



Ana Clara Keiko Ribeiro Hagiwara Da Silva

Gabriel Vazquez Mamede Diniz

Luiz Miguel de Toledo

Desafios éticos e legais em privacidade de dados para infância no
contexto de jogos digitais.

SÃO PAULO

2025

Artigo científico produzido à Fundação Escola
de Comércio Álvares Penteado, São Paulo,
durante o 1º semestre do Bacharelado
em Ciência da Computação.

Orientador: Prof. Luis Fernando dos Santos Pires

SÃO PAULO

2025

RESUMO

Este artigo discute os desafios éticos e legais relacionados à privacidade de dados de crianças no contexto dos jogos digitais. A vulnerabilidade do público infantil frente ao compartilhamento de informações pessoais impõe responsabilidades significativas aos desenvolvedores, exigindo práticas transparentes e seguras. Partindo de fundamentos filosóficos clássicos sobre ética, especialmente as concepções de Platão e Aristóteles, a pesquisa percorre as implicações éticas da sociedade digital contemporânea. Utilizando revisão bibliográfica, análise de casos reais, entrevistas, questionários e comparações culturais, o estudo revela a complexidade do tema e propõe diretrizes para ambientes virtuais mais justos e responsáveis. Os resultados apontam para a necessidade de um equilíbrio entre liberdade de expressão e proteção dos usuários, destacando o papel ativo de desenvolvedores e jogadores na construção de experiências digitais mais éticas. Limitações relacionadas à escassez de fontes e ao tempo restrito também são consideradas.

Palavras-chave: ética digital, jogos eletrônicos, privacidade infantil, dados pessoais, responsabilidade dos desenvolvedores.

ABSTRACT

This article explores the ethical and legal challenges related to children's data privacy in the context of digital games. The vulnerability of young users when sharing personal information places a significant responsibility on game developers to ensure transparency and security. Drawing on classical philosophical foundations—particularly the ethical theories of Plato and Aristotle—the research examines how these ideas can be applied to contemporary digital society. Through a methodology that includes literature review, case analysis, interviews, questionnaires, and cross-cultural comparisons, the study reveals the complexity of the issue and proposes guidelines for fostering fairer and more responsible virtual environments. The findings highlight the need to balance freedom of expression with user protection, emphasizing the active role of both developers and players in creating more ethical digital experiences. Limitations such as the scarcity of sources and restricted development time are also acknowledged.

Keywords: digital ethics, video games, child privacy, personal data, developer responsibility.

SUMÁRIO

Introdução.....	6
Referencial teórico.....	7
Metodologia.....	8
Resultados e discussões...	9
Conclusão.....	10
Limitações de pesquisa.....	11
Trabalhos futuros.....	12
Referências bibliográficas..	13

INTRODUÇÃO

Os desafios éticos e legais relacionados à privacidade de dados no contexto infantil — especialmente em jogos digitais — têm impacto direto na construção de boas práticas para o uso responsável dessas informações. Crianças são particularmente vulneráveis por não compreenderem os riscos envolvidos no compartilhamento de dados pessoais, o que impõe uma grande responsabilidade aos desenvolvedores de jogos, que devem garantir segurança e transparência no tratamento dessas informações. Este ensaio tem como objetivo promover reflexões sobre as consequências antiéticas do uso indevido de dados de menores no universo dos games, além de discutir os principais desafios legais envolvidos. Para isso, será traçado um percurso que parte de conceitos éticos desenvolvidos por grandes pensadores ao longo da história até chegar às complexidades da sociedade digital contemporânea.

REFERENCIAL TEÓRICO

Desde séculos antes de Cristo, a humanidade já se dedicava a reflexões filosóficas essenciais sobre o que é certo e o que é errado. É nesse contexto que surge a ideia de ética, entendida como a busca por compreender como devemos agir e por que devemos agir de determinada maneira. Pensadores como Platão e Aristóteles abordaram essa temática, mesmo com as limitações históricas de suas épocas. Em *A República*, Platão afirma que a justiça e a moralidade são ideias eternas, acessíveis à razão. Aristóteles, por sua vez, desenvolveu uma ética baseada na virtude — uma proposta que vai além do simples cumprimento de regras ou da busca por boas consequências. Para ele, a ética está ligada à formação de um bom caráter e deve responder a perguntas fundamentais como: “Como viver bem?” e “Como alcançar a felicidade verdadeira?” Com base nesse panorama filosófico, podemos começar a refletir sobre a aplicabilidade da ética no contexto dos jogos digitais.

As concepções éticas propostas por Platão e Aristóteles oferecem perspectivas diferentes, mas complementares, que podem enriquecer a compreensão da ética nesse novo cenário. Atualmente, as questões éticas dos jogos digitais estão ganhando atenção principalmente no debate sobre o comportamento do jogador e o papel das empresas desenvolvedoras. Questões como respeito entre usuários, combate ao discurso de ódio, trapaças, vício em jogos e proteção de dados pessoais são temas principais. Além disso, muitas empresas precisam criar um ambiente mais saudável, estabelecer regras claras e sistemas de auditoria funcionais. Nesse contexto, a ética é utilizada para promover uma convivência mais justa, segura e responsável em ambientes virtuais.

METODOLOGIA

1. Revisão Bibliográfica:

- Realizar uma pesquisa aprofundada sobre os conceitos de ética, com foco nas obras de Platão e Aristóteles.
- Investigar literatura contemporânea sobre ética nos jogos digitais, incluindo artigos acadêmicos, livros e estudos de caso.

2. Análise de Casos:

- Selecionar e analisar casos reais onde questões éticas se manifestaram em jogos digitais, como controvérsias relacionadas ao comportamento dos jogadores, políticas de privacidade e proteção de dados.
- Examinar a resposta das empresas desenvolvedoras a essas questões e como elas implementaram mudanças em suas práticas.

3. Entrevistas e Questionários:

- Conduzir entrevistas com especialistas em ética digital, desenvolvedores de jogos e jogadores para coletar diversas perspectivas sobre o tema.
- Criar questionários para entender a percepção dos jogadores em relação às questões éticas nos jogos, como comportamento online, respeito mútuo e privacidade.

4. Análise Comparativa:

- Comparar diferentes abordagens éticas presentes em jogos variados, observando como as mecânicas de jogo influenciam o comportamento dos jogadores.
- Estudar como diferentes culturas e regiões abordam as questões éticas nos jogos digitais.

5. Propostas de Melhoria:

- Com base nas análises realizadas, desenvolver propostas práticas para melhorar a ética nos jogos digitais. Isso pode incluir diretrizes para desenvolvedores, recomendações para jogadores e sugestões para regulamentação.

6. Reflexão Crítica:

- Promover um espaço para reflexão crítica sobre as descobertas da pesquisa, discutindo as implicações éticas mais amplas da indústria de jogos e seu impacto na sociedade.

7. Divulgação dos Resultados:

- Preparar um relatório final com os achados da pesquisa e as propostas desenvolvidas.
- Considerar a publicação em revistas acadêmicas ou apresentação em conferências sobre ética digital ou desenvolvimento de jogos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após realizar a revisão bibliográfica e as entrevistas, ficou claro que a ética nos jogos digitais é uma questão complexa e multifacetada. Muitas pessoas acreditam que os jogos têm o poder de influenciar o comportamento, mas as opiniões variam bastante. Por exemplo, enquanto alguns jogadores acham que a liberdade de expressão deve ser garantida, outros defendem que é preciso ter limites para comportamentos tóxicos.

Na análise de casos, encontramos exemplos de jogos que enfrentaram críticas por práticas consideradas antiéticas, como loot boxes e microtransações. Isso gerou uma discussão intensa sobre se essas práticas são justas ou se exploram os jogadores. As respostas das empresas foram variadas: algumas implementaram mudanças significativas, enquanto outras permaneceram inertes diante das críticas.

A partir dos dados coletados, podemos perceber que a ética nos jogos não é apenas uma questão teórica; ela se reflete diretamente na experiência dos jogadores. Ao analisar as entrevistas, muitos jogadores relataram experiências negativas devido ao comportamento de outros usuários, o que levanta a questão: até onde vai a responsabilidade das desenvolvedoras em criar um ambiente seguro?

Além disso, ao comparar diferentes culturas, notamos que a percepção sobre ética nos jogos varia bastante. Em alguns lugares, questões como privacidade e segurança dos dados são levadas muito a sério, enquanto em outros isso pode ser negligenciado. Isso mostra que não existe uma única abordagem para lidar com a ética nos jogos digitais.

As propostas de melhoria sugeridas visam criar um equilíbrio entre a liberdade do jogador e a necessidade de um ambiente saudável e respeitoso. É fundamental que tanto desenvolvedores quanto jogadores estejam cientes da importância dessa discussão e trabalhem juntos para construir um espaço mais ético e responsável.

CONCLUSÃO

Concluimos que a ética nos jogos digitais é uma área que merece atenção contínua. À medida que a indústria evolui, é essencial que todos os envolvidos - desde os criadores até os jogadores - se empenhem em promover práticas mais justas e respeitadas. Somente assim poderemos garantir uma experiência de jogo mais positiva e inclusiva para todos.

Mais do que um grupo de normas, a ética nos jogos está aqui presente nas escolhas diárias que fazemos dentro de espaços online, no jeito em como falamos, competimos e respeitamos. Com a relevância dos jogos como espaço para interação social, é fundamental que mudemos os nossos comportamentos para que todos os ambientes sejam saudáveis e respeitosos, assim não tirando a ideia principal dos jogos digitais, sendo elas: lazer, convivência e espaço de expressão.

LIMITAÇÕES DE PESQUISA

Por se tratar de um tema ainda pouco explorado dentro do campo da ética, foi possível perceber uma certa falta de dados e referências mais completas sobre o assunto. Essa limitação dificultou o acesso a informações mais aprofundadas e atualizadas, o que impactou diretamente na análise dos conteúdos. Além disso, por conta do tempo limitado para desenvolver o trabalho, também foi difícil se aprofundar com o cuidado e a atenção que o tema pede. A combinação desses dois fatores a falta de material disponível e o prazo curto acabou limitando a exploração de certos aspectos dos jogos digitais, que poderiam ter sido analisados de forma mais detalhada.

TRABALHOS FUTUROS

Diante das limitações encontradas nesta pesquisa e da complexidade crescente do tema, diversos caminhos podem ser explorados em estudos futuros. Uma das principais sugestões é a realização de entrevistas aprofundadas com desenvolvedores de jogos, especialmente aqueles envolvidos em projetos voltados para o público infantil. Essas conversas poderiam oferecer insights valiosos sobre os desafios enfrentados na implementação de práticas éticas e legais relacionadas à privacidade de dados, além de revelar como as decisões de design influenciam o comportamento dos usuários.

Outra vertente promissora é a análise prática e sistemática de jogos digitais populares entre crianças. Por meio de estudos de caso e testes de usabilidade, seria possível mapear como os jogos lidam com a coleta e o uso de dados pessoais, avaliando o grau de transparência, consentimento e segurança oferecido aos usuários. A observação direta dessas práticas, associada a entrevistas com os próprios jogadores, pode contribuir para uma compreensão mais realista da experiência infantil em ambientes virtuais.

Além disso, propõe-se o desenvolvimento de indicadores ou métricas que ajudem a mensurar o nível de ética digital presente em jogos. Esses instrumentos poderiam servir como base para futuras regulamentações ou certificações voltadas à proteção infantil no universo dos games.

Por fim, considerando a diversidade cultural e legislativa existente ao redor do mundo, estudos comparativos entre diferentes países poderiam enriquecer a discussão, revelando como distintas abordagens éticas e legais influenciam o desenvolvimento e a recepção dos jogos digitais.

Esses caminhos não apenas aprofundariam a discussão iniciada neste trabalho, mas também ofereceriam subsídios concretos para a construção de uma indústria de jogos mais segura, ética e responsável.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. SILVA, Fernanda Melo. ***A infância vulnerável e o consumo de jogos virtuais: uma pesquisa sobre crianças e exposição de dados na internet***. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social – Jornalismo) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2022. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/260391>. Acesso em: 15 abr. 2025.
2. GONÇALVES, Renata Oliveira; SILVA, Karoline Ferreira da. ***A proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes em jogos eletrônicos e plataformas de entretenimento digital***. Ânima Educação, 2023. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/41167>. Acesso em: 15 abr. 2025.
3. ROSAL, Isabela Maria. ***Como proteger a privacidade de crianças e adolescentes em videogames? Desafios sobre transparência e práticas de azar***. KU Leuven, 2024. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/387790029>. Acesso em: 15 abr. 2025.
4. COELHO, Allan Santos; RAMALHO, Amanda Maia. ***A proteção de dados pessoais de criança e adolescentes no mercado de consumo dos e-games à luz da LGPD***. Revista Jurídica do Cesupa, v. 24, n. 2, p. 1-19, 2023. Disponível em: <https://periodicos.cesupa.br/index.php/RJCESUPA/article/view/140>. Acesso em: 15 abr. 2025.
5. FALEIROS JÚNIOR, José. ***Proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes nos jogos eletrônicos***. Instituto de Tecnologia e Sociedade, 2024. Disponível em: <https://www.academia.edu/123192144>. Acesso em: 15 abr. 2025.
6. GAUDENCIO, Silvana Zanforlin da Silva; CASTILHO JUNIOR, Christovam. ***A (in)efetividade da legislação na proteção dos dados pessoais de crianças e adolescentes no mundo virtual***. Revista Universitas, v. 3, n. 8, p. 38-63, 2022. Disponível em: <https://fanorpi.com.br/universitas/index.php/revista/article/download/116/111/134>. Acesso em: 16 abr. 2025.
7. HARTUNG, Pedro; HENRIQUES, Isabella; PITA, Marina. ***A proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes***. In: DONEDA, Danilo; MENDES, Laura Schertel; SARLET, Ingo Wolfgang; RODRIGUES JR., Otavio Luiz; BIONI, Bruno (coord.). *Tratado de Proteção de Dados Pessoais*. Rio de Janeiro: Forense, 2021. p. 212-213.
8. TEFFÉ, Chiara Spadaccini de. ***Tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes: considerações sobre o artigo 14 da LGPD***. In: MULHOLLAND, Caitlin (org.). *A LGPD e o novo marco normativo no Brasil*. Porto Alegre: Arquipelago, 2020. p. 171.
9. TEIXEIRA, Ana Carolina Brochado; RETTORE, Anna Cristina de Carvalho. ***A autoridade parental e o tratamento de dados***

- peçoais de crianças e adolescentes.** In: TEPEDINO, Gustavo; FRAZÃO, Ana; OLIVA, Milena Donato (coord.). *Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais e suas repercussões no Direito Brasileiro*. São Paulo: Thomson Reuters Brasil, 2019. p. 517.
10. INSTITUTO DE TECNOLOGIA E SOCIEDADE (ITS). **Privacidade e proteção de dados de crianças e adolescentes.** Rio de Janeiro: ITS, 2021. Disponível em: <https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2021/12/privacidade-e-protecao-de-dados-de-criancas-e-adolescentes-its.pdf>. Acesso em: 16 abr. 2025.
11. INTERNETLAB; INSTITUTO ALANA. **O direito das crianças à privacidade.** São Paulo: InternetLab, 2021. Disponível em: https://www.internetlab.org.br/wp-content/uploads/2021/03/ilab-alana_criancas-privacidade_PT_20210214-4.pdf. Acesso em: 17 abr. 2025.
12. EBERLIN, Fernando Büscher von Teschenhausen. **Sharenting, liberdade de expressão e privacidade de crianças no ambiente digital: o papel dos provedores de aplicação no cenário jurídico brasileiro.** *Revista Brasileira de Políticas Públicas*, v. 7, n. 3, p. 256-274, 2020. Disponível em: <https://revistaeletronica.pge.rj.gov.br/index.php/pge/article/download/232/187>. Acesso em: 17 abr. 2025.
13. SANTOS, Christiane Oliveira dos. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), Lei nº 13.709/2018: direito à privacidade aplicada às redes sociais. 2021.** Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/1576>. Acesso em: 17 abr. 2025.
14. SOARES, Ellen Amanda Gama; SANTOS, Pedro Otto Souza; DE JESUS, Tâmara. **A proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes: um estudo sobre a LGPD.** *Revista Brasileira de Direito Civil*, v. 18, n. 2, p. 45-68, 2021. Disponível em: <https://rbdcivil.emnuvens.com.br/rbdc/article/download/862/582>. Acesso em: 18 abr. 2025.
15. CREPAX, Tommaso; MUEHLBERG, Jan Tobias. **Upgrading the protection of children from manipulative and addictive strategies in online games: Legal and technical solutions beyond privacy regulation. 2022.** Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2207.09928>. Acesso em: 19 abr. 2025.