

# Tratamento de dados de crianças e adolescentes: entre riscos e oportunidades



# Vicente Vieira

vicente@manifestogames.com

Doutor em Computação pela UFPE.

Atuo há 15 anos com jogos digitais.

Sócio-Fundador da Manifesto Games e  
RaidHut Games.

Vice-presidente da ABragegames.



Genário

# Cenário Mundial



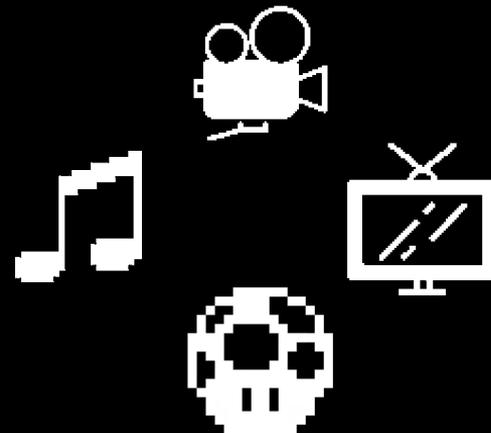
2017

A indústria global de jogos digitais movimentou US\$ 121,7 bilhões

2,1 bilhões de usuários ao redor do mundo  
28,4% da população mundial

2018

137,9 bilhões de dólares  
crescimento médio estimado de 13,3% ao ano



RECEITA (COMPARATIVO)

2,8x **MAIOR** que a bilheteria da indústria cinematográfica em 2015

7,2x **MAIOR** do que a indústria fonográfica em 2015

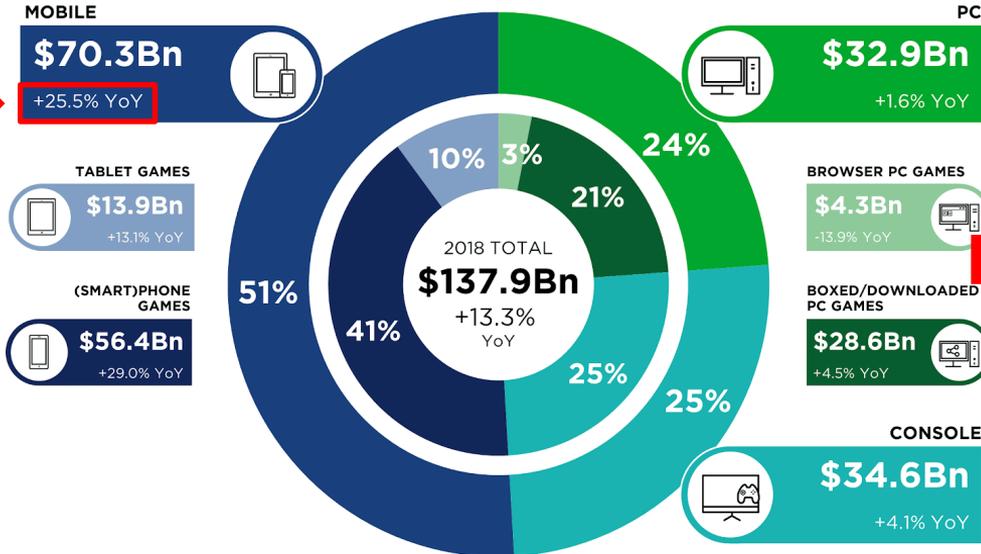
# Segmentação por Plataforma



## 2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER DEVICE & SEGMENT WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES

©2018 Newzoo



In 2018, **mobile** games will generate

**\$70.3Bn**

or **51%** of the global market.

# A plataforma *mobile*

(em outras indústrias)

2016



**EXAME**

**TECNOLOGIA**

## Facebook é mais acessado usando smartphones do que PCs

Números divulgados hoje mostram que entre os 1,71 bilhão de usuários do Facebook, mais da metade acessa exclusivamente por dispositivos móveis

Por **Victor Caputo**  
27 jul 2016, 18h07

2017



2018



**e-commercebrasil**  
EXCELÊNCIA EM E-COMMERCE

Redação E-Commerce Brasil

## Mobile já representa 48% das vendas do varejo online no Brasil

Quarta-feira, 14 de março de 2018

**MOBILE**

# Crianças & Smartphones

**85%**

DAS CRIANÇAS  
BRASILEIRAS DE 0  
A 12 ANOS DE PAIS  
INTERNAUTAS ACESSAM  
SMARTPHONES

NA FAIXA DE  
10 A 12 ANOS,

**72%**

TÊM SMARTPHONE  
PRÓPRIO

O USO AUMENTA  
CONFORME A IDADE, AO  
MESMO TEMPO EM QUE  
DIMINUI O CONTROLE POR  
PARTE DOS PAIS

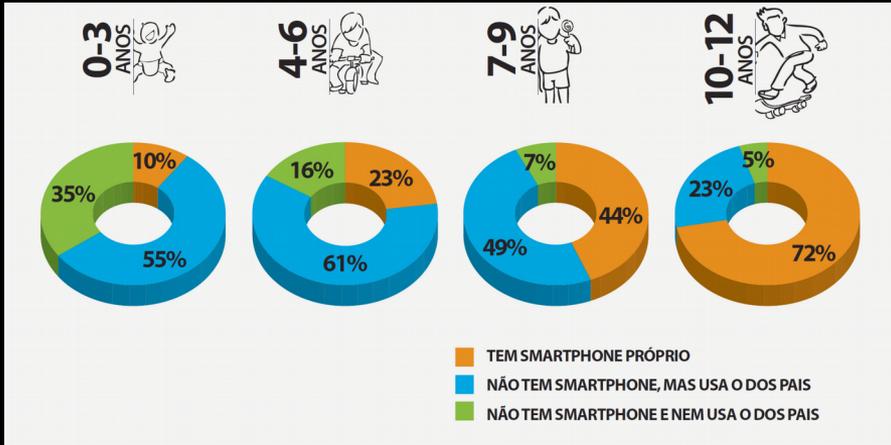
•  
MÃES SÃO MAIS  
ATENTAS, PAIS SÃO  
MAIS PERMISSIVOS

•  
AMIGOS SÃO APONTADOS  
PELOS PAIS COMO A MAIOR  
INFLUÊNCIA PARA OS  
FILHOS QUEREREM UM  
SMARTPHONE

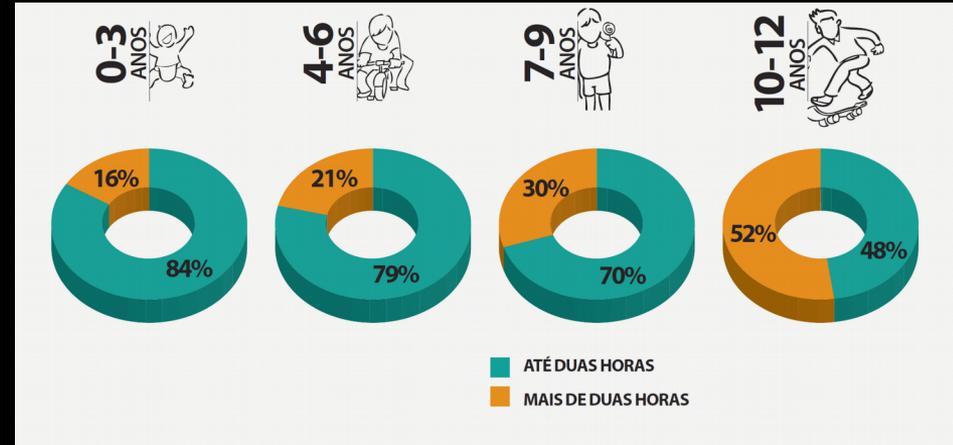


# Crianças & Smartphones

## PROPRIEDADE DE SMARTPHONE:



## USO DE SMARTPHONE:



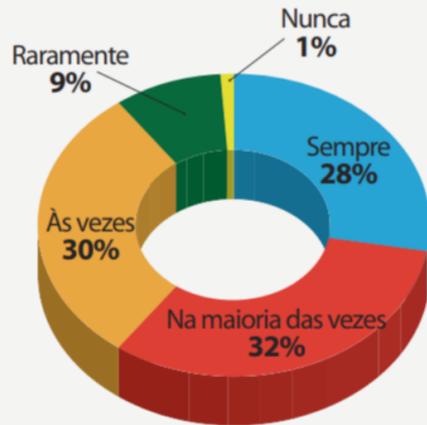
# Crianças & Smartphones

## CONTROLE DOS PAIS:

### PAIS CONTROLAM O QUE OS FILHOS FAZEM NO APARELHO?

*Você fica ao lado do seu filho(a) observando e controlando o que ele(a) faz no seu smartphone?*

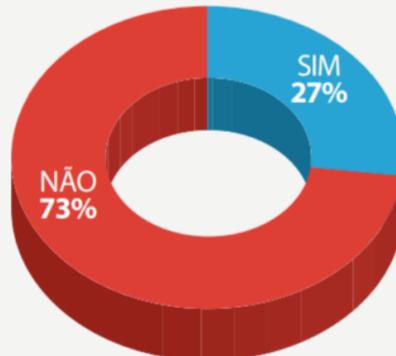
*Base: 1.388 pais de crianças de 0 a 12 anos que têm smartphone próprio ou acessam emprestado o dos responsáveis*



### PAIS USAM ALGUMA FERRAMENTA DE FILTRO/CONTROLE DE CONTEÚDO PARA CRIANÇAS?

*Você utiliza alguma ferramenta para filtrar ou controlar o tipo de conteúdo que pode ser visualizado pelo seu filho(a) em seu celular?*

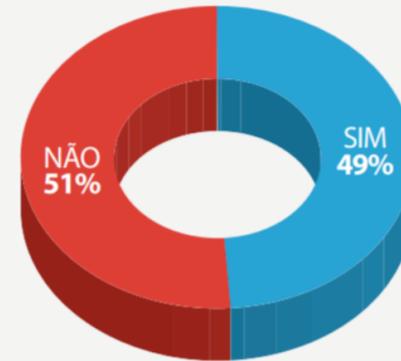
*Base: 1.388 pais de crianças de 0 a 12 anos que têm smartphone próprio ou acessam emprestado o dos responsáveis*



### CRIANÇAS ACESSAM REDES SOCIAIS E APPS DE MENSAGERIA EM SEUS SMARTPHONES?

*Você deixa o seu filho(a) acessar apps de bate-papo e redes sociais no smartphone (ex.: WhatsApp, Facebook)?*

*Base: 1.388 pais de crianças de 0 a 12 anos que têm smartphone próprio ou acessam emprestado o dos responsáveis*





Privacidade dos Dados

# Privacidade dos Dados

Na indústria de apps, as lojas de aplicativos definem regras de proteção à privacidade para publicação de apps para o público infantil ou misto (ex: família) baseados na:

**COPPA** - A lei de proteção à privacidade online infantil, ou do inglês Children's Online Privacy Protection Act (COPPA), é uma lei federal dos EUA de 1998, porém entrou em vigor somente em 2000.

O Ato aplica-se à coleta on-line de informações pessoais por pessoas ou entidades sob a jurisdição dos EUA sobre crianças menores de 13 anos de idade.

# Privacidade dos Dados

A multa de não cumprimento da COPPA pode variar de US\$ 16.000 a US\$ 40.000 por violação individual.

O **Yelp** foi multado em US\$ 450.000 por coletar dados pessoais (nome, endereço de e-mail, localização e outras informação postadas no Yelp) de crianças sem o consentimento dos pais, no período de 2009-2013.

A **TinyCo** foi multado em US\$ 300.000 por coletar os endereços de e-mail de crianças em troca de moeda virtual nos jogos dessa empresa.

A **Playdom** Inc, subsidiária da Disney, recebeu um multa de US\$ 3.000.000 por coletar e divulgar informações pessoais de 800.000 de crianças menores de 13 anos sem o consentimento dos pais.

CoppaNow, um site que acompanha casos relacionados com a COPPA, calculou que a multa média por violação individual está mais próxima de US\$ 2,28 do que o mínimo de US\$ 16.000.

# Privacidade dos Dados

Um estudo conduzido em 5.885 aplicativos para Android voltados para crianças da Play Store dos EUA, incluídos no programa Designed for Families do Google, descobriu que **57% dos aplicativos violavam potencialmente a Lei de Proteção à Privacidade Online das Crianças dos EUA (Coppa)**:

**40%** shared personal information without applying reasonable security measures,

**39%** showed “ignorance or disregard for contractual obligations aimed at protecting children’s privacy”,

**18%** shared persistent identifiers with their parties for prohibited purposes such as ad targeting, and

**4.8%** had “clear violations when apps share location or contact information without consent”.

# Lei 13.709/2018

Esta Lei dispõe sobre o tratamento de dados pessoais, inclusive nos meios digitais, por pessoa natural ou por pessoa jurídica de direito público ou privado, com o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural.

As empresas **não poderão mais coletar dados pessoais sem o consentimento das pessoas** e passarão a ser totalmente responsáveis pela segurança dessas informações.

Na prática, **ficam impedidas de coletar dados pessoais** e usá-los na oferta de publicidade direcionada, telemarketing ou venda de informações para terceiros **sem autorização do consumidor**.

**Caso a empresa seja vítima de algum incidente de segurança**, como um vazamento de dados, seja acidental ou criminoso, ela será obrigada a notificar todos os clientes e **poderá receber multa de até 2% do faturamento ou até 50 milhões de reais** por infração.

Entre em contato ;)

Vicente Vieira

[vicente@manifestogames.com](mailto:vicente@manifestogames.com)