**Eduarda Padilla**

**Eric Aloise**

**Gustavo Pires**

**Ética nos Jogos Digitais: Desafios e Responsabilidades na Indústria Contemporânea**

**São Paulo - Campus Liberdade**

**2025**

**Eduarda Padilla**

**Eric Aloise**

**Gustavo Pires**

**Ética nos Jogos Digitais: Desafios e Responsabilidades na Indústria Contemporânea**

Artigo apresentado como requisito de trabalho de primeiro semestre do curso de Bacharelado em Ciência da Computação pela Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado.

Orientador: Luis Fernando dos Santos Pires

**São Paulo – Campus Liberdade**

**2025**

Sumário

[**Resumo** 5](#_Toc195798349)

[**Introdução** 5](#_Toc195798350)

[ **Os principais desafios éticos no contexto de jogos digitais contemporâneos:** 5](#_Toc195798351)

[**Violência e Conteúdo Sensível:** 5](#_Toc195798352)

[**Representatividade e Diversidade:** 5](#_Toc195798353)

[**Microtransações e Loot Boxes:** 5](#_Toc195798354)

[**Vício e Bem-estar Digital:** 5](#_Toc195798355)

[**Privacidade e Dados Pessoais:** 6](#_Toc195798356)

[**Impacto Sociocultural:** 6](#_Toc195798357)

[**Inteligência Artificial e Decisões Éticas:** 6](#_Toc195798358)

[ **Conceitos Éticos Aplicados ao Desenvolvimento de Jogos Digitais** 6](#_Toc195798359)

[**Fundamentos éticos relevantes** 6](#_Toc195798360)

[**Ética nas etapas do desenvolvimento** 7](#_Toc195798361)

[**Caminhos para uma produção ética** 7](#_Toc195798362)

[ **Quais os Dilemas Éticos no Desenvolvimento de Jogos Digitais?** 8](#_Toc195798363)

[● **Loot boxes: diversão ou jogo de azar disfarçado?** 8](#_Toc195798364)

[● **Privacidade de dados: até onde os jogos nos conhecem?** 8](#_Toc195798365)

[● **Acessibilidade: quem está sendo deixado de fora?** 8](#_Toc195798366)

[ **Manipulação psicológica: quando o jogo passa do limite** 9](#_Toc195798367)

[ **Impactos sociais e culturais das decisões de design** 9](#_Toc195798368)

[**Hipóteses** 10](#_Toc195798369)

[**Metodologia** 11](#_Toc195798370)

[ Dizem que o mundo foi construído para dois, mas padrões enganosos dizem o contrário: um jogo crítico para o empoderamento do jogador. 11](#_Toc195798371)

[ Ética e Jogos, jogo ético e ética em jogo. 11](#_Toc195798372)

[ Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral. 11](#_Toc195798373)

[ **Immanuel Kant (Ética Deontológica)** 12](#_Toc195798374)

[ **Aplicação aos Jogos Digitais:** 12](#_Toc195798375)

[**Conclusão Kantiana**: 12](#_Toc195798376)

[ **Aristóteles (Ética da Virtude)** 12](#_Toc195798377)

[ **Aplicação aos Jogos Digitais:** 13](#_Toc195798378)

[**Conclusão Aristotélica:** 13](#_Toc195798379)

[**Teóricos Modernos da Área de Jogos (Teoria da Justiça e Ética dos Jogos Digitais)** 13](#_Toc195798380)

[ **Aplicação aos Jogos Digitais:** 13](#_Toc195798381)

[**Conclusão Moderna**: 14](#_Toc195798382)

[**Conclusão Geral (filósofos)** 14](#_Toc195798383)

[**Qual a importância da ética na criação de jogos digitais?** 15](#_Toc195798384)

[**Proteção da Privacidade e Dados dos Jogadores** 15](#_Toc195798385)

[ **Importância**: 15](#_Toc195798386)

[ **Prática ética**: 15](#_Toc195798387)

[**Prevenção de Vício e Saúde Mental** 15](#_Toc195798388)

[**Importância**: 15](#_Toc195798389)

[**Prática ética**: 16](#_Toc195798390)

[**Impacto Social e Comportamento** 16](#_Toc195798391)

[ **Importância**: 16](#_Toc195798392)

[ **Prática ética**: 16](#_Toc195798393)

[**Equidade no Acesso e no Modelo de Monetização** 16](#_Toc195798394)

[**Responsabilidade Social e Educação** 17](#_Toc195798395)

[ **Importância**: 17](#_Toc195798396)

[ **Prática ética**: 17](#_Toc195798397)

[**Transparência e Honestidade nas Comunicações** 17](#_Toc195798398)

[ **Importância**: 17](#_Toc195798399)

[ **Prática ética**: 17](#_Toc195798400)

[**Inclusão e Diversidade** 17](#_Toc195798401)

[ **Importância**: 18](#_Toc195798402)

[ **Prática ética**: 18](#_Toc195798403)

[**Conclusão** 19](#_Toc195798404)

# **Resumo**

A indústria dos jogos eletrônicos tem se consolidado como um dos setores mais expressivos e lucrativos no mercado global, ultrapassando áreas tradicionais do entretenimento, como cinema e música. Mais do que simples diversão, jogos desempenham papeis sociais, culturais e educativos, sendo capazes de estimular o pensamento crítico, promover interações sociais e refletir valores contemporâneos. No entanto, com a evolução tecnológica e a crescente complexidade desses produtos surgem também diversos dilemas éticos.

Entre os principais desafios enfrentados por desenvolvedores e empresas estão a representação excessiva e realista da violência, que pode influenciar negativamente o comportamento dos jogadores, especialmente os mais jovens; a forma como gênero, etnia e diversidade são retratados, muitas vezes como estereótipo ou ausência de representatividade; e as questões de privacidade, com o uso massivo de dados pessoais, muitas vezes sem um devido consentimento dos usuários.

Além disso, práticas comerciais como micro transações e loot boxes são apontadas como potencialmente prejudiciais, por induzirem comportamentos compulsivos e afetarem o bem-estar psicológico dos jogadores. Tais questões levantam a necessidade de um compromisso ético por parte das empresas, que devem buscar um equilíbrio entre inovações, lucro e responsabilidade social.

O artigo defende que o desenvolvimento dos jogos deve ser guiado por princípios éticos que levem em consideração o impacto social e psicológico dessas produções. Também destaca a importância de uma regulamentação mais clara e de ações educativas que promovam a cidadania digital, a inclusão e o pensamento crítico. Assim, será possível garantir que os jogos eletrônicos continuem sendo uma ferramenta positiva e transformadora na sociedade contemporânea.

# **Introdução**

A indústria de jogos eletrônicos firmou-se como um dos segmentos mais dinâmicos, criativos e lucrativos da economia mundial. Alimentada por avanços tecnológicos constantes e pela ampla adoção das plataformas digitais, essa área movimenta bilhões de dólares todos os anos, superando frequentemente setores tradicionais do entretenimento, como o cinema e a música. Mais do que simples formas de diversão, os games têm se tornado importantes meios de interação social, expressão cultural e até instrumentos de ensino.

Os jogos possuem o poder de entreter, ensinar, provocar reflexões e desenvolver capacidades cognitivas e emocionais em seus usuários. Muitos títulos atuais extrapolam o mero entretenimento para tratar de assuntos complexos, como identidade, política, relações humanas e dilemas existenciais. No entanto, à medida que os jogos evoluem em termos de gráficos, narrativas e possibilidades de interação, também surgem importantes questões éticas que exigem atenção por parte de desenvolvedores, empresas, órgãos reguladores e da sociedade.

Um dos temas mais discutidos é a forma como a violência é apresentada. Apesar de não ser uma novidade nos jogos, o realismo gráfico e a frequência com que ela aparece nas produções modernas têm levantado debates sobre os possíveis efeitos no comportamento dos jogadores, especialmente entre os mais jovens. A preocupação reside no risco de que a repetida exposição à violência contribua para a dessensibilização e influencie a formação de valores e atitudes.

Outro aspecto relevante diz respeito à representação de gênero, etnias e diversidade. Por muitos anos, personagens femininas foram retratadas de maneira estereotipada ou hipersexualizada, e personagens de grupos étnicos diversos frequentemente apareciam com papéis secundários ou baseados em estigmas. Embora tenham ocorrido avanços em direção a uma representação mais justa e inclusiva, ainda há muito a se fazer para que os jogos espelhem de forma fiel e respeitosa a diversidade presente na sociedade.

A questão da privacidade dos usuários também se tornou um tema central. Com a crescente utilização de inteligência artificial e a coleta de grandes volumes de dados em jogos, especialmente os online, surgem preocupações quanto à forma como essas informações são armazenadas, utilizadas e compartilhadas. A venda de dados sem consentimento claro dos jogadores e o uso de algoritmos para influenciar comportamentos geram dúvidas sobre a ética das práticas comerciais adotadas.

Além disso, os modelos econômicos adotados por muitos jogos atuais — como microtransações, loot boxes e estratégias para manter o jogador engajado — são criticados por explorarem vulnerabilidades psicológicas, principalmente entre o público mais jovem. Tais mecanismos podem incentivar o consumo compulsivo e afetar o bem-estar mental dos usuários. Diante desse panorama, é essencial que os profissionais da área adotem uma postura ética e consciente, levando em conta os impactos sociais e psicológicos das suas produções. Isso envolve práticas de design responsáveis, criação de ambientes inclusivos e seguros, transparência no uso de dados e compromisso com narrativas que respeitem os direitos e a dignidade dos jogadores.

A regulamentação e a educação digital também têm papel fundamental nesse processo. É necessário que governos, escolas e a própria comunidade gamer trabalhem juntos para desenvolver o pensamento crítico e promover uma cidadania digital ativa, capacitando os usuários a fazerem escolhas conscientes e exigirem mais responsabilidade das empresas.

Em resumo, os jogos eletrônicos representam uma poderosa expressão cultural do nosso tempo, com potencial significativo para contribuir positivamente com a sociedade. No entanto, esse poder exige responsabilidade. Encarar os dilemas éticos com seriedade é essencial para que os games continuem a ser uma ferramenta relevante e transformadora no mundo atual.

Sherry Turkle é uma das principais pensadoras no campo da psicologia e da sociologia da tecnologia. Ela tem se dedicado ao estudo do impacto das tecnologias digitais, incluindo jogos, sobre o comportamento humano e a saúde mental. Seu trabalho explora como as pessoas interagem com os dispositivos tecnológicos e como isso afeta as suas identidades e relações sociais.

## **Os principais desafios éticos no contexto de jogos digitais contemporâneos:**

### **Violência e Conteúdo Sensível:**

* **Desafio:** Os jogos são criticados por terem níveis altos de violência, tortura, linguagem ofensiva, sexualização ou preconceitos.
* **Questão ética**: Em que medida esse conteúdo impacta o comportamento dos jogadores, principalmente crianças e adolescentes?

### **Representatividade e Diversidade:**

* **Desafio:** Falta de diversidade de sexo, raça, orientação sexual e culturas.
* **Questão ética:** A indústria frequentemente reforça estereótipos e oferece muito pouco representação para minorias.

### **Microtransações e Loot Boxes:**

* **Desafio:** Muitos jogos, especialmente os gratuitos, monetizam por meio das compras internas e das caixas de recompensa aleatórias (caixas de loot).

**Questão ética:** Esses modelos podem se parecer com jogos de azar e estimular o vício, especialmente para jogadores menores de idade.

### **Vício e Bem-estar Digital:**

* **Desafio:** Jogos são planejados para serem muito envolventes, em alguns casos gerando comportamento compulsivo.
* **Questão ética:** O que deve ser a responsabilidade dos desenvolvedores com respeito ao bem-estar psicológico dos jogadores?

### **Privacidade e Dados Pessoais:**

* **Desafio:** Bem poucos jogos têm transparência sobre como eles estão coletando dados dos usuários.
* **Questão ética:** Como se garantir que haja consentimento informado e proteção dos dados, considerando especialmente quando o público alvo é menor de idade?

### **Impacto Sociocultural:**

* **Desafio:** Jogos possuem alcance global, condicionando narrativas e valores.
* **Questão ética:** Como garantir que jogos sejam respeitosos em relação a culturas locais e não propagam ideologias negativas (racismo, colonialismo, xenofobia etc.)?

### **Inteligência Artificial e Decisões Éticas:**

* **Desafio:** A IA é utilizada para criar NPCs realistas ou para individualizar a experiência do jogador.
* **Questão ética:** Quanto é aceitável manipular emoções ou comportamentos através de IA?

## **Conceitos Éticos Aplicados ao Desenvolvimento de Jogos Digitais**

Criar jogos digitais hoje vai muito além da técnica ou da inovação visual. Trata-se também de pensar sobre o impacto que essas experiências podem ter na vida das pessoas. Afinal, os jogos são, cada vez mais, espaços de convívio, aprendizado e expressão — e com isso vêm grandes responsabilidades. É por isso que discutir ética no desenvolvimento de jogos é tão importante. Não se trata apenas de evitar erros ou polêmicas, mas de criar experiências que sejam respeitosas, inclusivas e, acima de tudo, humanas.

### **Fundamentos éticos relevantes**

Alguns dos principais conceitos da ética filosófica ajudam a iluminar esse caminho e oferecem orientações valiosas para quem está criando ou analisando jogos.

#### 1. Ética deontológica (kantiana): Essa visão defende que algumas ações são certas ou erradas por si só — independentemente das consequências. Aplicando isso aos jogos, significa que certos limites não deveriam ser ultrapassados, mesmo que algo seja popular ou lucrativo. Um exemplo é evitar reforçar estereótipos ou sexualizar personagens femininas apenas para chamar atenção. Respeito, igualdade e dignidade precisam estar acima da lógica do lucro.

#### 2. Utilitarismo:

Aqui, o foco está em promover o maior bem para o maior número de pessoas. Em outras palavras, um jogo ético seria aquele que proporciona experiências positivas, acessíveis e equilibradas para a maioria dos jogadores. Isso inclui evitar mecânicas que provoquem frustração ou incentivem comportamentos prejudiciais — como sistemas que criam dependência ou prejudicam quem não pode pagar por vantagens dentro do jogo.

#### 3.Ética das virtudes (aristotélica): Mais do que focar nas ações, essa ética olha para o caráter das pessoas. Dentro de um estúdio, isso significa agir com responsabilidade, honestidade e empatia — seja ao lidar com a comunidade, seja ao tomar decisões internas. Um exemplo é ser transparente sobre bugs, mudanças no jogo ou práticas de monetização, sempre mantendo o respeito pelo jogador como prioridade.

#### 4. Ética do cuidado: Essa abordagem coloca o foco nas relações humanas e na empatia. Jogos afetam pessoas, e algumas delas podem estar em situações de vulnerabilidade, como crianças ou jogadores com histórico de vício. Por isso, pensar eticamente é também cuidar: criar sistemas que respeitem o tempo do jogador, oferecer pausas, avisos de uso excessivo ou ferramentas para controle parental. São pequenos gestos que demonstram uma preocupação real com quem está do outro lado da tela.

### **Ética nas etapas do desenvolvimento**

A ética não pode ser pensada só no final do processo — ela precisa estar presente desde o início. Já na fase de planejamento e design, é essencial refletir sobre quais mensagens estão sendo passadas e quais vozes estão sendo representadas (ou ignoradas). Na hora de programar mecânicas e usar inteligência artificial, o cuidado deve estar em não manipular os jogadores com algoritmos que visam apenas mantê-los jogando e gastando mais.

No quesito monetização, práticas como loot boxes e microtransações precisam ser questionadas. Até que ponto estão sendo usadas de forma justa? Elas são explicadas com clareza? Ou estão criando um ambiente de dependência e frustração, principalmente entre os mais jovens? A ética, aqui, exige transparência e responsabilidade.

Por fim, o marketing também precisa ser feito com consciência. Anúncios exagerados, enganosos ou direcionados a públicos vulneráveis — como crianças — são exemplos claros de práticas que ferem a confiança e o respeito pelo consumidor.

### **Caminhos para uma produção ética**

Felizmente, há muitas formas práticas de tornar o desenvolvimento de jogos mais ético. Criar um código de conduta dentro das equipes é um bom começo. Incluir profissionais de áreas como psicologia, diversidade, acessibilidade e até filosofia ajuda a ampliar o olhar e enriquecer as decisões. Testar os jogos com públicos diversos, escutar a comunidade e manter um canal aberto de diálogo são atitudes que fazem toda a diferença.

## **Quais os Dilemas Éticos no Desenvolvimento de Jogos Digitais?**

Com o crescimento da indústria de jogos digitais, novas questões éticas surgem todos os dias — e elas não são apenas técnicas, comerciais ou criativas. São questões que tocam diretamente a vida de milhões de pessoas que jogam todos os dias. Jogadores não são apenas usuários: são seres humanos com histórias, emoções, limites e direitos. E quando pensamos em jogos como espaços de convivência, diversão e até educação, a responsabilidade dos criadores se torna ainda maior.

### **Loot boxes: diversão ou jogo de azar disfarçado?**

Um dos dilemas mais polêmicos da atualidade envolve as chamadas loot boxes, ou caixas de recompensa. Elas funcionam assim: o jogador paga por uma caixa virtual, mas o conteúdo é aleatório — às vezes algo valioso, às vezes nada de especial. Isso pode parecer inofensivo, mas na prática, o sistema lembra muito o de uma máquina caça-níquel. Quanto mais você tenta, mais dinheiro gasta, na esperança de conseguir aquele item raro.

O problema é que essa lógica pode ser viciante, especialmente entre jogadores mais jovens. E, muitas vezes, o jogo não deixa claro quais são as chances reais de ganhar — o que torna tudo ainda mais questionável. A pergunta que fica é: é justo lucrar explorando a expectativa e a frustração do jogador? Onde termina a diversão e começa a manipulação?

### **Privacidade de dados: até onde os jogos nos conhecem?**

Outro ponto sensível é a coleta de dados. Hoje em dia, muitos jogos acompanham tudo: quanto tempo você joga, que caminhos escolhe, como reage a certos desafios, com quem interage… e às vezes vão além, acessando localização, comportamento de compra e até redes sociais.

É verdade que parte disso pode melhorar a experiência do jogador. Mas também é verdade que esses dados, muitas vezes, são usados para vender mais ou prender a atenção do usuário por mais tempo. E, o pior: nem sempre o jogador sabe que isso está acontecendo. Quantos de nós paramos realmente para ler os termos de uso?

Aqui, o dilema é claro: até que ponto os jogos têm o direito de nos observar tão de perto? Especialmente quando falamos de crianças e adolescentes, o cuidado com a privacidade deveria ser ainda maior.

### **Acessibilidade: quem está sendo deixado de fora?**

Talvez um dos dilemas mais silenciosos — e ao mesmo tempo mais urgentes — seja a falta de acessibilidade nos jogos. Existem milhões de pessoas com deficiência que jogam ou gostariam de jogar, mas que enfrentam barreiras simplesmente por falta de opções: menus sem narração, legendas pequenas, controles inflexíveis, ausência de recursos visuais ou sonoros adaptados.

O mais frustrante é saber que muitas dessas barreiras poderiam ser resolvidas com ajustes simples no design. Tornar um jogo acessível não significa torná-lo “menos divertido” — significa permitir que mais pessoas compartilhem da mesma experiência. E a pergunta aqui é: se podemos incluir, por que ainda estamos excluindo?

## **Manipulação psicológica: quando o jogo passa do limite**

Muitos jogos usam técnicas psicológicas para manter o jogador engajado: notificações que geram ansiedade, recompensas diárias que criam obrigação, desafios que só podem ser vencidos com compras extras. Tudo é pensado para que o jogador se sinta sempre prestes a “perder algo” se parar de jogar — e isso nem sempre é saudável.

Claro, todo jogo precisa de um bom sistema de progressão. Mas quando essas mecânicas passam a ser usadas para explorar a fragilidade emocional ou estimular gastos impulsivos, o limite ético é ultrapassado. O jogo deixa de ser uma escolha e vira uma armadilha.

Esse tipo de design levanta uma questão essencial: estamos criando experiências envolventes ou experiências viciantes? É possível manter o interesse sem recorrer à manipulação?

## **Impactos sociais e culturais das decisões de design**

Ao pensar nos objetivos específicos de um jogo que busca ir além do entretenimento, é essencial considerar o impacto que ele pode ter sobre quem joga. Um dos principais propósitos é justamente provocar reflexões sobre os efeitos sociais e culturais das decisões tomadas durante o desenvolvimento. Isso envolve olhar com atenção para como os personagens são representados, que histórias estão sendo contadas e que valores estão sendo reforçados — ou ignorados.

Mais do que divertir, o jogo pode se tornar uma ferramenta para despertar empatia e pensamento crítico. Ao lidar com temas como diversidade, exclusão, desigualdade ou meio ambiente, ele pode ajudar o jogador a se colocar no lugar do outro e pensar sobre questões do mundo real de uma forma envolvente e significativa.

Outro objetivo importante é tornar o jogo acessível e inclusivo. Isso significa garantir que ele possa ser jogado por pessoas com diferentes habilidades, respeitando limitações físicas, sensoriais e cognitivas. Incluir todo mundo na experiência não é apenas uma escolha técnica — é uma postura ética. No mesmo caminho, o jogo precisa respeitar o tempo e o bem-estar dos jogadores. Evitar práticas predatórias, como sistemas que incentivam compras impulsivas ou criam sensação de urgência artificial, é uma forma de demonstrar cuidado com quem está do outro lado da tela. O foco deve estar no engajamento genuíno, e não na exploração emocional.

Também é fundamental dar ao jogador espaço para tomar decisões dentro do jogo que envolvam dilemas éticos, criando situações que não tenham respostas óbvias, mas que estimulem a reflexão e o debate. Isso aproxima o jogo da vida real, onde muitas vezes também precisamos escolher entre o certo, o necessário e o possível.

Por fim, outro compromisso essencial é com a transparência e a privacidade. O jogador tem o direito de saber como seus dados estão sendo usados, e deve poder escolher o que quer ou não compartilhar. Garantir esse controle é uma forma de respeito e confiança.

Esses objetivos refletem uma visão de jogo mais consciente, que entende o seu poder de influência e o usa de forma positiva. Porque, no fim das contas, criar um jogo é também criar um mundo — e todo mundo merece estar nesse mundo com dignidade, segurança e voz.

# **Hipóteses**

Práticas éticas no desenvolvimento de jogos digitais não são apenas uma questão de moralidade, mas também um investimento na sustentabilidade e no respeito ao público. Quando os desenvolvedores adotam uma abordagem ética, eles criam jogos que não só proporcionam uma experiência divertida e envolvente, mas também respeitam os jogadores, garantindo que a relação com eles seja baseada em confiança e transparência.

Por exemplo, a implementação de sistemas de monetização justa, como a oferta de microtransações com a devida clareza e sem práticas manipulativas, demonstra um compromisso com a experiência do jogador, evitando práticas que possam ser interpretadas como exploração. Da mesma forma, a inclusão de acessibilidade nos jogos, como legendas, opções de controle adaptáveis e interfaces amigáveis para pessoas com deficiência, não só amplia o alcance dos jogos, mas também reforça o compromisso ético de garantir que todos tenham a chance de se divertir.

Além disso, práticas como a representatividade justa e a evitação de estereótipos nas narrativas e personagens contribuem para um ambiente inclusivo, onde todos os jogadores se sentem representados e respeitados. Esse tipo de abordagem não só promove um ambiente de respeito mútuo, mas também cria uma comunidade mais fiel e engajada, que vê os desenvolvedores como parceiros na construção de um espaço de entretenimento mais justo.

Por outro lado, falhas éticas podem ter um impacto negativo profundo, tanto na experiência do jogador quanto na reputação dos desenvolvedores e da própria indústria de jogos. Quando os jogos são lançados com sistemas de monetização manipulativos, como loot boxes viciantes ou recompensas que incentivam o gasto excessivo, isso pode criar um ambiente de desconfiança entre os jogadores. Eles podem começar a enxergar as empresas de jogos mais como "exploradoras" do que como criadoras de experiências divertidas e positivas. Essa percepção não só prejudica a relação com os jogadores, mas também pode levar a boicotes, críticas negativas e uma queda na base de fãs.

Ademais, a falta de transparência em relação ao uso de dados dos jogadores, ou o tratamento desrespeitoso de temas sensíveis nos jogos, pode gerar um mal-estar generalizado e prejudicar a imagem de uma empresa por anos. Quando os jogadores sentem que estão sendo manipulados psicologicamente ou que a privacidade deles não é respeitada, eles tendem a se afastar. E, em muitos casos, a má reputação de uma empresa pode ser difícil de reverter.

Em resumo, adotar práticas éticas não é apenas o "certo" a fazer, mas também contribui para criar jogos mais sustentáveis, que respeitam o público e que geram confiança. Já as falhas éticas não só afetam a experiência do usuário, mas também prejudicam a credibilidade e a longevidade de uma empresa no mercado. Em um mundo onde a concorrência é acirrada e a experiência do jogador é cada vez mais valorizada, agir com responsabilidade e ética pode ser a chave para o sucesso a longo prazo.

# **Metodologia**

## Dizem que o mundo foi construído para dois, mas padrões enganosos dizem o contrário: um jogo crítico para o empoderamento do jogador.

**Autores**:  [Luiz Santos Filho](https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3702038.3702076) , [Alairton Sousa Junior](https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3702038.3702076) , [Giovanna Ribeiro](https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3702038.3702076) , [Ticianne Darin](https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3702038.3702076)

“A indústria de jogos digitais cresce constantemente, faturando bilhões de dólares anualmente. No entanto, desenvolvedores frequentemente usam padrões de design prejudiciais ao bem-estar do jogador para lucrar e engajar os jogadores.”

“A frequência de uso desses padrões frustra as necessidades psicológicas básicas dos jogadores, levando a mal-estar e resultados indesejáveis, como comportamentos viciantes.”

## Ética e Jogos, jogo ético e ética em jogo.

**Autores:** Luiz Paulo Carvalho, Flávia Maria Santoro, Jonice Oliveira, Rosa Maria Costa

“Na década de 2020, percebemos complexidade ímpar ao Século XX com questões, tais como, crianças cada vez mais novas jogando em celulares; ascensão dos e-Sports; com a realidade virtual, um jogador pode encenar atos com uma proximidade quase real; gamificação invadindo áreas como Educação e Negócios; componentes técnicos menos exigentes e mais populares, permitindo que cada vez mais interessados desenvolvam jogos. Esta pluralidade de fatores leva a pensar: estamos pensando no cenário brasileiro de jogos, inclusive em pesquisas, a partir de fundamentos e princípios em Ética? As pesquisas acadêmicas-científicas estão considerando Ética em Pesquisa? O design e a produção de jogos consideram aspectos éticos? Propomos o desafio de elevar o pensar-fazer de Jogos no Brasil para abarcar, também, à reflexão ética. Isto é, não se reduz à mera análise de "bom" ou "mau", trata-se de elaborar, analisar, avaliar e refletir sobre dilemas éticos complexos e compostos.”

## Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral.

**Autores**: Diego Moreira Fernandes, Luana Carramillo-Going, Daisy Inocência Margarida de Lemos, Hilda Rosa Capelão Avoglia, Hélio Alves.

“O mercado de jogos eletrônicos encontra-se em plena expansão atendendo a enorme público de todas as idades, nacionalidades e classes sociais. Jovens do mundo todo passam cada vez mais tempo entretendo-se com jogos de computador, celulares e vídeo games, ao mesmo tempo em que diminuem o tempo com jogos de rua e brinquedos.

# **Immanuel Kant (Ética Deontológica)**

Immanuel Kant, filósofo alemão do século XVIII, é conhecido por sua ética deontológica, que enfatiza o cumprimento do dever moral com base em princípios racionais universais, independentemente das consequências. Kant defendia a ideia de que a moralidade é guiada por regras absolutas, e que devemos agir de maneira que possamos universalizar nossas ações.

## **Aplicação aos Jogos Digitais:**

**Privacidade e Exploração Comercial:** Segundo Kant, a manipulação dos dados dos jogadores e a exploração financeira por meio de microtransações podem ser vistas como uma violação da dignidade humana. Utilizar jogadores como meios para gerar lucro, sem respeito por sua autonomia e consentimento, não seria moralmente aceitável. Isso se aplicaria ao uso de loot boxes e outras práticas que manipulam psicologicamente os jogadores para gastar mais dinheiro. Kant diria que as empresas de jogos devem tratar os jogadores como fins em si mesmos, não como meios para atingir seus próprios objetivos financeiros.

**Manipulação e Vício:** As mecânicas de jogo que incentivam o vício, como recompensas intermitentes ou o design que torna difícil parar de jogar, seriam eticamente problemáticas. Para Kant, criar um jogo que leve à dependência de forma deliberada é um atentado contra a liberdade e a racionalidade dos jogadores, já que eles estariam sendo manipulados de forma a não exercerem sua autonomia plenamente.

## **Conclusão Kantiana**:

O comportamento das desenvolvedoras deve estar em conformidade com o princípio de tratar os jogadores com respeito e dignidade, nunca manipulando ou explorando suas vulnerabilidades para fins lucrativos.

# **Aristóteles (Ética da Virtude)**

Aristóteles, filósofo grego do século IV a.C., fundamentou sua ética na busca pelo **"eudaimonia"** (bem-estar ou felicidade) e na prática das virtudes. Segundo ele, uma ação é moralmente correta se contribuir para o florescimento humano e o desenvolvimento do caráter virtuoso. A ética aristotélica enfatiza o desenvolvimento das virtudes que promovem uma vida plena e equilibrada.

## **Aplicação aos Jogos Digitais:**

**Desenvolvimento de Virtudes**: Os jogos digitais podem ser usados como ferramentas para o desenvolvimento de virtudes como paciência, colaboração, raciocínio estratégico e resolução de problemas. No entanto, se os jogos forem projetados apenas para gerar lucro e manipular os jogadores, com mecânicas que incentivam o vício ou o comportamento agressivo, eles não estariam promovendo o **eudaimonia**. Jogos que promovem habilidades positivas e aprendizado podem contribuir para o florescimento humano, mas jogos que exploram os jogadores sem qualquer valor educativo ou de desenvolvimento pessoal estão, segundo Aristóteles, fora da linha da virtude.

**Vício e Excesso**: Aristóteles acreditava que a virtude está no meio, e que o vício ocorre quando há excesso ou deficiência. O vício em jogos seria, então, uma forma de **excesso** e uma falha no desenvolvimento de um caráter equilibrado. O ideal aristotélico seria que os jogos digitais incentivassem o uso saudável do tempo e ajudassem os jogadores a desenvolver um estilo de vida equilibrado, sem causar dependência ou danos à saúde mental.

## **Conclusão Aristotélica:**

O design dos jogos deve procurar incentivar virtudes que contribuem para uma vida equilibrada e o desenvolvimento pessoal, evitando a exploração de comportamentos viciantes e prejudiciais.

# **Teóricos Modernos da Área de Jogos (Teoria da Justiça e Ética dos Jogos Digitais)**

Na era moderna, vários estudiosos têm refletido sobre as questões éticas relacionadas aos jogos digitais, especialmente à medida que a indústria de jogos cresce rapidamente. Algumas abordagens modernas incluem teorias da justiça, ética de design de jogos, e análise crítica dos efeitos dos jogos no comportamento humano.

## **Aplicação aos Jogos Digitais:**

* **Teoria da Justiça de Rawls**:

John Rawls, filósofo político contemporâneo, propôs a ideia de que a justiça deve ser avaliada a partir de um "véu de ignorância", onde se pressupõe que todos devem ter igualdade de oportunidades e recursos. Aplicado aos jogos digitais, isso implica que os desenvolvedores deveriam criar jogos que não explorassem desproporcionalmente os jogadores mais vulneráveis, como jovens e pessoas em situação de fragilidade financeira. As práticas de microtransações e loot boxes, que muitas vezes atingem jogadores mais vulneráveis, podem ser vistas como uma violação da justiça distributiva, pois criam um desequilíbrio de poder entre jogadores e desenvolvedores.

* **Design Ético de Jogos**: Teóricos como Ian Bogost (2015), autor de "Persuasive Games", discutem como os jogos digitais podem ser projetados de maneira ética, de forma que as mecânicas de jogo não sejam manipulativas ou abusivas. A ética do design de jogos envolve não apenas a criação de experiências de entretenimento, mas também a consideração de seu impacto social e psicológico. Jogos que criam uma falsa sensação de "urgência" ou que exploram vulnerabilidades emocionais dos jogadores, como os sistemas de recompensas constantes, podem ser considerados eticamente problemáticos.
* **Impactos Psicológicos e Sociais**: Estudiosos como David Myers e outros psicólogos sociais têm apontado os efeitos psicológicos negativos dos jogos digitais. O vício em jogos é uma preocupação crescente, e os efeitos negativos incluem isolamento social, declínio na saúde mental e problemas de relacionamento. Esses problemas podem ser exacerbados por jogos projetados para maximizar o tempo de jogo, criando experiências imersivas que dificultam a desconexão. Por isso, é importante que os desenvolvedores de jogos integrem mecanismos que incentivem o bem-estar psicológico dos jogadores, como pausas regulares e limites de tempo.

## **Conclusão Moderna**:

Os jogos devem ser desenhados de maneira a promover a justiça, o bem-estar e a saúde mental dos jogadores. O design ético deve evitar explorar os vulneráveis e buscar um equilíbrio entre o entretenimento e a responsabilidade social.

# **Conclusão Geral (filósofos)**

Ao analisar a ética dos jogos digitais sob a perspectiva de Kant, Aristóteles e teóricos modernos, percebemos que todos concordam que a indústria de jogos tem uma responsabilidade moral significativa. Kant enfatiza a dignidade humana e a necessidade de tratar os jogadores com respeito, sem manipulá-los para fins financeiros. Aristóteles sugere que os jogos devem ser projetados para contribuir com o bem-estar e o florescimento humano, evitando o vício e o excesso. Por fim, os teóricos modernos da área de jogos discutem a necessidade de um design ético que leve em consideração os impactos sociais e psicológicos dos jogos, promovendo a justiça e o equilíbrio.

# **Qual a importância da ética na criação de jogos digitais?**

A **importância da ética na criação de jogos digitais** é um tema cada vez mais relevante no contexto atual, especialmente à medida que a indústria de jogos cresce em termos de popularidade e impacto social. Jogos digitais não são apenas uma forma de entretenimento, mas também influenciam a sociedade de maneiras profundas, tanto positiva quanto negativamente. A ética na criação desses jogos envolve o desenvolvimento de práticas e conteúdos responsáveis que respeitem os direitos e o bem-estar dos jogadores, ao mesmo tempo que considerem o impacto social e psicológico das interações digitais.

# **Proteção da Privacidade e Dados dos Jogadores**

Em um cenário onde jogos digitais frequentemente coletam uma grande quantidade de dados pessoais dos jogadores, incluindo comportamentos de jogo, preferências, e até mesmo informações financeiras, a ética na proteção da privacidade é crucial.

## **Importância**:

Os jogadores confiam nos desenvolvedores para proteger suas informações sensíveis. Quando as empresas falham em garantir essa privacidade, podem ocorrer vazamentos de dados, violando a confiança e causando danos tanto aos jogadores quanto às empresas.

## **Prática ética**:

Desenvolvedores devem adotar práticas transparentes sobre a coleta e uso de dados, sempre buscando o consentimento claro dos jogadores, respeitando as regulamentações de privacidade como o GDPR (Regulamento Geral de Proteção de Dados), e oferecendo aos jogadores controle sobre suas informações pessoais.

# **Prevenção de Vício e Saúde Mental**

Os jogos digitais podem ser extremamente imersivos, o que, em alguns casos, pode levar a comportamentos viciantes. Isso pode afetar a saúde mental dos jogadores, principalmente quando os jogos são projetados para maximizar o tempo de jogo, usando sistemas de recompensas ou outros mecanismos psicológicos.

## **Importância**:

Criar jogos que incentivem o vício ou o uso excessivo pode prejudicar a saúde mental dos jogadores, levando a problemas como isolamento social, distúrbios no sono e aumento da ansiedade.

## **Prática ética**:

Desenvolvedores têm a responsabilidade de criar jogos que incentivem um uso equilibrado, oferecendo recursos que promovam pausas regulares, limites de tempo e que incentivem comportamentos saudáveis, como interação social positiva ou atividades físicas.

# **Impacto Social e Comportamento**

O conteúdo dos jogos pode moldar atitudes e comportamentos, principalmente entre os jovens. Jogos que promovem violência, discriminação, sexismo ou racismo podem perpetuar estereótipos negativos e influenciar a forma como os jogadores veem o mundo e interagem com os outros.

## **Importância**:

Os jogos digitais têm um poder significativo de formar atitudes e valores. Portanto, é importante que os desenvolvedores sejam conscientes do impacto que o conteúdo do jogo pode ter na sociedade, especialmente em relação a questões sociais sensíveis.

## **Prática ética**:

Os desenvolvedores devem ser responsáveis por criar conteúdo que promovam valores positivos, como respeito, empatia, e inclusão, evitando a glorificação da violência e da intolerância. Eles também podem incluir narrativas que desafiem estereótipos e promovam diversidade e igualdade.

# **Equidade no Acesso e no Modelo de Monetização**

Os modelos de monetização usados nos jogos, como microtransações, loot boxes e "pay-to-win", podem gerar controvérsias éticas. Se mal implementados, esses sistemas podem explorar financeiramente os jogadores, especialmente aqueles mais jovens ou mais vulneráveis.

* **Importância**:

A ética na monetização assegura que os jogos não exploram os jogadores de forma injusta. Microtransações que afetam a experiência de jogo (por exemplo, em jogos onde pagar dá vantagens no desempenho) podem criar um desequilíbrio que prejudica a experiência e a justiça do jogo.

* **Prática ética**:

Desenvolvedores devem buscar alternativas de monetização justas, como oferecer conteúdo adicionais que não alterem a competitividade do jogo (ex.: cosméticos, skins), evitando o modelo "pay-to-win" que pode criar desigualdade entre jogadores.

# **Responsabilidade Social e Educação**

Os jogos digitais, além de serem uma fonte de entretenimento, têm um grande potencial de serem utilizados como ferramentas educacionais e de conscientização social. No entanto, a ética no design de jogos também envolve a consideração do impacto educacional e social.

## **Importância**:

Jogos podem ser usados como ferramentas para ensinar habilidades importantes, como colaboração, resolução de problemas e tomada de decisões éticas. No entanto, o uso irresponsável de jogos para promover comportamentos destrutivos ou comportamentos negativos é um risco.

## **Prática ética**:

Criar jogos com objetivos educativos e que incentivem a resolução pacífica de conflitos, o pensamento crítico e a colaboração pode contribuir para o desenvolvimento de uma sociedade mais justa e equilibrada. Além disso, jogos podem ser uma maneira eficaz de abordar questões sociais importantes, como sustentabilidade ambiental, saúde mental, e inclusão.

# **Transparência e Honestidade nas Comunicações**

A ética na criação de jogos também envolve a maneira como as empresas de jogos se comunicam com seus jogadores. A transparência sobre as mecânicas do jogo, as atualizações e mudanças no conteúdo, e os preços de compras dentro do jogo são fundamentais.

## **Importância**:

Falta de transparência pode gerar desconfiança, e, em casos extremos, pode levar a acusações de manipulação ou exploração. Exemplos incluem quando jogos ocultam mecânicas que afetam a jogabilidade ou quando há mudanças de preços sem aviso prévio.

## **Prática ética**:

As empresas devem ser claras sobre as práticas de monetização, as atualizações do jogo e quaisquer mudanças no conteúdo. A honestidade nas promoções e na descrição dos jogos é crucial para criar um ambiente de confiança entre os desenvolvedores e a comunidade de jogadores.

# **Inclusão e Diversidade**

A ética no design de jogos também envolve garantir que todos os jogadores, independentemente de sua origem, gênero, raça ou identidade, se sintam bem-vindos e representados nos jogos.

## **Importância**:

A indústria de jogos foi historicamente criticada por sua falta de diversidade e inclusão. Isso se reflete na representação limitada de personagens de diferentes etnias, gêneros e orientações sexuais, o que pode fazer com que certos grupos se sintam marginalizados.

## **Prática ética**:

Desenvolvedores devem garantir que os jogos apresentem personagens diversificados e inclusivos, promovendo um ambiente onde todos os jogadores se sintam representados e respeitados. Além disso, isso pode ser uma maneira poderosa de combater preconceitos e promover a aceitação.

# **Referências no padrão ABNT**

## **Livros e artigos acadêmicos:**

* BOGOST, Ian. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge: MIT Press, 2007.
* KANT, Immanuel. Fundamentação da Metafísica dos Costumes. Tradução de Paulo Quintela. Lisboa: Edições 70, 2007.
* ARISTÓTELES. Ética a Nicômaco. Tradução de Antonio de Castro Caeiro. São Paulo: Martin Claret, 2009.
* RAWLS, John. Uma Teoria da Justiça. Tradução de Almiro Pisetta e Léa S. Guimarães. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
* SICART, Miguel. The Ethics of Computer Games. Cambridge: MIT Press, 2009.
* ZAGALO, Nelson; CARAMALHO, Pedro. Jogo e ética: Perspectivas contemporâneas sobre os videojogos. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa, 2016.
* MYERS, David. Play Redux: The Form of Computer Games. University of Michigan Press, 2010.
* FERREIRA, João Carlos. A ética dos jogos digitais: um estudo sobre o comportamento do jogador. Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, São Paulo, v. 43, n. 2, 2020.

# **Referências no padrão IEEE**

* Bogost, Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames, Cambridge: MIT Press, 2007.
* Kant, Fundamentação da Metafísica dos Costumes, P. Quintela, trad., Lisboa: Edições 70, 2007.
* Aristóteles, Ética a Nicômaco, A. de C. Caeiro, trad., São Paulo: Martin Claret, 2009.
* J. Rawls, Uma Teoria da Justiça, A. Pisetta e L. S. Guimarães, trad., São Paulo: Martins Fontes, 2002.
* M. Sicart, The Ethics of Computer Games, Cambridge: MIT Press, 2009.
* N. Zagalo e P. Caramalho, Jogo e Ética: Perspectivas Contemporâneas sobre os Videojogos, Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa, 2016.
* D. Myers, Play Redux: The Form of Computer Games, Ann Arbor: University of Michigan Press, 2010.
* J. C. Ferreira, “A ética dos jogos digitais: um estudo sobre o comportamento do jogador,” Rev. Bras. Ciênc. Comun., vol. 43, no. 2, São Paulo, 2020.
* European Commission, Loot Boxes in Online Games and their Effect on Consumers, in

# **Conclusão**

O desenvolvimento de jogos digitais é uma prática que transcende a mera criação de entretenimento; ele envolve uma profunda responsabilidade ética. À medida que a indústria de jogos continua a crescer e a evoluir, surgem questões complexas que exigem uma reflexão cuidadosa sobre o impacto social, cultural e psicológico das escolhas feitas durante o processo de criação. Desde a representação de personagens e histórias até as práticas de monetização e o uso de dados dos jogadores, as decisões dos desenvolvedores moldam a experiência dos jogadores e, em muitos casos, impactam sua saúde mental e bem-estar.

Adotar práticas éticas no design de jogos não é apenas uma obrigação moral, mas também um fator chave para a sustentabilidade e o sucesso a longo prazo da indústria. A criação de jogos que respeitam o público, é inclusiva, transparentes e que evitam a exploração emocional ou financeira dos jogadores, contribui para uma relação mais saudável e duradoura entre desenvolvedores e usuários. Isso não só reforça a confiança, mas também promove uma base de fãs fiel e engajada.

Por outro lado, falhas éticas, como a manipulação psicológica, a falta de transparência sobre o uso de dados ou práticas de monetização predatórias, podem gerar distorções na relação com o público, afetando a reputação das empresas e criando desconfiança. A percepção de que as empresas estão mais interessadas em explorar financeiramente seus jogadores do que em proporcionar experiências positivas pode resultar em boicotes, críticas e perda de suporte. A longo prazo, essas falhas podem prejudicar a credibilidade e longevidade de uma marca no mercado competitivo dos jogos digitais.

Portanto, a ética no desenvolvimento de jogos digitais não é apenas uma questão de evitar erros, mas também de construir um futuro mais justo e responsável para a indústria. Desenvolver jogos que respeitam os direitos dos jogadores, que buscam promover a inclusão e que incentivam um comportamento saudável, não só beneficia os usuários, mas também cria uma indústria mais sustentável e inovadora. Em um cenário onde a ética e a responsabilidade ganham cada vez mais importância, os desenvolvedores que adotam esses princípios estarão mais bem posicionados para criar experiências que transcendem o entretenimento e impactam positivamente a sociedade.