSÃO	52
REFERÊNCIAS	54

1. INTRODUÇÃO

Na presente pesquisa, o uso da gamificação se fará presente, como metodologia de ensino-aprendizagem no ensino superior do curso de Direito, no estudo de um tema específico e atual, que envolvem questões relacionadas às tecnologias e a influência no campo da ciência jurídica. O tema a ser discutido é transversal às disciplinas tradicionalmente estudadas no curso de direito, e sendo um tema novo e ainda em desenvolvimento, faremos a pesquisa dentro do campo do Direito Constitucional e legislação infraconstitucional mais propriamente, no que tange o direito à privacidade, e como forma transversal, a afronta desse direito, no ambiente do espaço virtual, que inclusive vinha sendo debatido no legislativo, com a lei Geral de Proteção de Dados (13.709/2018) e foi sancionada, e tendo em vista ser recente poderá ser objeto de discussões doutrinárias e jurisprudenciais quanto ao seu objeto de estudo e aplicação. Para o objeto de estudo, nos atentaremos às legislações aplicadas, precedentes, doutrina e estudo de caso para a abordagem nos jogos eletrônicos gamificados, como método de ensino-aprendizagem.

As tecnologias de informação e comunicação, abordaram novas formas de interação no ciberespaço, entretanto, a delimitação entre a escolha ou não, no tráfego de dados pelo usuário e os efeitos de invasão ou mesmo monitoramento dos seus hábitos, tolhendo a sua privacidade, merecem um estudo sobre a privacidade e intimidade do cidadão e os limites dessa abordagem, a partir de um caso específico, utilizando gamificação, com o uso de jogos eletrônicos em realidade virtual e aumentada para a sua compreensão, como uma metodologia ativa de ensino para a abordagem de um assunto atual e iminente.

A realidade virtual e aumentada são aqui analisadas, dentro da gamificação, como uma metodologia de ensino-aprendizagem que possibilitam o estudo com o uso da hiper-realidade, para discutir um caso de invasão e monitoramento de dados de usuários no ciberespaço, sem o seu livre consentimento, afetando com isso o seu direito à privacidade.

A escolha da gamificação, como metodologia ativa de ensino-aprendizagem para abordagem do assunto com o uso da realidade virtual e aumentada, se deve ao fato de possibilitar um ambiente realístico, em que o usuário vivencia a situação de forma ativa e interage, fazendo escolhas e sabendo os efeitos dela, e de outro modo, a realidade aumentada acrescenta maiores informações sobre o objeto de estudo de forma real, o que garante ao indivíduo uma vivência de exploração, descoberta, informação, escolhas e efeitos, podendo

antever o que aconteceria no mundo dos fatos, procurando analisar as questões culturais, sociais e políticas de cada escolha com aplicação no direito e no mundo fático.

A forma de transposição desse estudo com jogos eletrônicos em realidade virtual e aumentada, dá-se pelo fato da utilização de uma metodologia ativa de ensino, em que o receptor da informação, utiliza *games*, como forma de ter um cenário real da situação fática, e da possibilidade de escolha das situações, vivências e dos atores da relação.

Por outro lado, a privacidade de dados será abordada dentro de um contexto de games, com um estudo de caso específico, em que o usuário, vivenciará uma situação de vazamento de dados no ciberespaço, e ingressa com ação judicial de reparação, e na audiência que será realizada com a tecnologia de realidade virtual e aumentada, possibilitará a escolha pelo usuário como quer se comportar no ambiente e que papel assumirá na audiência, ou seja, como: Magistrado, Promotor, Advogado, parte do processo, simulando os efeitos de cada decisão tomada, e como se desenvolve essa escolha até a decisão final.

É de suma importância a abordagem desse assunto e a experiência vivida em tempo real, como forma de adoção de medidas e políticas para a proteção da privacidade do indivíduo, que é um direito intrinsecamente ligado a personalidade do cidadão, sendo um direito fundamental da pessoa humana, previsto na Constituição da República Federativa do Brasil, dada a importância que traz em seu bojo uma garantia que visa salvaguardar e valorizar a liberdade e autonomia, com resguardo ainda no Marco Civil da Internet (Lei 12.965/2014).

Com relação a liberdade de escolha do cidadão para evitar vazamento de informações ou mesmo monitoramento, na legislação infraconstitucional, o Código de Defesa do Consumidor traçam regras que protegem o cidadão na sua liberdade de escolha, o que engloba inclusive se é de seu livre consentimento que dados sejam acessados no ciberespaço, e a título de exemplo, usaremos casos de compras em comércio eletrônico de um determinado produto ou serviço, em que houve vazamento de dados.

O estudo prático pela simulação de uma situação real por meio de jogos eletrônicos, poderia colaborar para a formação do profissional do direito, vez que vivenciariam as situações de forma ativa, e mesmo colaborando na tomada de decisões e possíveis efeitos, até mesmo antes de efetivamente acontecer no mundo real.

No primeiro tópico do presente texto, abordaremos as questões relacionadas ao estudo da gamificação, como metodologia de ensino-aprendizagem e o seu uso na formação do bacharel em direito, seguindo o estudo utilizando essa metodologia para abordar um tema transversal do direito e atual, sobre a privacidade de dados, com foco nas legislações aplicáveis, e estudo de simulação de caso real abordando a privacidade de dados do consumidor, a garantia de liberdade de escolha e expressão, com foco nas compras *on line*, garantindo que os seus hábitos e costumes não sejam monitorados sem seu consentimento, mesmo diante das novas tecnologias da informação e comunicação, partindo para o estudo dos diplomas legais brasileiros e teóricos, que trazem a proteção do consumidor, adaptada no ambiente digital, seguido ainda de uma análise, sobre a realidade virtual e aumentada, como mecanismos para o uso da gamificação, possibilitando a vivência real para o conhecimento do usuário sobre os seus direitos e escolhas, servindo de preparação para o acadêmico do direito e o profissional inclusive, com o uso de jogos eletrônicos para simulação do mundo real em interface com a realidade virtual e aumentada, e no último tópico abordaremos uma aplicação prática dos institutos aqui estudados, com a conclusão ao final.

2. DA GAMIFICAÇÃO E SUA APLICAÇÃO.

A ideia cultural de valorização dos jogos digitais tem se intensificado recentemente, embora não seja novo e com isso os seus benefícios, aparecendo dois fenômenos, a dos jogos sérios e o advento da gamificação. A característica em comum entre os dois citados é tornar a experiência mais atrativa e motivada em ser realizada. Há ainda um caráter espontâneo na atividade do jogo. (DOMINGUES, 2018)

Para Domingues (2018, p. 13) há uma diferença entre os jogos sérios e a gamificação:

Entende-se a gamificação como o processo em que se aplicam elementos lúdicos em contextos não relacionados a jogos. Nesse sentido, conceitos e processos de um design de jogo, como progressão, organização em níveis, componentes de mecânica de um jogo, dentre outros, são aplicados em produtos – materiais ou imateriais – que não foram estruturados como tal. No sentido oposto ao processo de gamificação, os *serious games* (incluindo os chamados *games for change*) são objetos lúdicos por natureza, originalmente estruturados como jogos, mas que seguem vetor contrário: direcionam elementos pertencentes ao “universo não lúdico”, do mundo “sério”, para uma estrutura nativa de jogo.

A crítica sobre a utilização de jogos para fins educacionais que seria um universo não lúdico é a perda da ludicidade espontânea peculiar do jogo, por causa da necessidade de absorção do aprendizado para depois acontecer a diversão. (DOMINGUES, 2018)

No sistema gamificado, têm muitas discussões das etapas do seu processo, e comumente tem-se colocado os seguintes fatores: sistema colaborativo ou competitivo, se a partida é *singleplayer* ou *multiplayer*, fases, sistema de recompensas, e se tem final ou não e se o jogo é emergente, onde os desafios são voltados para suas regras, ou narrativo, os desafios são dentro de uma história e ainda na arquitetura, a observação das habilidades envolvidas (cognitivas, físicas e sociais, etc.), bem como, o sistema de *feedback*. (DOMINGUES, 2018). Um exemplo disso é um aplicativo de ensino de línguas:

[...] o aplicativo de ensino de línguas *Duolingo* é costumeiramente definido como uma solução de gamificação, pois utiliza alguns elementos de design de jogos: divisão do processo de aprendizado em fases e utilização de um processo de recompensas. Acredita-se que a aplicação de tais elementos seria suficiente para tornar o processo de aprendizagem um fator de motivação intrínseca. O problema é que o aplicativo faz o jogador/aluno regredir de fase quando abandona as aulas por muitos dias. Ao retornar ao aplicativo, o aluno surpreende-se, por exemplo, ao notar que não está mais na fase 2, mas voltou para a fase 1, simplesmente porque ficou alguns dias sem “jogar”. Nesse caso, todo o esforço para obter motivação intrínseca

é diluído, já que o jogador se frustra, e o impulso para voltar as aulas é definido por um fator extrínseco ao jogo: a “obrigação” de ter de aprender a língua, e não a euforia do usuário – jogador típica de quem vai completar o jogo (DOMINGUES, 2018, p. 17)

Conforme verificamos a depender do objetivo do jogo, e sua construção com base em um ou mais dos elementos gamificados, e a ausência de um modelo específico neste campo, poderia acontecer que no objetivo final se afastaria do proposto e teria influência em seus resultados.

E ainda devido a propagação indiscriminada e o afastamento da percepção de que a gamificação não era sinônimo de motivação e diversão tornou-se aparente e muitas companhias que utilizaram, não tiveram o sucesso esperado (FAVA, 2018). Ainda há outra crítica no uso da gamificação:

Será a gamificação, portanto, um conceito realmente superestimado? Ou seria uma solução de design usada de maneira indiscriminada e cujos projeto¹ e aplicação necessitam de amadurecimento? Sob o ponto de vista do marketing, o pensamento de Bogost faz bastante sentido, principalmente se considerarmos o fato de que, em 2015, a Gartner deixou de considerar a gamificação como uma tendência tecnológica e passou a vê-la como uma tendência de marketing. (FAVA, 2018, p. 62)

Conclui-se com as observações feitas que acontecendo modificações na estrutura da gamificação refletiria diretamente na finalidade e êxito das aplicações, bem como no objetivo proposto e a tendência tecnológica modificaria para passar a de marketing, o que poderia refletir apenas em uma questão mercadológica.

A gamificação, na sociedade atual nasce com a lógica digital, distanciando-se dos modelos tradicionais de ensino-aprendizagem e a sua utilização com uso dos jogos eletrônicos estaria inserido em uma nova forma de comunicação, e de inserção no contexto social, principalmente porque o seu uso também estaria no âmbito educacional, como uma forma de interação e processo de ensino-aprendizagem, com desenvolvimento de competências do indivíduo, e conforme Rodrigues (2016, p. 02): “As novas gerações nasceram com os videogames embutidos nos universos digitais, e com isso vieram outras expectativas, competências cognitivas, e dinâmicas sociais”.

1 *sic*

E mais nesse sentido, o jogo proporciona uma relação entre quem joga e o reflexo das escolhas do jogador, proporcionadas pelo mecanismo do jogo, o que colabora para que o usuário saiba discernir a atitude escolhida e a sua consequência no mundo real. E conforme Rodrigues (2016, p. 5):

Um aspecto interessante de realçar neste ponto é a relação em perspectiva entre o jogador e o jogo. Uma relação quase causal – ou correlativa – onde a ação do jogador influencia, e é influenciada, pela mecânica do jogo. Esta relação em perspectiva existe sempre, principalmente quando o mecanismo “jogo” está fora de nós e existe, apenas e no limite, como um meio de comunicação.

Denota-se com isso que o jogo proporciona as escolhas feitas no mundo imaginário sejam previamente conhecidas antes de serem aplicadas, de modo que no mundo fenomênico, já se tenham chances de saber quais seriam as consequências e antever as alterações possíveis para diminuição dos riscos na tomada de decisões.

Conforme se verifica dos elementos tratados na gamificação, transportando para o uso de jogos, a experiência é lúdica e de um mundo imaginário, e o ambiente de *games* com as aplicações reais, porém no mundo virtual proporciona a construção e o desenvolvimento dos aspectos cognitivos, sociais, de interação e utilização na prática da vida real, e que inclusive para o ensino-aprendizagem facilitaria a assimilação e desenvolvimento de habilidades para solucionar situações com base no estudo prévio.

Para Bersch e Sartoretto (2015, p. 45), a verdadeira transformação dos modelos pedagógicos se dá pela ação, independentemente do meio utilizado:

Muitas vezes ouvimos a afirmação de que a tecnologia veio revolucionar a educação, mas a verdadeira transformação se dará pelo conhecimento e pela ação pedagógica que poderá, ou não, fazer uso da tecnologia.

Ao utilizar uma lousa digital ou proporcionar que o texto seja lido no *tablet* ou no computador, não significa necessariamente que se está promovendo melhores condições para o aprendizado.

O que faz a educação ter um bom resultado em relação à aprendizagem dos alunos é a forma como é conduzida pelos professores e como eles conseguem envolver seus alunos nessa construção. A tecnologia poderá abrir um grande leque de possibilidades pedagógicas e deve ser adotada a partir de uma profunda reflexão sobre o que se espera dela, no sentido de qualificar o acesso ao conhecimento e à produção do estudante em relação ao que ele está construindo.

Analisando sobre o prisma da ação pedagógica, a transformação é pela ação e prática efetiva de métodos de ensino-aprendizagem que estimulem os processos cognitivos do aluno

(a), mas diferentemente do posicionamento dos autores que em nada interferia o meio, essa situação de meio poderia aflorar novas formas de conhecimento e de apresentação, desta maneira, o modelo pedagógico e a sua forma, guardariam importância, podendo-se cogitar em uma quantificação em grau maior ou menor da sua utilização, mas relevantes.

Desta forma, aqui o universo do jogo será tratado como uma metodologia ativa de ensino-aprendizagem, com base nos princípios da gamificação, com a sua aplicação no ensino superior de direito, para tratar de temas correlatos a disciplina do curso e a ideia central de seu uso é a proposição de uma forma de interação do aluno com o ambiente virtual, desenvolvendo o que foi aprendido em sala de aula, e estimulando a sua autonomia, daí a importância do meio escolhido para a ação pedagógica, e inclusive de políticas para estimular o seu uso.

Para Kubota, Amiel e Wives (2015, p. 65), há necessidade de uma política para estimular o uso de tecnologias, aliada a finalidade pedagógica:

Uma orientação para o uso das tecnologias, partindo de um planejamento com forte suporte da direção da escola, gera um ambiente mais favorável a um uso consciente (quando se sabe qual o potencial benéfico da tecnologia na prática) por parte das professoras. Em contrapartida, quando inexistente essa condição favorável, tudo dependerá exclusivamente do esforço individual de cada professor. Nessas condições, a professora se torna um agente isolado e será uma exceção à regra.

Sendo assim, com o esforço em comum dos agentes educacionais, a gamificação usada em jogos como metodologia pedagógica, teria como proposta proporcionar o estímulo aliada ao método de ensino. Traz em seu bojo, uma amplitude no desenvolvimento do aluno e na sua relação com o professor, de forma mais substancial e complexa com a motivação e a autonomia, a possibilidade de erro e acerto, aprendendo com essa dicotomia, sem uma exposição direta do aluno, porque o contato é estabelecido em ambiente virtual, dando maior liberdade de ação, o que possibilita explorar todos os seus elementos, incluindo as sensações obtidas pelas escolhas e as múltiplas vivências dos personagens dos jogos eletrônicos com a realidade virtual, vez que há a submersão em outro ambiente diferente do mundo real, mas com vivências reais do indivíduo e das situações escolhidas.

O jogo aliado a gamificação, com fins instrucionais e educativos, como metodologia de ensino-aprendizagem possibilita que o aluno seja precursor de seu próprio aprendizado, tendo um papel ativo no seu processo formativo. Na visão de Rodrigues (2016, p. 17):

Em suma, a gamificação ajuda os indivíduos a valorizarem o seu próprio comportamento, na medida em que é um mecanismo que quantifica e mede – através de números e elementos visuais – a ação individual. Nesta lógica, deixa de existir diferença entre “comportamento jogo/comportamento não-jogo”, porque é o mesmo comportamento que é alvo de um juízo de valor métrico. Do mesmo modo, deixa também de existir disparidade entre “jogador/indivíduo”, na medida em que é o indivíduo na sua dimensão ontológica que se assume como jogador.

Seguindo essa lógica sobre comportamento e a relação do indivíduo e o ambiente, que pode ser real e virtual, ainda que se admita que os papéis de mundo real e virtual sejam tidos como únicos, vislumbra-se a sua distinção, na medida em que o indivíduo tem plena consciência de que aquela situação é real, sentida em outro universo tido virtual, que possibilita as sensações do mundo real como fonte de experiência, e aí estaria a riqueza nos elementos de aprendizagem, que para além da teoria, o desenvolvimento da criticidade sobre a teoria com o uso desses elementos para ação no mundo fático. Segundo Poltronieri e Ruffino (2014, apud RODRIGUES, 2016, p. 23):

Esta capacidade que os jogos têm de maximizar as capacidades individuais - ao ponto de ter um impacto social - evidencia a existência do jogo e da sua linguagem como um sistema de comunicação artificial [...] que interage com o indivíduo no sentido de lhe fornecer certas informações sobre o "mundo do jogo" e/ou o "mundo real".

Nesse sentido, sobre novas perspectivas e maximização das capacidades, a pluralidade educacional tem o seu papel colaborativo. Conforme Pretto (2015, p. 75):

Neste contexto, a escola passa a assumir o papel de articular os diversos saberes com o conhecimento estabelecido. A escola passa a ser uma verdadeira “plataforma educativa”, constituindo um ecossistema educacional, implantando um círculo virtuoso de produção de culturas e conhecimentos, com um estímulo à criação permanente, à remixagem, à mistura de tudo, com um diálogo intenso entre o criado e o estabelecido historicamente, num consumo antropofágico dos conteúdos das ciências, das culturas, com a escola superando o seu isolamento e vivendo uma excitação permanente; mas, ao mesmo tempo, se constituindo no espaço e no tempo para reflexão tranquila e profunda.

Essa proposta de pluralidade está ligada a transposição do modelo até então utilizado, para um novo olhar de autonomia, o que a gamificação com o uso de jogos de realidade virtual e aumentada proporciona, como um mecanismo de ação que preverá e determinará situações com base em uma experiência anterior, e deste modo o aluno terá autonomia no seu aprendizado e o docente terá a possibilidade de demonstrar situações até então previstas apenas como exemplos, em seminários ou simulados, como uma situação real e que deve haver escolhas e consequências, e também desenvolver no aluno (a) na aplicação das teorias e dos conteúdos, para que tenha análise crítica na solução do conflito.

Em sentido contrário ao uso gamificação, como metodologia ativa e atual, com elementos de ludicidade, motivação e sistema de recompensa, seria a ideia de uma aplicação voltada apenas à disciplina e de controle da ação humana, por um arcabouço de situações predeterminadas sob o argumento do lúdico e da motivação, com vistas a atender um mercado, o que descaracterizaria a aplicação. Segundo Rodrigues (2016, p. 30):

Este controle comportamental motivado por um sistema de jogo tem levado alguns autores a comparar a gamificação com outros dispositivos disciplinares. Esta ideia torna-se clara quando olhamos para aplicações gamificadas ligadas ao fitness, desporto e bem-estar. Utilizando como exemplo a aplicação Nike+44, o "corredor/jogador é normalizado, e regula-se a si mesmo de modo a manter ou progredir num processo constante de auto-normalização" [e auto-aperfeiçoamento].

Segundo o autor, a gamificação teria um olhar comportamental e de um sistema de auto-aperfeiçoamento do ser humano, porém ainda que essa ideia de controle fosse parte do processo, o fato é que um sistema gamificado não é para controle e sim para desenvolvimento e a tecnologia com o uso da inteligência artificial possibilitaria cada vez mais a interação homem-máquina, de modo que esta venha facilitar o seu dia a dia para diminuir riscos na tomada de decisões, e não apenas com situações pré-formatadas de utilização específica, e o indivíduo teria a chance de escolher entre várias possibilidades que são postas para ação, e saber os resultados das escolhas. A ação não é controlada, mas experimentada e decidida sobre os diversos ângulos.

No caso da ação controlada, reportando para o uso da gamificação, o fator determinante é como se estimula o uso, a conexão e sua destinação. Segundo Dragona e Han (2014, *apud* RODRIGUES, 2016, p. 32):

As redes sociais são fontes ricas de informação, essa que é recolhida, processada, analisada, e re-organizada por empresas com interesses variados [...]. Assistimos ao crescimento exponencial de serviços de análise sustentados no big data orientados para a auscultação dos interesses dos indivíduos e para a monitorização dos seus padrões comportamentais online com o intuito de "fornecer aos clientes [destes serviços] o poder de gerir audiências com sucesso, personalizar as experiências dos clientes, e criar relacionamentos rentáveis com os clientes".

Nesse contexto do controle da ação humana e aplicado isso a gamificação, tem-se que o monitoramento dos dados obtidos na rede mundial de computadores, como no caso das redes sociais, estaria se analisando o comportamento humano e desta feita, as aplicações poderiam ser destinadas aos interesses de dado grupo, então utilizando o controle sob o aspecto de análise e pesquisa para desenvolvimento, seria frutífero porque estaria dentro das expectativas daquele determinado público, porém deve existir a permissão de captação.

Continuando, na perspectiva de controle da ação humana e ações de monitoramento de dados para desenvolvimento de produtos e serviços, como no caso da gamificação e o seu uso em *games* com a tecnologia em realidade virtual e aumentada, no trabalho discutirá ainda um caso específico que envolve monitoramento de dados, seus limites, direito de escolha do usuário, que deve prevalecer em detrimento do interesse econômico para a garantia da sua própria liberdade como indivíduo e direito de intimidade e privacidade previstos na Constituição da República Federativa do Brasil e diplomas legais infraconstitucionais. Seguindo Rodrigues (2016, p. 33):

Nas sociedades pós-disciplinares já não se proíbe, pelo contrário, alertam-se as consciências para os malefícios e benefícios de determinadas práticas, e deixa-se que as pessoas tomem as suas próprias decisões num processo onde a independência e a autonomia são supostamente valorizadas.

A ideia nuclear é a independência e a autonomia do indivíduo e com o uso da gamificação como metodologia de ensino para conhecimento prévio das possíveis escolhas e atitudes, não se revelando em um universo fechado em si mesmo, mas sim para que se observe o reflexo do processo de ensino-aprendizagem e a reavaliação do processo formativo e educativo, dando margem a criatividade de cada indivíduo e desenvolvimento das suas potencialidades e de acordo com Han (2011 apud RODRIGUES, 2016, p.38):

Para colaborar no desenvolvimento social, os jogos e a sua lógica deveriam fomentar bem-estar e abrir espaço ao inesperado, à descoberta, à alegria e à criatividade, e os

restantes sistemas normativos deveriam deixar que a produtividade humana surgisse de modo natural através destes processos.

Nessa perspectiva de escolha dos benefícios e malefícios, o usuário (a) necessita entender o processo como um todo porque ainda que o jogo proporcione o gozo, nem sempre isso aconteceria, pois, dependendo da sua natureza, a ideia do lúdico se esvai, mas ainda que determinados assuntos sejam totalmente formais, é possível criar um mecanismo de interação que desperte no aluno (a), a sua criatividade e a ludicidade, com o cenário, as etapas, e o desenvolvimento das situações, como já comentado, e a proposta do trabalho é que se desenvolva em realidade virtual e aumentada para proporcionar liberdade de ensinar e aprender.

Nesta linha, segundo Rodrigues (2016, p.40) ressalta a performance do jogo no aprendizado: “Esta capacidade dos jogos construir ambientes de aprendizagem próativos², onde os alunos aprendem fazendo, é uma característica essencial para uma geração bastante autónoma³ no modo como gere e explora os seus interesses através do virtual”.

A geração que se utiliza do digital desponta com o uso das tecnologias e sendo assim novas técnicas são buscadas para atingir esse público que tem uma forma de se comunicar com o mundo diferente dos modelos tradicionais de ensino, então há uma necessidade de uso de metodologias que se aproximam dessa sociedade da informação que usualmente está conectada ao virtual, tendo uma linguagem preponderante do mundo digital.

A metodologia ativa de ensino-aprendizagem, com o uso da gamificação para uso na atual sociedade da informação, distingue do uso único dos jogos porque são aplicações distintas, porém complementares. O sistema de não-jogo, que é a educação, transforma-se em um sistema de jogo. Segundo Rodrigues (2016, p. 41):

Convém aqui fazer um parêntese para dizer que utilizar jogos não é a mesma coisa que utilizar estratégias de gamificação. Videojogos e gamificação são dispositivos distintos, embora a capacidade de serem complementares seja evidente. O que está aqui em causa, mais do que os videojogos ou a gamificação per si, é o tipo de linguagem que ambos utilizam. O facto da gamificação utilizar elementos dos jogos confere-lhe a capacidade de transformar um sistema de não-jogo (educação) num sistema de jogo (educação lúdica).

2 *sic*

3 *sic*

Desta forma, o que confere a distinção entre ambos, é o elemento essencial de cada um, e ambos podem estar aliados para o uso na educação, dando autonomia ao aluno (a) para o aprendizado já que é um modelo ativo de ensino, não entabulado em uma lógica tradicional. Seguindo Rodrigues (2016, p. 42): “Ele é entidade ativa nesse processo não recebendo o conhecimento *tal como ele é* transmitido, mas *moldando ativamente* as suas estruturas fundamentais através da sua percepção e capacidades de aquisição e interpretação”.

Para além da lógica tradicional, a gamificação é uma estrutura utilizada para a transmissão do conhecimento, e os elementos essenciais fazem parte desse sistema como um instrumento ativo, e deve ser avaliado o conteúdo a ser ministrado, as suas bases ideológicas, culturais, sociais e que interação será desenvolvida para a construção do saber no aluno (a), e também devem possibilitar o senso crítico sobre o conteúdo e o saber antagônico, porque a despeito de ser uma lógica gamificada atendendo a nova sociedade do saber em rede, o fato discutido é a construção do saber, quais são os embasamentos teóricos ou mesmo um resultado prático daquelas ações, que como efeito podem ser tradicionais ou não, apesar do meio escolhido de ensino.

Segundo Bourdieu (1992, apud RODRIGUES, 2016, p. 45), sobre os modelos tradicionais e sua evolução destaca elementos socio-culturais, e o “habitus” como um produto da história e que as experiências ao longo do tempo são transformadoras de uma sociedade, logo isso repercute em novas formas de ensinar e aprender, o que com o uso da gamificação atenderia a esses requisitos de evolução e continuidade no tempo:

O habitus, um produto da história, produz práticas individuais e coletivas - mais história - de acordo com os esquemas gerados pela história. Garante a presença ativa de experiências passadas, que, depositadas, em cada organismo na forma de esquemas de percepção, pensamento e ação, tendem a garantir a “corretividade”, das práticas e a sua continuidade ao longo do tempo (...).

E nesse contexto de mudança das práticas de ensino-aprendizagem para Bjorklund e Pellegrini; Granic et al., (2010, 2014 apud RODRIGUES, 2016, p.47):

O jogo, e a brincadeira a ele associado, permite criar novos contextos de aprendizagem onde se experimentam situações sociais e simulam consequências emocionais, assim como também permite reproduzir conflitos reais e trabalhar em soluções ideais para eles.

Desta maneira, o resultado dos esquemas sociais repercutem na forma de ação do

indivíduo e a gamificação seria um produto da evolução tecnológica da sociedade e de sua forma de comunicação, mudando hábitos e costumes, e os elementos que podem ser utilizados nesse sistema de ensino-aprendizagem que colaboram para essa nova experiência.

A importância de se avaliar as informações e o conhecimento adquiridos e saber como aplicá-los, é uma condição de enfrentamento dos problemas e suas soluções, desenvolvendo as habilidades críticas acerca da situação real, para a construção do saber.

O presente capítulo buscou discutir a aplicação da gamificação na educação, como uma metodologia ativa de ensino-aprendizagem e transformação do aprendizado com uso dos seus elementos para o desenvolvimento das habilidades sociais, emocionais, cognitivas e da própria construção do saber, tendo o aluno (a), como protagonista do seu processo de ensino-aprendizagem e aprimoramento da prática educacional e profissional.

3. DO DIREITO À PRIVACIDADE E SEUS REFLEXOS NA LIBERDADE DE ESCOLHA E EXPRESSÃO DO CIDADÃO NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO.

O presente capítulo tratará sobre a privacidade de dados e a liberdade de escolha frente as ações de monitoramento como uma tema transversal de disciplina do curso de direito sendo abordado em um caso concreto, utilizando como ensino-aprendizagem as tecnologias da informação e de comunicação para o aprendizado, como forma da situação ser vivenciada de uma forma realística.

O tema reflete a sociedade da informação com as novas tecnologias de informação e comunicação que acessam o espaço virtual, para pesquisas de assuntos, interação com pessoas, uso de redes sociais, e com isso empresas monitoram hábitos, costumes, e por vezes sem livre consentimento, o que pode gerar uma identidade virtual desse indivíduo, sem que ele saiba que os seus dados são utilizados, ou mesmo propagados, e que de fato essa identidade tida virtual refletiria na realidade.

Desta forma, o assunto será abordado pelas normas que regulamentam a matéria, doutrina, precedentes e no tocante ao estudo de caso simulado de violação de dados será abordado em capítulo próprio.

A metodologia de ensino-aprendizagem tem como escopo o acesso do aluno (a), ao conhecimento da matéria, durante o jogo simulado, com o auxílio de outro profissional que se apresentará em forma de holograma na sessão de audiência para colaborar com elementos jurídicos e também o uso de QR Code para o contato com informações na base de dados, dando subsídios a consultas do arcabouço jurídico com o uso da realidade aumentada, além do conhecimento prévio das normas, objeto deste capítulo.

O aluno (a) terá a oportunidade de vivenciar um tema atual que envolve tecnologia e a metodologia de ensino, igualmente com os mecanismos das novas tecnologias para solucionar as questões e desafios com as etapas dos jogos eletrônicos gamificados em realidade virtual e aumentada.

O tema do caso concreto de direito à privacidade de dados terá como subsídios, o

estudo abordado a partir da Constituição Federal e a legislação infraconstitucional, especificamente o Código de Defesa do Consumidor, Marco Civil da Internet que tratam sobre a proteção do usuário na preservação da sua intimidade e a liberdade de escolha, o que engloba a sua manifestação em aceitar ou não que seus dados sejam trafegados, acessados e utilizados.

A título demonstrativo na seara internacional, a privacidade está inserida no campo dos Direitos Humanos. Segundo Pilati e Olivo (2014, p. 292):

[...] a privacidade é objeto da Declaração Universal dos Direitos do Homem (1948), que a protege em seu artigo 12, estabelecendo que “Ninguém sofrerá intromissões arbitrárias na sua vida privada, na sua família, no seu domicílio ou na sua correspondência, nem ataques à sua honra e reputação”; do Pacto da Organização das Nações Unidas sobre Direitos Cívicos e Políticos (artigo 17); da Convenção Americana de 1969 sobre os Direitos do Homem (artigo 11); e da Convenção Europeia de 1950 sobre os Direitos do Homem (artigo 8º).

Para garantia do direito à Privacidade têm diversos diplomas legais que protegem a sua inviolabilidade, porém as tecnologias para informação facilitam o seu manuseio e acesso de dados, sem medidas eficazes contra tal invasão e por vezes o indivíduo também as fornece como uma exigência para utilização daquele serviço. Para Pilati e Olivo (2014, p. 293-294)

A informação tornou-se artefato de valor e importância nunca imaginados, não se medindo esforços para adquiri-la. Mas o desenvolvimento tecnológico já permite acesso quase ilimitado à intimidade das pessoas e instituições, sem as correspondentes medidas de defesa contra tal invasão. O fato é que a relação do indivíduo com a privacidade é constantemente alterada conforme a evolução do ambiente (físico, cultural, psicológico) em que ele vive; e hoje essa relação está abalada. Por um lado, conforme nossas necessidades e conveniências, se opta, constantemente, por fornecer nossas informações pessoais e alimenta-se diariamente todos os tipos de redes sociais, exacerbando os conflitos em torno desse direito fundamental, essencial a nossa condição de seres humanos.

O direito à privacidade abarca composições da personalidade do indivíduo que estão sendo acessadas, analisadas e o direito à escolha deve ter garantido, sob pena de afronta com consequências jurídicas (FEITOSA, 2019), e ainda na perspectiva das lições de Silva (1994, p. 202), o tema é tratado como “o conjunto de informação acerca do indivíduo que ele pode decidir manter sob o seu exclusivo controle, ou comunicar, decidindo a quem, quando, onde, e em que condições, sem a isso poder ser legalmente sujeito”. Ainda , segundo Antunes (2016, p. 53):

A autodeterminação informacional é a capacidade, ou o direito, que cada indivíduo tem de controlar a sua exposição na sociedade e, por esse meio, garantir a sua privacidade. É um direito intangível: o direito a permanecer isolado; o direito a permanecer anônimo⁴; o direito a controlar com quem, quando, onde e como partilhar informação pessoal; essencialmente é um direito fundamental intrínseco ao ser humano.

Para Pilati e Olivo (2014), destacam ainda a importância do desenvolvimento de tecnologias de dados com a finalidade de organização e segurança, mas tem de ter equilíbrio para não se tornar invasivo e a privacidade violada. Conforme os autores, o indivíduo tem de decidir se deve partilhar informações.

A respeito da privacidade de dados temos um caso emblemático de monitoramento e vazamento de informações conhecido como caso Snowden, de um funcionário que trabalhava com inteligência para USA e utilizou do cargo para efetuar downloads de documentos secretos pertencentes ao serviço secreto dos Estados Unidos, isso aconteceu em 2013, tendo divulgado as informações para jornalista e cineasta. Conforme Pilatti e Olivo sobre o caso (2014, p. 285):

Na entrevista, Edward Snowden apresentou provas de que a NSA monitora milhões de telefones e dados de usuários online, nos Estados Unidos e em países estrangeiros; a Agência teria acesso aos servidores de empresas como *Google*, *facebook*, *Skype* e *Apple*; o monitoramento faria parte de programa de espionagem chamado *Prism14*, que permite aos agentes coletar diversos tipos de materiais como histórico de internet, conteúdo de *e-mails* e *chats* e transferências de arquivos. Snowden acusou a NSA de estar construindo uma infraestrutura tecnológica que permite a interceptação de praticamente qualquer tipo de informação. Com esse aparato, seria possível rastrear a comunicação de qualquer pessoa automaticamente, sem nenhuma forma de controle prévio. Com base nos documentos apresentados, por exemplo, verificou-se que o Brasil teve 2.3 bilhões de telefonemas e mensagens de e-mail espionados.

Em defesa das acusações de espionagem, a Casa Branca alegou que a coleta era de metadados, e para questões de segurança, não havendo acesso ao conteúdo para afastar a violação de privacidade, porém críticos defendem que a referida coleta permitiria a formação de um perfil mais detalhado do indivíduo. Ocorreram muitas reações negativas da população, porque preservam mais a sua privacidade do que qualquer discurso de segurança. As empresas envolvidas ingressaram no Judiciário para garantia de direito a mais transparência com seus clientes. (PILATTI e OLIVO, 2014).

4 sic

O caso Snowden retrata bem a inexistência da diferença entre esfera virtual e real atualmente, por causa da facilidade de acesso de informações, e o impacto que teve esse vazamento de informações, ao passo que nas épocas *offline*, pouco se discutia sobre o assunto e nem um grande impacto teria devido a isso. Conforme Pilati e Olivo (2014, p. 295-296):

As informações encontram-se disponíveis para quem conseguir acessá-las. No início do século, talvez, esse tipo de programa de espionagem divulgado por Snowden não tivesse tanto impacto, pois ainda havia uma boa distância entre a esfera virtual e a real. Hoje, tal distância é praticamente inexistente e, mais do que isso, com os bancos de dados informatizados, tornou-se muito mais fácil a coleta – mesmo que não autorizada – desses dados pelos bancos. [...] conclui-se que o novo contexto desenhado pelo desenvolvimento tecnológico, hodiernamente, alcançado vai exigir uma reconstrução paradigmática das formas política e jurídica nos países e no mundo. O direito à privacidade já não é uma questão Estado-Indivíduo. Extrapola para a dimensão: Estado-Indivíduo-Sociedade, e mais. Trata-se de um arcabouço político-jurídico a ser construído em novo paradigma.

Desta forma, são prioritárias políticas públicas para evitar a coleta indiscriminada. Há um conjunto de valores nas informações acessadas que relativizam em parte a privacidade do cidadão e aspectos da sua personalidade e, uma vez propagadas e transportadas a terceiros, é uma prerrogativa do indivíduo que sejam conhecidas e autorizadas, e não uma faculdade de terceiros, sob pena de afronta aos direitos elementares.

A respeito dessa do monitoramento de dados, segundo Feitosa (2017, p.120): “Na legislação brasileira, a forma invasiva de se obter informações afrontam diretamente o direito à escolha do consumidor, pois se considera que este último deve ter plena liberdade e acesso, decidindo o que deve consumir de acordo com os seus interesses”.

O Código de Defesa do Consumidor (lei nº 8.078/90) traça princípios, disciplinam regras de proteção nas relações de consumo, dando atenção inclusive à liberdade de escolha do consumidor, pois é um direito intrinsecamente ligado a sua incolumidade psíquica, tendo sido regulamentado para tratar especificamente de aquisição de produtos e serviços contratados no ambiente virtual.

Os fatos e atos jurídicos decorrentes das relações do consumo no meio cibernético e as respectivas relações jurídicas, limites de acesso às informações do usuário, reflexos econômicos provenientes da necessidade de conformação pelas empresas de normas de conduta para captação de dados e a adequação à norma legal, devem ter efetividade e com a

Lei de Proteção de Dados, que objetiva segurança de dados, podem surgir novas questões que devido às constantes transformações tecnológicas influenciando na sociedade da informação e merecendo uma resposta no âmbito do direito, serão objeto de questionamentos, não se esgotando o tema.

A adoção de medidas e políticas para a proteção da privacidade do indivíduo é um direito intrinsecamente ligado à personalidade do cidadão, sendo um direito fundamental da pessoa humana, previsto na Constituição da República Federativa do Brasil em seu artigo 5º, inciso X, dada a sua importância que traz em seu bojo, uma garantia que visa salvaguardar e valorizar a liberdade e autonomia e com resguardo nos artigos 3º, 6º e 7º do Marco Civil da Internet (Lei 12.965 de 2014), e sendo violada há um dano que pode ser configurado como moral e material.

O Código de Defesa do Consumidor traçam regras que protegem o cidadão na sua liberdade de escolha de produtos e serviços, em especial no artigo 6º, e conseqüentemente a de se expressar, enquanto consumidor, sem que seja monitorado ou mesmo induzido a contratar, com isso tendo a previsão do direito à informação para que livre e conscientemente tome decisões, bem como, com ânimo refletido sobre o efeito das suas escolhas e com isso a relação entre consumidor/fornecedor poderá ter mais equilíbrio e assim Santos ressalta (2009, p.33):

[...] ”a diferença de poder entre as partes no contrato de direito civil (seja ele um contrato de trabalho ou um contrato de fornecimento de bens ou serviços) é de tal ordem que a parte mais fraca, vulnerabilizada, por não ter a alternativa ao contrato, aceita as condições que lhe são impostas pela parte mais poderosa, por mais onerosas e despóticas que sejam.

No tocante ao monitoramento digital, a parte mais vulnerável deve exercer o seu livre consentimento, sem que as relações de poder influenciem ou mesmo sejam impostas. Em caso paradigmático sobre relações que envolvem poder, como no caso de empregador e empregado, os Tribunais tem entendido pela direito do empregador no monitoramento de e-mail corporativo, desde que o empregado tenha consentido, não gerando afronta a privacidade do empregado.

De acordo com isso, comparando a legislação pátria em relação ao decidido pela Corte Europeia de Direitos humanos, em caso específico de monitoramento de e-mail de

empregado em analogia a tema aqui apresentado, para Pessoa e Pamplona Filho (2017, p. 32) que analisaram sobre o estudo de caso paradigma o seguinte:

A análise do caso *Barbulescu X Romênia* empreendida neste artigo leva à conclusão de que a Corte Europeia de Direitos Humanos assentou que o controle efetuado pelo empregador sobre o e-mail do empregado em ferramenta cedida pela empresa é possível desde que o empregado saiba que pode ser controlado, ou seja, se tal hipótese vier prevista em regulamento interno ou no próprio contrato de trabalho. Ademais, entendeu ser razoável o controle e ainda proporcional, vez que levou em conta o equilíbrio da vida privada e profissional do empregado.

Verifica-se que a jurisprudência brasileira também se orienta no sentido de ser possível o monitoramento de *e-mail* do empregado, desde que se trata de *e-mail* corporativo, o que não necessariamente leva à demissão por justa causa nas hipóteses de uso privado, tendo em vista a observância das particularidades de cada caso concreto.

No entanto, há que se ressaltar que o empregador deve deixar clara a sua política de monitoramento digital, para que o empregado não tenha a razoável expectativa de privacidade de suas mensagens eletrônicas.

E ainda nesse sentido, tem-se outro caso paradigma envolvendo o monitoramento e o vazamento de informações para oferecimento de serviços. Trata-se de um caso que determinada mulher teve a informação de aborto espontâneo divulgada e recebeu contato por *whatsapp* de laboratório oferecendo coleta de cordão umbilical. Este caso foi para disputa judicial, tendo sido indenizada porque o entendimento era de que não foi compartilhada informação, logo não poderia ser divulgada. (SCHENDES, 2022)

O monitoramento de dados pode também englobar vestígios para formação de uma identidade e avaliar usos e costumes do consumidor (a) para ações de marketing, mitigando com isso sua privacidade. Para Feitosa (2017, p. 119): “Muitos desses vestígios virtuais são conseguidos por meio de redes sociais, visitas a websites, cadastros on-line, entre outros, formando um arcabouço de informações que são compiladas e transformadas em novos produtos no mercado e ações de marketing”.

Ademais, conforme a discussão sobre a questão de monitoramento versus privacidade de dados, o consentimento é a questão preponderante para o desfecho de consequências, inclusive jurídicas. Em caso análogo ainda de afronta ao direito de privacidade com inclusão de foto não permitida em matéria jornalística, conforme decidido pelo Tribunal de Justiça do Amazonas, foi determinada a supressão da fotografia, pela ausência de consentimento para tal finalidade. Nesse sentido, foi relatado em voto condutor de Figueiredo (2017, p. 143):

O art. 5º, inciso IX, da Constituição Federal preconiza que todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, bem como assegurando ser livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença.

Entretanto, quando este comando constitucional choca-se com outro regramento de igual hierarquia, deve ser relativizado a fim de assegurar a ordem constitucional vigente.

A agravante busca proteger o direito à imagem, igualmente previsto na CF/88, no art. 5º, inciso X, o qual assegura serem invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito à indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação.

Assim sendo, deve-se ponderar entre a liberdade de expressão e comunicação e o direito à honra e à imagem. [...]

Portanto, considerando-se as características do caso concreto, entendo proporcional e razoável a prevalência do direito à honra e à imagem do indivíduo, pois a agravada não obteve autorização para publicação da imagem e notadamente porque privilegia a dignidade da pessoa humana, traduzida na vontade da recorrente de não ver a sua foto e de sua filha menor mantida no portal jornalístico da agravada. [...]

Posto isso, dou provimento ao agravo de instrumento para confirmar a tutela recursal antecipada, determinando a supressão da fotografia da recorrente e de sua filha da reportagem exibida no sítio eletrônico da recorrida.

O caso apontado retrata a ausência de autorização com efeito jurídico da supressão, transportando para o monitoramento de dados na internet, em visitar sítios ou mesmo cadastramento em *websites*, o fato é que nem sempre é conhecido como estão sendo capturados e usados os dados pelas ações de monitoramento.

Em sendo conhecidas as ações de monitoramento, devem ser previamente autorizadas com liberdade de escolha e consentimento sob pena de violação dos direitos a privacidade, intimidade, vida privada e imagem, como bem relatado no respeitável voto da relatora no Tribunal de Justiça do Amazonas.

Para além desses questionamentos, o fato é que mesmo o empregado ou mesmo o consumidor (a) usuário tenham autorizado o monitoramento, a questão é: esse consentimento é isento e livre. Para o consentimento se tornar livre, é necessário ter consciência e conhecimento, inclusive das consequências e isso se faz também com políticas públicas educacionais para a população sobre direitos e deveres.

A educação é um direito fundamental da pessoa humana, com previsão constitucional de seu pleno desenvolvimento e formação do indivíduo que é um instrumento de defesa contra violação de direitos e para que seja exercida de forma plena a cidadania, e desta feita, a legislação consumerista prevê como direito à informação, sendo um desdobramento do direito à educação, para assim o consumidor ter a sua vontade livre e

consciente na escolha de produtos e serviços.

A educação é um instrumento de defesa, na medida em que desenvolve o cidadão e o conscientiza das suas potencialidades, inclusive o pleno desenvolvimento é condição de exercício da cidadania e na visão de Silva (1994, p. 302): “O art. 205 contém uma declaração fundamental que, combinada com o art. 6º., eleva a educação ao nível dos direitos fundamentais do homem. Aí se afirma que a educação é direito de todos, com o que esse direito é informado pelo princípio da universalidade”.

Diante do panorama apresentado e dos dispositivos legais, doutrinários, judiciais, e do caso concreto, o aluno (a) terá como um dos desafios, a conciliação da liberdade que o ciberespaço permite, dada a própria natureza de código aberto e acesso que a internet oferece e de outro lado, a privacidade e intimidade do usuário (a), que está colidindo pelo monitoramento de dados, vez que uma situação é o acesso e outra é a forma como se deve acessar esses dados, e as garantias para concessão dessa liberdade por terceiros, sob pena de se viver em uma sociedade vigiada por todos.

Na discussão do caso concreto, o desfecho final é a procedência ou improcedência da ação indenizatória proposta contra a violação do direito à privacidade de dados, e no jogo eletrônico gamificado em realidade virtual e aumentada é a recompensa, a motivação do jogo, o resultado final, diante das escolhas e a oportunidade de conhecê-las e experimentá-las.

O tema de monitoramento de dados e o direito à privacidade do cidadão é tratado como tema de aula em que o estudante vivenciará toda essa situação com o desfecho final, na procedência ou improcedência da ação e a violação da privacidade, que é tema complexo, com muitas nuances sobre os seus limites e mesmo o prévio conhecimento dessas ações, porém o cidadão tem a sua disposição leis que o protegem, e que dependem de conhecimento e divulgação para o exercício pleno de seu livre consentimento.

Em conclusão do capítulo, o tema de privacidade de dados será abordado em tema de aula com uso de jogos gamificados em realidade virtual e aumentada, discutindo um caso prático, os seus limites e consequências, políticas públicas para aprimoramento, dispositivos legais existentes, e como ponto central, o direito do cidadão livre e consciente em decidir sobre os seus dados e quem pode acessá-los, não sendo uma faculdade de terceiros.

4. DA REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA

A realidade virtual tem como elemento basilar a interatividade do indivíduo na dimensão virtual, com uso de elementos que garantam experiências como se fossem tidas no mundo real, como por exemplo, o tato, a audição, interação com os objetos e conforme Tori e Kirner (2006, p. 06), pode ser assim conceituada:

A Realidade Virtual (RV) é, antes de tudo, uma “interface avançada do usuário” para acessar aplicações executadas no computador, tendo como características a visualização de, e movimentação em, ambientes tridimensionais em tempo real e a interação com elementos desse ambiente. Além da visualização em si a experiência do usuário de RV pode ser enriquecida pela estimulação dos demais sentidos como tato e audição.

O uso da realidade virtual e aumentada traz como características a transposição das barreiras existentes entre o mundo real e o virtual, e a possibilidade da experimentação dos sentidos, o que se torna um aliado para simulação de situações reais e anteposição de possíveis soluções para determinada demanda, o que inclusive pode diminuir o risco na tomada de decisões ou mesmo colaborar nas decisões.

Segundo Tori e Kirner (2006, p. 03): “[...] no ambiente virtual, os sentidos e as capacidades das pessoas podem ser ampliadas em intensidade, no tempo e espaço. É possível ver, ouvir, sentir, acionar e viajar muito além das capacidades humanas como: muito longe, muito perto, muito forte, muito fraco, muito rápido, muito lento”.

Os recursos tecnológicos estão sendo desenvolvidos para auxiliar no aprimoramento pela busca de conhecimento, mas existem alguns fatores que podem ser prejudiciais dependendo da forma de utilização, e segundo Viana (2015, p. 82), temos que ter cuidado com o modelo pedagógico hegemônico:

Recuperando dados sobre o perfil do professor e relacionando-os aos que dizem respeito aos usos que fazem em contextos escolares, nota-se um movimento amplo de apropriação pelos professores do que vêm conhecendo das TIC em seus usos cotidianos, e aos poucos vão aplicando recursos tecnológicos em suas práticas pedagógicas. Isso não é nada de novo, sempre existiu na cultura escolar, mas com características e implicações próprias de cada época. Por isso, o uso tradicional que os professores fazem das TIC é adaptativo ao modelo pedagógico hegemônico e às

metodologias e modelos de ensino já existentes. Isso é preocupante e merece atenção para que, mesmo inicialmente ocorrendo, não se torne apenas mais um tipo de instrumento para reforçar o modelo educativo tradicional e em crise.

O ensino tem que ser pautado no humanismo, no individualismo de cada ser, tendo uma abrangência no contexto social, e como se comporta no estudo do direito, que é o objeto deste trabalho, tendo cunho multidisciplinar na formação, garantindo que a atuação profissional seja mais complexa e de efeitos práticos na sociedade, de acordo com cada atuação, tendo uma sinergia e não como transposição de um modelo atual em crise, mas sim de interação entre ambos.

A realidade virtual tem características próprias, sendo uma tecnologia inserida nos jogos eletrônicos gamificados, que é a proposta do trabalho, para que o indivíduo tenha imersão a esse mundo se desconectando do mundo real, passando a interagir nesse espectro de forma total ou parcial, o que traduz pelos seus recursos, na dificuldade de padronização, porque cada indivíduo agirá de forma única. E conforme Tori e Kirner (2006, p. 06):

Nos ambientes virtuais, a interação mais simples consiste na navegação, que ocorre quando o usuário se movimenta no espaço tridimensional, usando algum dispositivo, como o mouse 3D, ou gestos detectados por algum dispositivo de captura, tendo como resposta a visualização de novos pontos de vista do cenário. Nesse caso, não há mudanças no ambiente virtual, somente um passeio exploratório. Interações, propriamente ditas, com alterações no ambiente virtual ocorrem quando o usuário entra no espaço virtual das aplicações e visualiza, explora, manipula e aciona ou altera os objetos virtuais, usando seus sentidos, particularmente os movimentos tridimensionais de translação e rotação naturais do corpo humano.

Denota-se que a configuração da realidade virtual, pode ser dar ainda de forma imersiva ou não imersiva, o que vale dizer que a primeira maneira é total e a segunda se dá de forma parcial, o que facilita a interação e a possibilidade de vivenciar as sensações nesse espaço. Para Tori e Kirner (2006, p. 08):

A Realidade Virtual pode ser classificada, em função do senso de presença do usuário, em imersiva e não-imersiva. A realidade virtual é imersiva, quando o usuário é transportado predominantemente para o domínio da aplicação, através de dispositivos multisensoriais, que capturam seus movimentos e comportamento e reagem a eles (capacete, caverna e seus dispositivos, por exemplo), provocando uma sensação de presença dentro do mundo virtual. A realidade virtual é categorizada como não-imersiva, quando o usuário é transportado parcialmente ao mundo virtual, através de uma janela (monitor ou projeção, por exemplo), mas continua a sentir-se predominantemente no mundo real.

Diante da questão de submersão ao mundo virtual, a proposta do presente trabalho é que ao abordar determinado assunto em sala de aula, haja essa experimentação pelo aluno (a), e como as escolhas reagiriam no mundo virtual para após ser aplicado no real, diante de um caso específico, o que possibilitaria entender como é a aplicação do direito no cotidiano, e o reflexo na vida do indivíduo e da sociedade.

E como objeto de estudo para aplicação da realidade virtual, a presente pesquisa propõe que o seu uso se dê por meio de jogos eletrônicos, que consistiria na submersão por meio de uma maior interação para o ensino-aprendizagem, e nesse contexto Tori e Kirner (2006, p. 10), destaca:

Os videogames, por sua vez, já possuem uma proximidade maior com a realidade virtual, pelo fato de priorizarem a interação. Inicialmente, os jogos utilizavam elementos gráficos 2D, mas, com a migração para o espaço 3D, eles incorporaram todas as características da realidade virtual, devendo ser um dos maiores setores de aplicação dessa tecnologia.

O âmbito de aplicação das tecnologias de comunicação e informação, devem ser estimulados para um uso crítico dos elementos que a compõem, o que seria importante para a sua cidadania digital, e não tão somente, o uso pelo uso, e sim interação propriamente dita no meio.

Conforme Nejm (2015, p. 109), ressalta a importância do estímulo ao uso das tecnologias:

Se os considerados “nativos digitais” não forem estimulados a valorizar seus próprios direitos e a exercer ativamente a sua cidadania, não nos parece que teremos automaticamente um mundo melhor apenas por conta da massificação do uso das TIC.

Um fator determinante para o uso da realidade virtual em jogos, é que as situações-problema poderão ser criadas com cenários do mundo real ou abstratos, os personagens interagindo, e com a possibilidade de escolha de uma personalidade específica, com representação humana ou abstrata, que neste caso seriam personagens como avatares controlados por pessoas ou homens virtuais controlados por softwares, escolha de ambientes, texturas, formas de interação, o que possibilita uma imersão mais completa no estudo e na busca de conhecimento, desenvolvendo múltiplas tarefas cognitivas, dando um sentido

complexo ao estudo do aluno (a). E sobre a complexidade do ambiente para uma experiência mais ampla, Tori e Kirner (2006, p. 10):

O ambiente virtual pode ter várias formas, representando prédios ou objetos como automóveis e personagens (avatares). A precisão geométrica, bem como cores, texturas e iluminação são elementos importantes nesses casos. Em outros casos, o ambiente virtual pode não ter nenhuma referência no mundo real, constituindo-se um modelo abstrato. Mesmo assim, os atributos de cores, texturas e iluminação, continuam sendo importantes para uma boa visualização e imersão.

Desta forma, o ambiente virtual pode ter referência ao mundo real ou com construção apenas imaginária. A proposta do presente trabalho é que o aluno (a) se envolva no ambiente virtual a partir do mundo real, sendo um agente ativo e reagindo às situações-problemas apresentadas, como forma, de estimular a sua capacidade crítica, de assimilação do estudo e como seria a sua interação com o que foi aprendido em sala de aula, dando autonomia, com uma metodologia ativa de ensino.

O estudo com jogos eletrônicos gamificados com a aplicação de realidade virtual e aumentada dá amplitude ao desenvolvimento intelectual, o que vale dizer sobre escolhas, erros e acertos e desenvolvimento de habilidades multidisciplinares para formação completa do estudante e do indivíduo.

Diante disso, a OAB Seccional de São Paulo, se posicionou com relação à educação e a qualidade de ensino, notadamente aos cursos jurídicos, que é o objeto dessa pesquisa, e os recursos aqui examinados colaboram para a qualidade de ensino pela complexidade das habilidades que serão trabalhadas com a evolução. Nesse sentido:

Nesse passo, como o conhecimento constitui-se no único e verdadeiro bem que indubitavelmente se incorpora à vida das pessoas, acompanhando-as independentemente dos acertos ou desacertos cometidos ao longo das suas caminhadas, jamais se poderá permitir a qualquer governo se descuidar da condicionante inafastável de que somente com profissionais qualificados um país conseguirá seguir adiante na busca de uma evolução sustentável e verdadeira (SANTOS, 2019, p. 09)

Os recursos tecnológicos colaboram com a possibilidade de se trabalhar os erros e acertos, culminando no crescimento e desenvolvimento do ensino-aprendizagem, o que poderia se ventilar para além da proposta da pesquisa como uma metodologia de ensino-

aprendizagem ativa para a efetiva mudança dos currículos, e o acréscimo de conhecimentos multidisciplinares. De acordo com Ranieri (2019, p. 10):

Fora trabalhar para modernizar a própria grade curricular, questão central para o Direito agora, esse universo de profissionais tem papel importante de contribuição na busca por soluções relacionadas à temática nacional. É aproximar-se mais para dialogar com outros campos, a exemplo de educadores, economistas e cientistas políticos. “Estudos de direito educacional vêm ganhando renovada importância na atualidade não só em virtude da capacidade do sistema jurídico de garantir direitos distributivos e exigir sua implementação, mas sobretudo em razão de sua capacidade de compreender e aproximar os campos educacional e jurídico”.

A presente proposta aqui, é justamente ampliar o campo de formação do profissional do direito, com o uso de metodologias ativas de ensino, e os recursos tecnológicos para a dimensão ampliada das situações e sensações em um ambiente virtualizado com recursos de realidade virtual e aumentada.

E como um recurso colaborativo, passaremos a abordagem da realidade aumentada, que tem como escopo, a vivência no mundo virtual e real de forma coordenada, mas com diferenças e diversos conceitos que a definem em relação a realidade puramente virtual, e neste caso adotaremos a definição de Milgran, (1994 apud TORI; KIRNER e SISCOOTTO, 2006 p.25): “é a mistura de mundos reais e virtuais em algum ponto da realidade/virtualidade contínua que conecta ambientes completamente reais a ambientes completamente virtuais.

Desta maneira, o uso da realidade aumentada pode ser colaborativa com a realidade virtual, pois o agente não se distancia do seu ambiente para submergir no mundo virtual e sim os elementos, objetos dessa realidade interagem, o que poderíamos destacar neste caso é o uso de um holograma com ampliação da imagem de uma pessoa, como se ela estivesse naquele ambiente interagindo e trazendo informações, ou mesmo de uma forma mais corriqueira o uso do *QR Code*, em que diversos museus utilizam e se tem acesso a outras informações daquele elemento, como dados históricos, por exemplo. A esse respeito Kirner e Tori (2006, p. 22):

Diferentemente da realidade virtual, que transporta o usuário para o ambiente virtual, a realidade aumentada mantém o usuário no seu ambiente físico e transporta o ambiente virtual para o espaço do usuário, permitindo a interação com o mundo virtual, de maneira mais natural e sem necessidade de treinamento ou adaptação. Novas interfaces multimodais estão sendo desenvolvidas para facilitar a manipulação de objetos virtuais no espaço do usuário, usando as mãos ou dispositivos mais simples de interação.

Logo, a ideia da realidade aumentada é que o mundo virtual interaja com o mundo físico, o que colabora para manter o usuário em seu espaço. Transportando essa ideia para os jogos eletrônicos, e o seu uso na educação, por exemplo, poderia colaborar na localização de informações em uma audiência como consulta de lei, jurisprudência, doutrina, mais elementos sobre o caso concreto, em tempo real, e com o uso do holograma, por exemplo, um profissional poderia interagir e participar do desfecho virtualmente em um ambiente real, agindo de forma natural como se estivesse no mesmo ambiente.

Desta maneira, a realidade virtual e aumentada tem diferenças e de acordo com Bimber (2004 apud TORI; KIRNER e SISCOOTTO, 2006, p. 34) são as seguintes:

A realidade aumentada enriquece a cena do mundo real com objetos virtuais, enquanto a realidade virtual é totalmente gerada por computador; no ambiente de realidade aumentada, o usuário mantém o sentido de presença no mundo real, enquanto que na realidade virtual, a sensação visual é controlada pelo sistema; a realidade aumentada precisa de um mecanismo para combinar o real e o virtual, enquanto que a realidade virtual precisa de um mecanismo para integrar o usuário ao mundo virtual.

Conforme o autor, verifica-se que tanto a realidade virtual e aumentada podem mutuamente colaborar entre si, uma com o seu uso virtual e a outra dando elementos a essa virtualidade, e com as inovações tecnológicas, dentro desse prisma, há ainda o uso do sistema de simulação, ou seja, pode ser utilizado para análise de comportamento dentro do ambiente de realidade aumentada. De acordo com Kirner e Tori (2006, p. 35):

A realidade aumentada pode ser usada para visualizar dados e comportamentos de uma simulação, colocados no ambiente físico do usuário. Por outro lado, a simulação pode fazer parte desse ambiente de realidade aumentada, implementando comportamentos específicos nos objetos virtuais misturados ao cenário aumentado.

Transportado esses elementos para o uso em jogos, possibilitaria ao aluno simular as situações-problemas, vivenciá-las antes que ocorressem no mundo dos fatos, experimentando as situações.

O uso dos recursos tecnológicos aliada a inteligência artificial possibilita a interação e ações de aprendizagem em um ambiente tridimensional, o que colabora com uma nova visão acerca da própria profissão no futuro e da multidisciplinaridade do conhecimento e a

criticidade para a formação. A esse respeito, há perspectivas e desafios ao estudante e profissional do direito para além da metodologia de ensino-aprendizagem e que também efetivamente ocorram mudanças estruturais de pensamento e novas perspectivas de atuação

O estudante ainda é criado para a natureza do contencioso em um mundo impactado pela tecnologia, onde escritórios investem cada vez mais em inteligência artificial e parte do trabalho passa a ser feita por robôs. “Antes de pensar no impacto tecnológico na esfera contenciosa, é preciso compreender a importância de a advocacia evoluir para uma nova realidade social”, diz Berlanga. Segundo ele, os alunos devem ser preparados dentro de nova visão, que chama de advocacia preventiva. É estar mais apto para enxergar saídas distintas para problemas que possam ser resolvidos por mais de uma via, a exemplo da mediação e conciliação. (BERLANGA, 2019, p. 11)

O uso das tecnologias, com a realidade virtual e aumentada visam colaborar com a mudança estrutural de pensamento, vez que criam um cenário para possibilitar a crítica, com o exercício das escolhas que podem ser feitas, a exemplo de jogos com uso de sistemas e simulação de situações reais, o que trabalhará com o aluno (a) justamente diversos pontos, como jurídico, social, político e econômico, sendo certo que cada escolha feita, terá um efeito no mundo prático.

Além disso, todo o ambiente de estudo em hiper-realidade contribui para interação do homem com as novas tecnologias, e resposta de estímulos.. E sobre a hiper-realidade de acordo com Tiffin (2001 apud TORI; KIRNER e SISCOOTTO, 2006, p. 35): “hiper-realidade é a capacidade tecnológica de combinar realidade virtual, realidade física, inteligência artificial e inteligência humana, integrando-as de forma natural para acesso do usuário”. Segundo Kirner e Tori (2006, p. 35 e 36), os elementos do uso dessa hiper-realidade seriam:

Ambientes de hiper-realidade permitirão que habitantes interajam com habitantes remotamente localizados, bem como com formas de vida imaginárias ou artificiais, geradas por computador, em um mundo misturado. Esse mundo será formado por pessoas, animais, insetos, plantas, terrenos, construções e objetos virtuais inteligentes, todos integrados. Com a visão do mundo misturado, cada usuário poderá enxergar o que lhe interessa, de acordo com seu perfil ou sua necessidade, e interagir com os objetos, de forma a ter suas necessidades satisfeitas. Como exemplo, o usuário, ao caminhar ou dirigir seu automóvel por uma cidade (usando um capacete de visão óptica direta), poderá fazer solicitações por comandos de voz e ver legendas virtuais nos prédios e ruas orientando-o ou mostrando opções como: o melhor caminho para chegar a um destino, restaurantes de determinados tipos ou padrões; entretenimentos específicos; lojas; supermercados; hospitais; e assim por diante.

Desta maneira, todos os ambientes serão inter-relacionados entre si, e cada usuário visualizará o mundo de uma determinada forma, o que colabora para um pensamento heterogêneo e diversificado das múltiplas situações.

Diante da facilitação para vivências das situações, transportando para uma metodologia ativa de ensino, direcionada ao ensino superior, o aluno (a), pode experimentar um ambiente real, embora a experiência se dê virtualmente, tomar decisões, antes que elas se tornem definitivas, com simulações de situações e efeitos de suas escolhas, o que pode trazer um universo mais crítico e com uma redução no erro das escolhas, ou ao menos um melhor preparo para as situações adversas.

E além disso, as metodologias ativas, na atualidade refletem mais uma opção de ensino-aprendizagem, e para a escolha de cada docente, ou mesmo de cada sistema educacional, e inclusive a adoção da alta tecnologia para efetivamente ampliar a formação, mas com a discussão e propostas de modificação na base curricular da formação do bacharel em direito, traria um novo olhar sobre o uso desses recursos e a sua efetiva implementação. A esse respeito, a resolução nº 5 do MEC e do Conselho Nacional de Educação, publicada em dezembro de 2018, determina as Diretrizes Curriculares Nacionais do curso, trata da inovação e de vivências no campo de formação em seu artigo 7º:

Os cursos deverão estimular a realização de atividades curriculares de extensão ou de aproximação profissional que articulem o aprimoramento e a inovação de vivências relativas ao campo de formação, podendo, também, dar oportunidade de ações junto à comunidade ou de caráter social, tais como clínicas e projetos (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2018, p. 47-48)

É salutar a mudança de pensamento e a incorporação disso na formação do profissional, com o uso de metodologias ativas que desenvolvam a potencialidade do estudante, que será o profissional no futuro, e o uso dos jogos gamificados em realidade virtual e aumentada para o desenvolvimento da temática em sala de aula como fator colaborativo no desenvolvimento das potencialidades de cada indivíduo como ser único e que tem um papel na sociedade.

O presente capítulo tratou da realidade virtual e aumentada, e suas aplicações em jogos eletrônicos gamificados. A importância de sua utilização tem como escopo a imersão em um mundo virtual para tratar assuntos concretos ou mesmo simulação de situações para vivência como se fossem reais para um melhor planejamento, conhecimento, estudo e preparo do aluno (a) e profissional do direito para uma melhor análise crítica e tomada de decisões, bem mudanças estruturais na formação e no desenvolvimento da carreira.

5. DOS JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS RELAÇÕES COM O ENSINO DE DIREITO

A ideia de jogo e sua relação com o direito, já se tem notícia desde tempos remotos, podendo ser citado na Grécia, em que se tinham o litígio como competição, e o jogo eletrônico traz a mesma essência. E segundo Huizinga (2000, p. 59):

Na Grécia, o litígio judiciário era considerado um *agon*, uma competição de caráter sagrado submetida a regras fixas, na qual os dois adversários invocavam a decisão de um árbitro. Esta concepção do processo não deve ser considerada um produto de uma época mais tardia, uma simples transferência de idéias e, muito menos, a degenerescência como Ehrenberg parece pensar. Pelo contrário, toda a evolução do processo jurídico segue a direção contrária, pois ele começou por ser uma competição e seu caráter agonístico é conservado até hoje.

Para Huizinga (2000, p. 60), as disputas judiciais têm um caráter lúdico, o que é inerente ao jogo e a aplicação da gamificação, como se verifica na motivação de vencer a disputa, como já tratado no presente trabalho:

Um antigo juiz escreveu-me o seguinte: “O estilo e o conteúdo das intervenções nos tribunais revelam o ardor esportivo com que nossos advogados se atacam uns aos outros por meio de argumentos e contra-argumentos (alguns dos quais são razoavelmente sofisticados). Sua mentalidade por mais de uma vez me fez pensar naqueles oradores dos processos adapt' que, a cada argumento, espetam na terra uma vara, sendo considerado vencedor aquele que no final puder apresentar o maior número de varas”. O caráter lúdico da prática judicial foi fielmente observado por Goethe em sua descrição de uma sessão do tribunal de Veneza, realizada no palácio dos Doges.

A relação do direito com o jogo está interligado pelo componente de fases judiciais, desafios, questões, disputa e ao final a procedência ou improcedência da ação. Conforme se verifica os elementos de um jogo são preenchidos, e configuram uma competição em que um dos interlocutores vencerá, estando aí presente um dos elementos da gamificação, que é a recompensa, sendo traduzida por uma decisão favorável.

Os elementos que compõem o jogo podem ser identificados como peças em um Tribunal, em que discursos são feitos, teses levantadas, provas apresentadas, e toda uma orquestração deve ser seguida com um rito processual preordenado e observado para ao final

a sentença seja prolatada procedente ou não a uma das partes.

Essa forma de representação do cenário no judiciário, será demonstrado no presente trabalho por uma história de um caso específico em que os interlocutores poderão apresentar as suas defesas, provas, testemunhas, e no jogo escolher qual é o personagem, comportamento, ações, possíveis questões e deslinde do caso. O aluno (a), poderá experimentar todas as situações do caso.

No jogo proposto, o sistema de ganhar ou perder, é um atributo da competição, e com isso guarda relação com a formação da sociedade que diante de um litígio espera por uma decisão unânime, ou mesmo divina como forma de solucionar a questão e nesse sentido o filósofo Huizinga (2000, p. 63) bem salientou sobre essas características inerentes ao processo judicial:

A luta pela vitória é sagrada em si mesma, mas, uma vez animada por concepções nítidas acerca do bem e do mal passa a pertencer à esfera do direito; e, vista à luz das concepções positivas do poder divino, passa a pertencer ao domínio da fé. Todavia o fenômeno fundamental em todos estes casos é o jogo.

Na presente pesquisa, mesmo que o jogo possua relação com a competição desde tempos remotos, aqui será analisado sob a ótica da sua interação com a educação, como metodologia ativa de ensino, e não apenas como um sistema competitivo, e além disso, como colaborativo de formação do indivíduo, e a partir de outros elementos, como o sistema social, ideológico, político e cultural que farão parte desse estudo com a teoria aliada a prática do direito.

Os jogos eletrônicos terão como abordagem o seu uso na educação como forma ativa de interação no estudo de tema em disciplina de direito, que no caso é a abordagem da privacidade de dados, e como se propicia na experiência do indivíduo, como forma de ilustrar as características e situações que podem ser vivenciadas com o uso da realidade virtual e da realidade aumentada, e a possibilidade de refazer as suas experiências, estímulo da criatividade, da comunicação e a interação.

A proposta é a simulação do uso de jogos eletrônicos com realidade virtual e aumentada, o que possibilita uma interação mais ativa do usuário (a), e cada vez mais estudos

seguem para que cada área tenha a sua particularidade no jogo e seja construído um sistema que atenda a isso, como por exemplo, os jogos utilizados nas aplicações militares, que tem um objetivo específico diferentemente de outros tipos de uso. A esse respeito Bianchini et al (2006, p. 200) destaca: “Essa preocupação com a experiência do usuário permeia todo o processo de criação, tendo como consequência decisões de projeto que dificilmente seriam alcançadas de outra forma”.

Na aplicação do direito, o jogo será construído para essa finalidade, e conterà litígios e todo o seu desfecho para a solução, com simulações e consequências das escolhas, de modo que possa formar um profissional, não apenas sob o ponto de vista teórico, mas que tenha condições de avaliar como se desenvolvem as situações na prática forense. Com isso, como uma aplicação paradigma, Marsella et al (2003 apud TORI; KIRNER e SISCOOTTO, 2006, p. 204): “...apresentam uma aplicação chamada de Carmen’s Bright IDEA que utiliza uma simulação interativa para ajudar pais de crianças com câncer a lidar com a situação”.

E outro exemplo de aplicação, segundo Pertaub e Baker (2001 apud TORI; KIRNER e SISCOOTTO , 2006, p. 204) que argumentam:

[...] uma aplicação baseada em jogos e ambientes virtuais para auxiliar pessoas a superar seu medo de falar em público. Nesse jogo, ao invés de um paciente falar para um público de pessoas reais, este é submetido a uma simulação em um ambiente onde várias representações de pessoas geradas por computador fazem o papel de público. O comportamento das *peçoas virtuais* varia desde entusiasmo até hostilidade. Esta variação tem contribuído para a melhora de pacientes que têm problemas de falar em público.

E na seara acadêmica, os jogos vêm sendo utilizados pelos pesquisadores, conforme Bianchini et al (2006, p. 204): “[...] Muitos pesquisadores têm utilizado jogos comerciais, ou modificações de jogos, para testar as suas teorias”.

A importância de utilização de jogos para testar teorias ou mesmo a formação educacional é que se permite com jogos, a criação de um cenário realístico, em que os erros e acertos são apreendidos no mundo abstrato sem gerar consequências, a exemplo do que aconteceria se fosse testado diretamente no real. Os jogos são construídos para se aproximarem cada vez mais da realidade, com interação e resposta das ações possibilitadas com o uso da inteligência artificial, que torna o sistema mais complexo e interativo. Conforme

Bianchini et al (2006, p. 210):

A modelagem de ambientes 3D realistas é frequentemente vista como um processo de alta precisão, trabalho quase mecânico no qual o importante é copiar, o mais fielmente possível, a própria estrutura dos objetos reais. Quanto mais preciso forem os modelos 3D, as texturas, a simulação de movimentos e a física dos objetos, melhor a aparência de realidade.

A inteligência artificial permite que os mecanismos do jogo se autogerenciem em cada elemento para definir diferentes competências, o que possibilitará a interface com o indivíduo e a resposta aos estímulos enviados, e um exemplo do uso dessa inteligência é um sistema desenvolvido pela IBM, chamado “watson”, que vem sendo utilizado para diversas aplicações, debates, educação, negócios, e ao trabalhar com esse sistema, inclusive ele tem a capacidade de entender as reações humanas. E nesse sentido Bianchini et al (2006, p. 208):

De um modo geral os componentes de IA são integrados a outros componentes de um *game engine* mais completo e se diferenciam pela variedade de técnicas implementadas e pelas ferramentas auxiliares para especificação de diferentes “inteligências”. Por exemplo, um componente pode trazer uma ferramenta visual para descrição de máquinas de estado, enquanto outro pode contar com uma linguagem de *scripting* para definir o comportamento dos personagens controlados pelo computador.

A tecnologia proporciona ainda mais relação máquina e ser humano para uma vivência realística, tanto que podem ser inseridos em jogos, a representação humana por meio de humanos virtuais e/ou avatares, sendo o primeiro a representação do indivíduo controlado por um software e o segundo um personagem controlado por um usuário que poderia ser relacionado com características próprias e nesse sentido Badler (1997 apud MODESTO et al., 2006, p.82): “considera agente virtual como um humano virtual que é criado e controlado por software e avatar é o humano virtual controlado por um participante “vivo”.

A importância do uso “de humanos virtuais” na simulação do jogo é a interação humana em tempo real, porém nada impede a escolha de personagem, e a proposta didática, é o aprendizado de determinado tema da graduação de direito por meio de jogos eletrônicos em realidade virtual e aumentada, com as suas ações transportadas para o mundo virtual, e assim o processo de ensino-aprendizagem do aluno (a) se daria de uma forma mais completa, natural e com autonomia do seu processo, vez que interage com as reações possíveis que

poderiam acontecer, dando com isso riqueza de elementos, inclusive com as sensações do ambiente e de tempo, tais como: medo, dúvida, emoção, objeções, frio, calor e etc. A esse respeito Modesto et al (2006, p. 85):

Com o aparecimento dos extraordinários efeitos especiais e jogos interativos, a criação de um agente que incorpore características autônomas em tempo real seria uma das últimas fronteiras da computação gráfica [...] Quando se usa representação de pessoas em tempo real, isso deixa de ser utopia para ser algo possível. Pessoas reais apresentam múltiplos comportamentos (honestidade, sinceridade, papéis sociais, relacionamentos, poder, intenções, etc.) e existe uma estreita e importante relação entre estes comportamentos e o que se pode ser chamado de “veracidade”. Um personagem tem veracidade se ele passa emoção e um estado mental pela observação de seu comportamento. Uma vez que cada comportamento se utiliza de meios ou canais para apresentar com o estado interno humano se encontra, estes canais envolvidos não devem estar em conflitos apresentando uma visão consistente.

Com a possibilidade de interação com riqueza de elementos e características humanas inatas, o aluno (a), poderá desenvolver as suas habilidades cognitivas e além disso fazer a escolha de qualquer agente dentro da situação fática, como por exemplo, entender como funciona o papel de uma testemunha, atendimento de um cliente, uma audiência em que poderá vivenciar o papel de um juiz, promotor, advogado, perito, parte, estagiário, e qualquer outro agente que se relacione com o ambiente e terá ciência dos efeitos em tempo real.

O presente capítulo buscou discutir a aplicação dos jogos eletrônicos no processo de ensino-aprendizagem, seus efeitos e relações com o ensino de direito, demonstrando que desde tempos remotos, tem a relação de disputa e vitória, inerentes aos casos judiciais, e a simulação de uso dos jogos eletrônicos é para demonstrar o cenário judicial a partir de uma aplicação que tenha a mesma relação e que contribua igualmente com o aprendizado de forma realística, com a diferença que não haverá reflexos no caso concreto, mas podem colaborar e elucidar situações.

6. UM ESTUDO PRÁTICO SOBRE O USO DE JOGOS GAMIFICADOS COM REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA NO ENSINO SUPERIOR.

A proposta da metodologia de ensino-aprendizagem gamificada com uso de jogos em realidade virtual e aumentada tem o intuito de aproximar o estudante da situação fática de modo que ele possa interagir aplicando na prática o conteúdo estudado na faculdade/universidade, e com subsídio no arcabouço teórico, possa interagir com as situações e efetuar escolhas, verificando as suas consequências em tempo real, **de maneira ativa e individualizada**, assim tanto o aluno (a), como o professor podem avaliar a aprendizagem. A esse respeito Busarello (2018, p. 119):

O aluno, por sua vez, é o agente mais importante no processo de aprendizagem, uma vez que a escolha do percurso para o conhecimento parte dele próprio. Para isso, o ambiente de aprendizagem deve ter como base traços dos alunos e prever suas atitudes. O professor é o agente promotor dos níveis de engajamento no processo, influenciando a motivação do aluno no ambiente.

Dentro deste entendimento, a prática educacional tem autonomia e com o uso do recurso da gamificação nos jogos eletrônicos de realidade virtual e aumentada, é possível simular o ambiente real e mais do que isso, o aluno (a) pode escolher as diversas situações possíveis e vivenciar os efeitos, tendo a chance do erro e acerto. O ato de jogar e o recurso da gamificação desenvolve habilidades pessoais (social, pessoal, cognitiva) como já discutido no trabalho e servem de estímulo para o desenvolvimento e aprendizado do conteúdo proposto. Nesse sentido:

O ato de jogar envolve a área cognitiva do indivíduo ao passo que sua sistemática estabelece um conjunto complexo de regras orientadas a partir de tarefas e etapas menores. Essas etapas são desenvolvidas como ciclos de especialização compostos por tarefas curtas e rápidas, em que o indivíduo repetidamente busca tentativas de sua conclusão. Esse processo, com base em tentativa e erro, eleva o nível de habilidade necessário para que o indivíduo resolva aquele determinado ciclo. Para que permaneça envolvido nesse processo, o sistema deve fornecer as informações necessárias para que o sujeito desenvolva o conhecimento adequado e a habilidade para interagir ao longo dele. [...] A sistemática de jogos parte do princípio de que, para aumentar os sentimentos positivos do indivíduo, o sucesso na realização das tarefas deve ser reconhecido de forma imediata pelos jogadores. Do contrário, a realização de tarefas pode contribuir para o aumento da ansiedade do indivíduo. (BUSARELLO, 2018, p. 119)

E quanto ao aspecto social do jogo, a competição entre jogadores (as) deve ser

estimulada de forma construtiva para que a experiência seja agradável, caso contrário a competição pode ser destrutiva e desestimuladora. Nessa linha de entendimento:

Uma concorrência é construtiva quando as competições são experiências divertidas e estruturadas de forma a elevar as relações interpessoais positivas dos participantes. Do contrário, a concorrência torna-se destrutiva quando o resultado da competição é prejudicial para ao menos um dos integrantes. (BUSARELLO,2018, p. 120)

Verifica-se que o professor (a) e a própria arquitetura do sistema de jogos, tem de proporcionar desafios nos jogos e competições que todos possam evoluir conforme as fases do jogo, e com isso recompensados dentro da possibilidade de cada aluno (a), mantendo a motivação e inclusive fornecer os seus elementos.

A aplicação da gamificação com esses conceitos dos jogos mencionados tem como objetivo da aprendizagem manter o interesse do aluno (a) e as competições devem ser motivadoras, mas não ao ponto de subtrair o motivo em si para apenas proporcionar que a experiência seja agradável e recompensadora. Conforme Busarello (2018, p. 120):

O esforço ao realizar competições e buscar recompensas tende a diminuir a motivação intrínseca, principalmente quando o indivíduo encontra-se motivado para realizar uma determinada tarefa. De modo geral, ao se oferecer recompensas esperadas para pessoas interessadas em um dado assunto ou contexto, isso pode fazer o sujeito mudar da motivação “querer realizar” para a motivação “fazer para conquistar a recompensa”.

Conforme exposto, verifica-se que o ambiente de jogos com gamificação deve atender ao objetivo maior de ensino-aprendizagem do que apenas pelo estímulo da recompensa, e com isso a motivação complementar o processo de aprendizagem, e não seria o fim em si mesmo.

No tocante a tecnologia aplicada da realidade virtual e aumentada aos jogos gamificados, há possibilidade de educação mais ativa, explorada, vivenciada, de situações concretas, no mundo virtual sem gerar consequências no mundo real, mas podem ser vividas, testadas das mais variadas formas, motivando o aluno (a) a descoberta, e aplicada ao ensino-aprendizagem torna a experiência mais completa na educação pela abordagem do conhecimento, da motivação e das habilidades pessoais. Nesse sentido Cardoso e Lamounier Junior (2006, p. 305):

[...] tem potencial para propiciar uma educação como processo de exploração, descoberta, observação e construção de uma nova visão do conhecimento, oferecendo ao aprendiz a oportunidade de melhor compreensão do objeto de estudo. Essa tecnologia, portanto, tem potencial de colaborar no processo cognitivo do aprendiz, proporcionando não apenas a teoria, mas também a experimentação do conteúdo em questão.

Ainda a tecnologia da realidade virtual e aumentada, possibilita interação de ambientes e sensações, com intuito de exploração do meio como forma concreta. Nesse sentido, explica Kirner, C. e Kirner, T. (2011, p. 11):

Realidade virtual, realidade aumentada e suas variações representam técnicas de interface computacional que levam em conta o espaço tridimensional. Nesse espaço, o usuário atua de forma multisensorial, explorando aspectos deste espaço por meio da visão, audição e tato. Conforme a 5ª tecnologia disponível, é possível também explorar o olfato e o paladar. Percepções corpóreas, como frio, calor e pressão, estão incluídas no tato, através da pele.

O estudo prático aqui sugerido se utiliza dos jogos, gamificação e realidade virtual e aumentada para a simulação de audiência em que vai ser desenvolvida todas as suas etapas, que seriam os elementos dos jogos, como objetivo, procedimentos, regras, recursos, conflito, limites e finalização, com a prolação da sentença, que seria utilizada a gamificação, como fator recompensa.

O método de ensino-aprendizagem do aluno (a) para ingressar em um contexto virtual para interagir em situações do mundo real, pela experiência do aprender, colabora com o desenvolvimento de suas capacidades intelectuais, sociais, emocionais para avaliar as possíveis situações e relações.

O que se avança com o tema, é a experimentação real e o uso de tecnologias interativas para simulação de casos concretos ou mesmo abstratos, sem gerar consequências no plano fático, vez que atualmente as situações são apenas no mundo real ou com exemplificações, sem possibilidade de interferir para experimentar as situações e os resultados, aceitando-se apenas daquela determinada forma.

A metodologia de ensino-aprendizagem utilizada de elementos de jogos na gamificação em ambiente virtual são para o aluno (a), vivenciar as situações de forma ativa

com recursos tecnológicos para que compreenda o contexto do jogo e ingresso no ambiente virtual para viver a experiência, com o estímulo para aprender e ter a oportunidade de colocar em prática o conhecimento já adquirido, com autonomia. Segundo Busarello (2018, p. 124):

[...] Entende, dessa maneira, que a gamificação compreende uma estratégia de resolução de problema, investindo na elevação e na manutenção dos níveis de motivação e engajamento [...] Concentra esforços na autonomia do aluno em um ambiente controlado, em que os conteúdos de domínio específicos são subdivididos e tratados como etapas em um contexto envolvente, correlacionando aspectos cognitivos, sociais e emocionais. [...] Por outro lado, o foco da gamificação está em explorar as motivações internas dos alunos e, nesse caso, a aplicação pura e simples de mecânicas básicas dos jogos no processo pode acarretar resultados negativos. Basicamente, para que seja efetiva, deve-se investir em situações fora do cotidiano, favorecendo a aplicação da curiosidade, da satisfação e da confiança do aluno. Os elementos comuns aos jogos, como narrativas, metas, regras, *feedbacks*, desafios, estímulos e a possibilidade de realização de um caminho próprio, contribuem para a construção da experiência dentro do ambiente gamificado, favorecendo a participação voluntária do indivíduo. Dessa maneira, a aplicação de mecânicas e dinâmicas específicas, compartilhadas com jogos, contribuem para a participação no sistema gamificado.

No presente estudo de caso, alinhando os elementos dos jogos no sistema gamificado com uso do ambiente virtual, trata-se de um jogo eletrônico criado para simular uma sessão de audiência com um tema prático de monitoramento e invasão de dados na internet de um determinado consumidor (a), que teve os seus hábitos e costumes monitorados por ações de marketing, sem autorização.

Com a utilização da tecnologia de realidade virtual, o aluno ingressará no ambiente virtual com a utilização de um óculos de realidade virtual e aumentada, podendo fazer-se representar nesse ambiente simulado por um agente virtual ou avatar que é um personagem controlado pelo indivíduo, em que terão todas as partes de um processo, e também a realidade aumentada, com a holografia de um outro profissional do direito colaborando na audiência em tempo real, possibilitando que haja a consulta de elementos processuais, teses e leis, de forma ampliada e estudadas para a ação ou mesmo se valendo do *QR Code* para pesquisa.

O problema prático como proposta para um jogo virtual envolverá uma determinada pessoa, brasileira, residente no Brasil, que ao efetuar pesquisas em *websites* de busca para compra de determinado produto/serviço, foi monitorado e os seus dados

devassados, bem como a sua vida privada/intimidade foram expostas, tendo proposto uma ação para reparação de danos.

Nesta situação, foi proposta uma ação, e haverá uma audiência em ambiente virtual, com juiz, promotor, partes e advogados, testemunhas, estagiário (a), e o aluno (a) poderá escolher como será representado, e em quais dos atores processuais atuará, além de trabalhar também com situações como: competência nos conflitos digitais, provas, responsabilidade de terceiros, defesa da honra, tecnologias disponíveis para rastreabilidade e identificação do usuário na rede e segurança da informação, instrução probatória e sentença, todos discutidos no jogo virtual, e com base nas escolhas do aluno (a), uma situação poderá se modificar, pouco importando o erro e o acerto, mas sim que entenda o efeito, e que escolhas fazem parte do aprendizado, e do desenvolvimento das funções cognitivas.

Desta maneira, o uso da realidade virtual e aumentada conduz a uma experiência realística e de interatividade, onde há possibilidade de experimentação, de percepção de sentidos, e no caso comentado com estudo prático, possibilitará sentir as vivências, analisar o comportamento das partes do processo, como se desenvolve a cada tomada de decisões, o que representa um avanço, tendo a possibilidade prévia de contato, ainda que abstratamente porque possibilita ter uma análise crítica diante de um caso concreto.

A utilização dos recursos tecnológicos agregam motivação, demonstram características de situações, objetos e detalhes com hiper-realidade, experimento de situações e possibilidade de alteração, bem como o usuário (a) é o sujeito ativo desse processo, estimulando a sua criatividade permitindo ainda o desenvolvimento da comunicação, senso analítico, favorecendo a retenção do conteúdo com a memória, e estimulando o uso das novas tecnologias.

A título exemplificativo, uma experiência de gamificação em jogos na educação é o *classcraft*⁶ que reúne professores (as) e alunos (as) em uma plataforma para o aprendizado. O sistema do *classcraft* desenvolve um jogo a partir de um assunto determinado pelo professor (a), o idioma é em inglês, e o jogo se desenvolve em três dimensões com uma narrativa para abordar um assunto, com possibilidade de escolha de

6(<https://www.classcraft.com/pt/>). Acesso em 13.12.2022.

personagens, desafios, questões, eventos inesperados, poderes que podem ser atribuídos aos personagens, com um sistema de recompensa em pontos, despertando o interesse pelo próprio aprendizado, com uma motivação intrínseca.

Já a proposta do trabalho se assemelha ao *classcraft* pela escolha de personagens, questões, desafios, eventos, recompensa que no caso prático simulado seria o desfecho judicial, e se difere porque utiliza realidade virtual e aumentada, ou seja, o aluno (a) vai ingressar no mundo virtual com o equipamento e sentir as sensações, diferentemente do *classcraft* que é um jogo de exploração do ambiente, e no outro caso é um jogo de vivência do ambiente e das situações.

Outro exemplo aplicado à educação é o jogo da política⁷ que aborda o executivo, legislativo e judiciário e suas funções com simulações de praticas que envolvem estes três agentes e suas atribuições.

O jogo da política é colaborativo entre os alunos (as), vez que precisam se reunir para juntos escolherem uma melhor solução para o caso, motiva pelo próprio assunto inserido dentro de um contexto lúdico, existe a possibilidade de escolha de personagens, tem desafios porque dependendo das opções de escolha, vai acontecer uma mudança no plano fenomênico, mas, todo o jogo acontece de forma física, como num jogo de tabuleiro com peças e algumas situações pré-definidas, conforme se demonstram no jogo da política⁸

O que difere com a proposta do trabalho é que o jogo aqui proposto é em ambiente virtual, com diversas simulações de situações, exploração de vivências, de personagens, característica dos personagens, poderes inerentes, o uso de óculos em realidade virtual e aumentada para viver as situações, podendo jogar *singleplayer* ou *multiplayer*, e o que se assemelha é colaborativo, a autonomia do aluno (a), recompensa pelo aprendizado, questões, desafios e a proposta de simulação de casos concretos.

Além disso, no jogo aqui proposto serão abordadas questões durante todo o desenvolvimento da ação e curso processual, como o direito do cidadão ao exercer o direito de escolha em aquisição de produtos e serviços, qual informação poderia ser tida como

⁷<http://jogodapolitica.org.br/>. Acesso em 13.12.2022.

⁸ <https://globoplay.globo.com/v/6327356/>. Acesso em 13.12.2022

conhecimento público, por isso, a importância do acesso à informação, conforme o Código de Defesa do Consumidor que ressalta expressamente, em seu artigo 6º inciso II do Código de Defesa do Consumidor: “São direitos básicos do consumidor: [...] II - a educação e divulgação sobre o consumo adequado dos produtos e serviços, asseguradas a liberdade de escolha e a igualdade nas contratações; [...]”. (BRASIL, 1990).

E ainda no jogo terá a abordagem por meio da narrativa e simulação de casos concretos em que abordam a educação, direitos básicos do consumidor, como a liberdade de escolha, como consequência da proteção da incolumidade psíquica, para fortalecimento das relações e evitar a sujeição e vulnerabilidades dos indivíduos..

Com isso, o uso de jogos gamificados com realidade virtual e aumentada, colaboram para o conhecimento e sua defesa, e a verificação de múltiplas situações e os efeitos práticos dela, afastando com isso o desconhecimento e ampliando o entendimento para a tomada de decisões.

Daí está à importância do acesso das informações que são requeridas ou mesmo o prévio aviso de monitoramento pelas empresas, e a possibilidade de escolha sobre a divulgação plena de seus dados, ou parcial, e ainda o direito da invisibilidade, mesmo navegando na internet.

Essas práticas unilaterais e sem prévia informação pelas empresas que buscam consumidores (as), são capazes de afetar a real e efetiva escolha do cidadão, e inclusive por vezes, as informações são repassadas para outros bancos de dados, sem consentimento para tanto. A Constituição Federal da República Federativa do Brasil, em seu artigo 5º, inciso X, trata o tema da seguinte maneira: “São invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação”. (BRASIL, 1988)

Quanto ao Marco Civil da Internet (Lei 12.965/2014), traz em seu bojo, a proteção quanto à privacidade de dados em seu artigo 3º: “A disciplina do uso da internet no Brasil tem os seguintes princípios: I - garantia da liberdade de expressão, comunicação e manifestação de pensamento, nos termos da Constituição Federal; II- proteção da privacidade; III- preservação e garantia da neutralidade da rede;” (BRASIL, 2014).

Já o Código de Defesa do Consumidor traz como um dos princípios, a educação, conforme já descrito, sendo um instrumento de defesa, na medida em que desenvolve o cidadão e o conscientiza das suas potencialidades, inclusive o pleno desenvolvimento é condição de exercício da cidadania e na visão de Silva (1994, p. 302):

“O art. 205 contém uma declaração fundamental que, combinada com o art. 6º., eleva a educação ao nível dos direitos fundamentais do homem. Aí se afirma que a educação é direito de todos, com o que esse direito é informado pelo princípio da universalidade”.

A garantia da educação como princípio básico é para proteção da incolumidade psíquica de modo a efetuar uma escolha consciente. Nesse sentido Feitosa (2017, p. 119):

Dentro desse princípio básico, o bem tutelado é o direito a ter a incolumidade psíquica, ou seja, a segurança da proteção da sua psique, sem ser guiado ou mesmo induzido a fazer algo sem ânimo refletido. Daí está a importância da visibilidade das ofertas de produtos e serviços, pois o internauta consumidor necessita avaliar até que ponto aquele produto pode interessar-lhe ou não, e não apenas receber informações e propaganda com base em produtos e serviços mais acessados, por exemplo. Sob esta perspectiva, muitas práticas até hoje observadas no ambiente digital podem ser consideradas como capazes de afetar a real escolha e a avaliação da necessidade do consumidor.

Desta forma, o direito e a educação devem estar aliadas para promover o fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem, desenvolvimento da criticidade no tocante a inovação do mercado, fortalecimento do direito à privacidade, a despeito das novas tecnologias, e a devida proteção do consumidor pela garantia da sua liberdade efetiva de expressão, assuntos atuais que devem ser abordados, analisados e discutidos em ambiente educacional, já se preparando para o futuro, e na esfera concreta, o estudo possibilita a análise prévia do caso e possíveis reações.

O tema aqui tratado buscou abordar um caso praticado de monitoramento de dados, e o direito real de escolha do consumidor na concordância disso. Foi proposto uma simulação de caso prático por meio de jogos eletrônicos gamificados com a tecnologia de realidade virtual e aumentada apresentando a oportunidade de vivenciar as situações e ter entendimento para uma efetiva escolha e respeito à privacidade de dados e o efeito da não concordância, o que ocasionar um conflito judicial.

7. CONCLUSÕES

O presente tema sobre gamificação em última análise abordou a aplicação na educação, como uma metodologia ativa de ensino e transformação do aprendizado com uso dos seus elementos para o desenvolvimento das habilidades sociais, emocionais, cognitivas e da própria construção do saber, tendo o aluno (a), como protagonista do seu processo de ensino-aprendizagem e aprimoramento da prática educacional, o que necessita de políticas e adesão de todos os protagonistas envolvidos para implementação.

A gamificação colabora no processo de estímulo do indivíduo para aprender e se desenvolver como sujeito ativo na sua aprendizagem, atrelado ainda ao uso de simulação de jogos eletrônicos para tornar-se o processo efetivo, com personagens, etapas, hipóteses, questões, desafios, escolhas, com resultado final, desvendando uma nova forma de aprender, analisar, experimentar as situações.

Os recursos da realidade virtual e aumentada possibilitam uma maior interação no meio, como se estivesse acontecendo as situações no plano concreto, com estímulo, sensações, uso de equipamentos, interação no ambiente, o que traz também como um desafio é que todos tenham acesso à tecnologia, e saibam como efetuar a utilização.

O trabalho abordou um assunto atual e iminente sobre privacidade de dados para demonstrar a nova realidade de conflitos no âmbito digital e a forma de solução pelo mesmo meio, com questões envolvendo diplomas legais brasileiros que estão à disposição para a proteção da privacidade do cidadão e resguardo do consumidor na aquisição de produtos e serviços no ambiente virtual, inclusive a Constituição Federal, que eleva tal defesa como um princípio fundamental da pessoa humana e traça direitos para defesa da honra, em caso de violação.

Traçando, entre outras disposições, o Código de Defesa do Consumidor, que garante o direito de livre escolha do consumidor e sua liberdade de expressão como forma de combater a violação e ainda defendido no presente texto, também para um acesso mais efetivo, com consciência do consumidor de modo que seja orientado pelo direito à informação sobre monitoramento das empresas e de fato garantida a opção entre fornecer ou não aspectos sobre a sua privacidade.

Tal interpretação vai ao encontro do princípio fundamental de pleno desenvolvimento do cidadão e direito à educação como forma de coibir invasão na privacidade, com a construção de um consumidor consciente e em pleno desenvolvimento de sua cidadania.

Em última análise, o monitoramento de dados sem prévio aviso, se dá muitas vezes por falta de informação e as relações de poder desiguais em que o consumidor se torna vulnerável na relação consumerista, mas a proteção da privacidade e liberdade de escolha do consumidor no ambiente digital devem ser equalizados com preocupações atreladas ao direito de cidadania plena e direito de informação decorrente do acesso à educação, o que requer respeito e valorização desses direitos e também fiscalização da aplicação dos dispositivos existentes.

Todo esse estudo aqui ventilado na graduação de direito pela metodologia sugerida para ensino-aprendizagem que é a gamificação e os jogos em realidade virtual e aumentada sobremaneira enriquecem o aprendizado e contribuem com a autonomia do aluno (a), vez que vivencia as situações, analisa e decide qual caminho deve ser seguido, sabendo dos possíveis efeitos, podendo ser aplicável aos profissionais de direito para simulação de casos concretos e possíveis desdobramentos no contexto forense.

Embora seja significativo a amplitude de um estudo para aplicação concreta da metodologia, a partir da sua realidade social, cultural, política, ainda há muitos obstáculos para implementação tendo em vista os custos e a formação do corpo docente para sua utilização, bem como a concepção de novos métodos de ensino-aprendizagem no curso de direito.

REFERÊNCIAS

ALBERTIN, Alberto Luiz.; Moura, Rosa Maria de. **Comércio eletrônico: seus aspectos de segurança e privacidade**. Revista de Administração de Empresas, São Paulo, v.38, n. 2, p. 49-61, abr/jun. 1998. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-75901998000200006&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 27 nov. 2018.

ANTUNES, Luíz Filipe. **A Privacidade de dados no mundo conectado da internet das coisas**. Revista Fórum, [S.l.], n. 02, p. 52-58, jan. 2016. Disponível em: <https://www.cnpd.pt/media/kjspegob/forum_2_af_web_low.pdf>. Acesso em: 16 dez. 2022.

BERLANGA, Tayon. **A advocacia do século XXI**. *Jornal da advocacia*, São Paulo, abr. 2019. Capa, p. 11.

BERSCH, Rita.; SARTORETTO, Mara. **Educação, Tecnologia e Acessibilidade**. In: ALMEIDA, Virgílio Augusto Fernandes (Coord). Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação nas escolas brasileiras: TIC educação 2014, São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2015 p. 43-49.

BIANCHINI, Roberto Cezar et al.; **Jogos eletrônicos e realidade virtual**. In: TORI, Romero.; KIRNER, Claudio.; SISCOOTTO, Robson. (Orgs.). Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada. Porto Alegre: SBC, 2006, cap. 12, p. 199-220.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Presidência da República**, Brasília, DF, 05 Out. 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm>. Acesso em: 28 nov. 2018.

_____. Lei n. 8.078, de 11 de setembro de 1990. **Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Presidência da República**, Brasília, DF, 11 set. 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8078.htm> Acesso em: 28 nov. 2018.

_____. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. **Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Presidência da República**. Brasília, DF, 23 abr. 2014. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L12965.htm> Acesso em: 28 nov. 2018.

_____. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Presidência da República**. Brasília, DF, 14 ago. 2018. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2018/Lei/L13709.htm> Acesso em: 24 set. 2019.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Fundamentos da Gamificação na geração e na mediação do conhecimento**. In: SANTAELLA, Lúcia.; NESTERIUK, Sérgio.; FAVA, Fabrício. (Orgs.). Gamificação em debate. São Paulo: Blucher, 2018, cap. 8, p. 115-126.

CARDOSO, Alexandre.; LAMOUNIER JÚNIOR, Edgard. **A Realidade Virtual na Educação e Treinamento**. In: TORI, Romero.; KIRNER, Claudio.; SISCOOTTO, Robson.

(Orgs.). **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada**. Porto Alegre: SBC, 2006, cap. 19, p. 304-312.

DOMINGUES, Delmar. **O sentido da gamificação**. In: SANTAELLA, Lucia.; NESTERIUK, Sérgio.; FAVA, Fabrício. (Orgs.). **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018, cap. 1, p. 11-20.

FAVA, Fabrício. **A emergência da gamificação na cultura do jogo**. In: SANTAELLA, Lúcia.; NESTERIUK, Sérgio.; FAVA, Fabrício. (Orgs.). **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018, cap. 4, p. 51-66.

FEITOSA, Andréia Rocha. **A Proteção do Consumidor no ambiente digital e o direito à diversidade de expressões culturais**. Revista Brasileira de Direitos Humanos, Porto Alegre, ano V, n. 20, p. 115-124, jan/mar. 2017.

FEITOSA, Andréia Rocha. **A Privacidade de Dados em uma sociedade vigiada: Quais são os limites**. Jornal Fatto Jurídico, São Paulo, 07 maio. 2019. Disponível em: <https://fattojuridico.com.br/2019/05/07/a-privacidade-de-dados-em-uma-sociedade-vigiada-quais-sao-os-limites/>. Acesso em 17 dez. 2019.

FIGUEIREDO, Maria das Graças Pessôa. **Jurisprudência: Matéria Jornalística em sítio eletrônico. Fotografia. Supressão. Possibilidade. Preponderância do Direito à Honra e à Imagem. Decisão Reformada. do Caso Barbulescu x Romênia, da Corte Europeia de Direitos Humanos, com a Jurisprudência Brasileira**. Revista Brasileira de Direitos Humanos, Porto Alegre, ano V, n. 20, p. 142-144, jan/mar.2017.

FORTES, Vinícius Borges.; BOFF, Salete Oro. **A Privacidade e a Proteção dos Dados Pessoais no Ciberespaço como um Direito Fundamental: perspectivas de construção de um marco regulatório para o Brasil**. Sequências: Estudos Jurídicos e Políticos, [S. l.] v. 35, n. 68, p. 109-128, jun. 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/sequencia/article/view/2177-7055.2013v35n68p109>>. Acesso em: 27 nov. 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução João Paulo Monteiro. Coleção Estudos Dirigidos. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KIRNER, Claudio.; TORI, Romero. **Fundamentos de realidade aumentada**. In: TORI, Romero.; KIRNER, Claudio.; SISCOOTTO, Robson. (Orgs.). **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada**. Porto Alegre: SBC, 2006, cap. 02, p. 22-38.

KIRNER, Claudio.; KIRNER, Tereza Gonçalves. **Evolução e tendências da realidade virtual e aumentada**. In: RIBEIRO, Marcos Wagner S.; ZORZAL, Ezequiel Roberto (Orgs.). **Realidade Virtual e Aplicada: Aplicações e Tendências**. Uberlândia, MG: SBC, 2011, cap. 01, p. 10-25.

KUBOTA, Luis Claudio.; AMIEL, Tel.; WIVES, Willian Washington Wives. **Modelando as influências nas condições de uso de diferentes tecnologias em sala de aula**. In: ALMEIDA, Virgílio Augusto Fernandes (Coord). **Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação nas escolas brasileiras: TIC educação 2014**, São Paulo: Comitê

Gestor da Internet no Brasil, 2015 p. 59-65.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2018**. Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Direito e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 19 dez. 2018, Seção 1, p. 47 e 48. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2018-pdf/104111-rces005-18/file>. Acesso em: 17 dez. 2022.

MODESTO, Fábio Alexandre Caravieri et al. **Humanos Virtuais e Avatares**. In: TORI, Romero.; KIRNER, Claudio.; SISCOOTTO, Robson. (Orgs.) Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada. Porto Alegre: SBC, 2006, cap. 6, p. 79-97.

NEJM, Rodrigo. **Mediações para boas escolhas em tempos de mobilidade**. In: ALMEIDA, Virgílio Augusto Fernandes (Coord). Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids online Brasil 2014, São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2014, p. 101-110.

PESSOA, Flávia Moreira Guimarães.; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. **Monitoramento Digital do Empregado: Estudo Comparativo do Caso Barbulescu x Romênia, da Corte Europeia de Direitos Humanos, com a Jurisprudência Brasileira**. Revista Brasileira de Direitos Humanos, Porto Alegre, ano V, n. 20, p. 20-33, jan/mar. 2017.

PILATI, José Isaac.; OLIVO, Mikhail Vieira Cancilier de. **Um novo olhar sobre o Direito à privacidade: Caso Snowden e Pós-modernidade jurídica**. Seqüência Estudos Jurídicos e Políticos, [S. l.], v. 35, n. 69, p. 281–300, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/sequencia/article/view/2177-7055.2014v35n69p281>. Acesso em: 27 nov. 2018.

PRETTO, Nelson. **Escolas Muradas**. In: ALMEIDA, Virgílio Augusto Fernandes (Coord). Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação nas escolas brasileiras: TIC educação 2014, São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2015, p. 67-76.

RANIERI, Nina. **Um debate sobre educação**. Jornal da advocacia, São Paulo, abr. 2019. Capa, p. 10.

RODRIGUES, Cesar Daniel de Castro e. Catalogação e descrição bibliográfica: **O Jogo do Quotidiano: a gamificação como sistema social de aprendizagem**. Porto: FLUP, 2016. Originalmente apresentada como dissertação de mestrado, Universidade do Porto, 2016.

SANTOS, Boaventura de Souza. **Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia de saberes**. In: SANTOS, Boaventura de Souza.; MENESES, Maria Paula. (Orgs.). Epistemologias do sul. Coimbra: Almedina, 2009.

SANTOS, Caio Augusto Silva dos. **Em defesa da qualidade de ensino**. Jornal da advocacia, São Paulo, abr. 2019. Palavra do Presidente, p. 09.

SCHENDES, William. **Mulher que teve informações sobre sua gravidez vazadas é indenizada. Olhar Digital**. [São Paulo], 22 jul. 2022. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2022/07/2022/seguranca/mulher-informacoes-dados-vazados-indenizacao/amp/> Acesso em: 17 dez. 2022.

SILVA, José Afonso da. **Curso de Direito Constitucional Positivo**. 10. ed. São Paulo: Malheiros, 1994.

TORI, Romero.; KIRNER, Claudio.; SISCOOTTO, Robson. (Orgs.). **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada**. Porto Alegre: SBC, 2006.

TORI, Romero e KIRNER, Claudio.; **Fundamentos de realidade virtual**. In: TORI, Romero.; KIRNER, Claudio.; SISCOOTTO, Robson. (Orgs.). **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada**. Porto Alegre: SBC, 2006, cap. 01, p. 02-21.

VIANA, Claudemir Edson. **Pesquisa Tic Educação 2013 e os caminhos a percorrer na prática educacional em contextos de cibercultura**. In: ALMEIDA, Virgílio Augusto Fernandes (Coord). **Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação nas escolas brasileiras: TIC educação 2014**, São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2015 p. 77-83.