 Laís Navarro Dantas

Guilherme  Monteiro

 Raphael Santos

 Felipe Mathey

                                                            Pedro

 Entre o jogo e o jogador: Dilemas Éticos na indústria do entretenimento digital.

São Paulo

                                                 2025

Laís Navarro Dantas

                                          Guilherme  Monteiro

                                            Raphael Santos

                                             Felipe Mathey

                                                 Pedro

Entre o jogo e o jogador: Dilemas Éticos na indústria do entretenimento digital.

Artigo apresentado como requisito de

trabalho de primeiro semestre do curso de

Bacharelado em Ciência da Computação

pela Fundação Escola de Comércio Alvares

Penteado.

                                                     Orientador: Luis Fernando dos Santos Pires

   São Paulo

2025

**RESUMO**

Nosso projeto tem como objetivo discutir desafios éticos no desenvolvimento de jogos digitais, abordando questões como monetização, privacidade de dados, manipulação e acessibilidade. A indústria de jogos digitais exige que decisões vão além de programação e design, mas tocar em princípios como igualdade, transparência, autonomia e justiça. Elementos como loot boxes são criticados por promoverem práticas semelhantes aos jogos de azar, gerando comportamentos compulsivos, conforme estudos de B.F Skinner. Desta forma, destacamos a necessidade de ambientes seguros, inclusivos e respeitosos.

Palavra-chave: Ética digital. Loot boxes. Pensadores. Privacidade de dados. Jogos eletrônicos.

**ABSTRACT**

Our project aims to discuss ethical challenges in the development of digital games, addressing issues such as monetization, data privacy, manipulation and accessibility. The digital games industry requires decisions that go beyond programming and design, but touch on principles such as equality, transparency, autonomy and justice. Elements such as loot boxes are criticized for promoting practices similar to gambling, generating compulsive behaviors, according to studies by B.F. Skinner. In this way, we highlight the need for safe, inclusive and respectful environments.

Keyword: Digital ethics. Loot boxes. Thinkers. Data privacy. Electronic games.

**SUMÁRIO**

**1 RESUMO………………………………………………………………………………**

**2 INTRODUÇÃO………………………………………………………………………..**

**3 REFERENCIAL TEÓRICO………………………………………………………….**

**4 RESULTADOS E DISCUSSÃO……………………………………………………**

**5 LIMITAÇÕES E TRABALHOS FUTUROS……………………………………….**

**6 CONCLUSÃO…………………………………………………………………………**

**7 REFERÊNCIAS……………………………………………………………………….**

1. **Introdução**

O projeto tem o objetivo refletir sobre o envolvimento dos desafios éticos no desenvolvimento dos jogos digitais, questões como a falta de acessibilidade, estratégias de monetização bruscas, privacidade de dados, são decisões que manipulam o comportamento de um jogo e de um jogador. De acordo com “Sicart” (2009), a ética nos jogos não se limita apenas ao conteúdo, mas também às estruturas e decisões de design que influenciam diretamente o comportamento dos jogadores. A indústria de jogos está cada vez mais crescendo no mercado, e uma das mais lucrativas na área de entretenimento.

  Para um jogo digital ser desenvolvido decisões que ultrapassam o design e programação são envolvidas, entrando a fundo questões éticas que são fundamentais para moldar experiência, justiça e igualdade, transparência e autonomia. Todos os jogos tendem a reconhecer seus impactos, e agir de forma que o bem-estar coletivo seja apresentado, mostrar que jogadores tenham oportunidades iguais e que tenham controle sobre suas decisões e ações. As loot boxes são itens que com o passar do desenvolvimento são pontos que precisam ter um olhar mais crítico, com sua “recompensa virtual de pagamento”, “B.F.Skinner” (1953), psicólogo comportamental norte-americano, mostra estudos de como essas mecânicas podem ser atraentes  e ao mesmo tempo prejudiciais. São mecanismos que em alguns países já são considerados jogos de azar disfarçados, levando um usuário/ jogador poder desenvolver comportamentos compulsivos. “(David Zendle et al., Paul Cairns. 2018)”

O filósofo “Immanuel Kant” (1785), ao defender a ideologia que cada indivíduo deve ser tratado como “um fim em si mesmo, e não como um meio”, nos lembra de como existem práticas invasivas de dados que violam esse princípio. Esse dilema afeta a experiência de um jogador, que em vez de oferecer entretenimento saudável e imersivo, transforma o jogo em uma frustração e exclusão.

  Ser ético neste contexto, envolve clareza de ambientes seguros e inclusivos, de como o jogo funciona, chances reais de sistemas de progressão e de um jogo que respeita dinheiro, diversidade e tempo com seu público, construindo uma comunidade duradoura. Quando uma empresa, uma equipe e desenvolvedores atuam com responsabilidade, o resultado é uma relação de confiança e compromisso. De acordo com Garrison (2019), a criação de um ambiente ético e inclusivo é fundamental para que os jogos cumpram sua função social e respeitem os direitos dos jogadores.

**2. Referencial teórico**

        Jogos frequentemente coletam dados de jogadores, e muitas das vezes sem clareza de como esses dados são utilizados, e isso leva às hipóteses de como a ética sobre a transparência, segurança e consentimento são levadas. As dark patterns são estratégias pensadas para forçar, viciar e enganar as decisões de um jogador, Miguel Sicart defende que jogos são espaços éticos porque devem envolver escolhas morais, e envolve também a ideia deontológica de Kant, que foca no dever e moral. Com questões de como o design de um jogo respeita ou explora os jogadores, de fins em si mesmo ou meios lucrativos.

    Mary Flanagan e seu conceito de “Critical play”, diz que jogos não precisam ser apenas para entretenimento, mas ferramentas para resistência, transformação e reflexão social também. Com propostas de criar experiências que levem a empatia ao pensamento crítico, e encorajar os jogadores a questionarem as regras de uma sociedade.

    A perspectiva moderna na ética de jogos, nos levanta hipóteses de até que ponto o jogador deve mudar para manipular decisões ou emoções, ou que mensagem está sendo passada.

    Em suma, Luciano Floridi propõe uma ética mais centrada em informações. Nos jogos isto está presente na coleta de dados de usuários, uso de algoritmos e proteção à privacidade:

 “As tecnologias digitais criam novos ambientes                 morais, nos quais nossas ações afetam entidades e sistemas informacionais...”

    Em síntese, conforme apontado por Floridi a filosofia da informação, ética da informação e ética da tecnologia, repensar a ética à luz do mundo digital e informacional em que vivemos. Com as tecnologias da informação, a fronteira da informação, a fronteira entre o humano e o digital se dissolve.

**3. Metodologia**

Evidenciamos que um jogo é uma linguagem, e ele pode informar incluir, exclui e manipular. Uma análise qualitativa revela que jogos digitais são muito mais do que sistemas de entretenimento, mas também eles são artefatos culturais, sociais e éticos. A perspectiva de Miguel Sicart (2011) analisa que jogos são *espaços éticos*, pois forçam os jogadores a tomar decisões morais dentro de sistemas. O design não é neutro. A forma como regras e narrativas são construídas influencia o comportamento e o julgamento moral do jogador.

Autores como Zagal, Björk e Lewis discutem os as *dark patterns* que são estratégias de design que exploram as fraquezas emocionais dos jogadores. A prática de inserir *loot boxes* como recompensas aleatórias pagas, é comparada a mecânicas de vício descritas por B.F. Skinner em seus estudos de reforço. Exemplo disso é o estudo na *ScienceDirect* que apontou que adolescentes têm maior propensão a desenvolver comportamento de risco quando expostos a loot boxes, levantando preocupações sobre manipulação e falta de regulação clara.

Conforme discutido por Mary Flanagan com seu conceito de *Critical Play*, onde o jogo é também uma ferramenta de transformação social, o cuidado com acessibilidade não é apenas técnico, mas revela valores éticos como empatia, equidade e justiça social.

A filosofia de Luciano Floridi propõe que vivemos na infosfera, e qualquer ação digital existem consequências morais. A coleta e análise de dados em jogos online como, preferências, localização e interações exigem uma responsabilidade e consentimento. Quando empresas coletam dados de forma opaca, violam o princípio kantiano de tratar o indivíduo como um fim, e não um meio. Exemplo visto nos estudos é em Pokémon*,* dados de localização eram utilizados sem que muitos usuários compreendessem o nível de rastreamento envolvido, gerando debates sobre limites éticos.

**4. Resultado e discussão**

Com base na nossa literatura lida, desenvolvimentos éticos digitais exigem práticas que no design do jogo sejam fundamentais para termos um ambiente respeitoso e saudável.  É cada vez maior a prática de técnicas que se baseiam na indústria de jogos que nos leve a ter preocupações significativas no viés ético. Opacidade dos algoritmos cada vez mais dificulta a compreensão dos processos e códigos, exigindo obrigatoriamente uma confiança “cega” nos resultados. E um exemplo visto e lido sobre isso foi o hacker que a Playstation Network teve em 2011, que mostraram como medidas agressivas de transparência e segurança precisam ser tomadas.

Uma descoberta significativa para nós neste trabalho foi como o design de jogos digitais não são apenas uma questão estética ou técnica, mas um ramo profundamente ético, que influenciam diretamente desde emoções até saúde mental.

Mostrando que jogos não são apenas um entretenimento, mas também ferramentas culturais e sociais com impactos profundos. Além da nova visão emergente de como são usados para dar uma reflexão, transformação e empatia na sociedade, algo que sendo usado corretamente é extremamente poderoso.  Considerando a diversidade de habilidades dos jogadores, implementar opções visuais, auditivas e de controles personalizáveis são medidas para garantir uma inclusão, como estudado e comparado com outros jogos o jogo “Celeste e The Last of Us Part II” é exemplo de design inclusivo, que oferece opções que atendem uma alta gama de todos os tipos de jogadores.

**5. Limitações e trabalhos futuros**

Em nosso trabalho, pegamos vários exemplos de artigos, tanto em inglês, quanto em português. Para darmos origem a este trabalho tivemos que ter uma organização e reestruturar o tempo que tínhamos. Alguns documentários, apesar de muita informação e uma vasta gama de artigos, não falavam muito sobre nosso tema, exemplo o ACM Digital Library, porém com muita pesquisa e tempo conseguimos ir encaixando dados importantes e filósofos importantes em nosso trabalho. Como foi um primeiro contato com artigo, estávamos perdidos de como fazer e entregar, em estudos futuros, terá mais noção de como estruturar e pesquisas que sejam direto ao ponto.

Apesar de nosso tema (Entre o jogo e o jogador: Dilemas Éticos na indústria do entretenimento digital) ser extremamente amplo, sentimos falta de mais entrevistas com programadores deste ramo, e artigos que falem mais. Percebemos certa limitação de fala, em quase todos era a mesma linguagem, falando apenas de moralidade e privacidade.

Uma descoberta significativa para nós neste trabalho foi como o design de jogos digitais não são apenas uma questão estética ou técnica, mas um ramo profundamente ético, que influenciam diretamente desde emoções até saúde mental.  Interessante também foi notar como filósofos clássicos conseguem dialogar com o universo digital moderno, algo que antes deste trabalho não imaginávamos.

Mostrando que jogos não é apenas um entretenimento, mas também ferramentas culturais e sociais com impactos profundos. Além da nova visão emergente de como são usados para dar uma reflexão, transformação e empatia na sociedade, algo que sendo usado corretamente é extremamente poderoso.  Filósofos clássicos conseguem dialogar com o universo digital moderno, algo que antes deste trabalho não imaginávamos.

**6. Conclusão**

Nosso trabalho nos permitiu compreender que o desenvolvimento de jogos ultrapassa o ramo de entretenimento, é também um processo ético, que tem impactos emocionais, culturais e sociais. Ao analisarmos questões como a privacidade, acessibilidade, estratégias e as loot boxes, ficam evidentes para nós que as decisões tomadas durante um desenvolvimento, influencia na autonomia, saúde e justiça e um jogador.

Através de pensadores, foi possível conectarmos fundamentos clássicos de filósofos com o mundo atual. Acreditamos que o futuro da indústria dos jogos está na construção de ambientes virtuais que promovem respeito, diversidade e empatia. Por isso, cada decisão tomada deve estar orientada por valores humanos e claros.

Uma análise metodológica e teórica nos evidenciou que para entendermos os impactos de um jogo na vida real, primeiro temos que nos colocar no lugar de todos os tipos de jogadores, e não apesar visualizarmos de um olhar apenas consumidor, mas ser visto como um sujeito ativo, com escolhas e direitos, que devem ser respeitados.

Concluímos, por fim, que jogos digitais que são criados com consciência ética, educam e conectam, além de ser apenas um entretenimento. Sendo esse o verdadeiro poder dessa mídia.

**7. Referencias**

Ethics and Game Design: Teaching Values Through Play – Schrier & Gibson (IGI Global): obra que debate como o design de jogos pode ensinar e refletir valores morais.

Zagal, J. P., Björk, S., & Lewis, C. (2013). Dark Patterns in the Design of Games. Foundations of Digital Games..

Ethical Game Design: A Value-Based System" – Nicholas Diakopoulos: discute frameworks éticos práticos para desenvolvedores.

Flanagan, Mary. (2009). Critical Play: Radical Game Design. 10.7551/mitpress/7678.001.0001.

The Dark Side of Game Design – Zagal et al. (Springer): investiga os limites éticos do design persuasivo.

Richmond, Sheldon. (2014). The Ethics of Information FLORIDI LUCIANO Oxford: Oxford University Press, 2013; 357 pp.; £30.00 (hardback). Dialogue. 54. 1-3. 10.1017/S00122173140.

**EVANGELISTA, Vítor de Morais Alves; KADOOKA, Aline; LEPRE, Rita Melissa.** Games e moralidade: como os jogadores se relacionam com os conteúdos morais dos jogos? Revista Psicologia, Diversidade e Saúde, Salvador, v. 10, n. 2, p. 270–281, jul. 2021. Disponível em:

**CARVALHO, Luiz Paulo Bach; MOREIRA, Tadeu Classe; ARAÚJO, Renata.** Os Grandes Desafios para Pesquisa em Jogos e Entretenimento Digital no Brasil entre 2020 e 2030 (GranDGamesBR). Horizontes, Sociedade Brasileira de Computação, 2022.

Ess, Charles. (2010). Book Review: Miguel Sicart, The Ethics of Computer Games. Cambridge, MA: MIT Press, 2009. 264 pp. ISBN 9—7802—6201—2652, $35.00 (cloth). New Media & Society. 12. 863-865. 10.1177/14614448100120051102

Schrier, Kat & Gibson, David. (2010). Ethics and game design, teaching values through play, Karen Schrier, David Gibson [editors].

ZENDLE, David; CAIRNS, Paul. Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLOS ONE*, San Francisco, v. 13, n. 11, p. 1–20, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>.

Garrison, Mark. *Designing for ethical play: Video games and social responsibility.* Journal of Interactive Ethics, v. 4, n. 1, p. 88-102, 2019. Disponível em: https://doi.org/10.1080/0012345678.2019.1012345.

SKINNER, Burrhus Frederic. *Ciência e comportamento humano*. Tradução de Aníbal V. Ponce. São Paulo: Martins Fontes, 2003. (Original publicado em 1953).

SICART, Miguel. *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: MIT Press, 2009

KANT, Immanuel. *Fundamentação da metafísica dos costumes*. Tradução de J. C. Bruni. São Paulo: Martin Claret, 2003.