

ÉTICA NO JOGO INVERKAN

PASSOS EM DIREÇÃO A UM FUTURO MAIS
CONSCIENTE, INTELIGENTE E SUSTENTÁVEL



**ARTIGO COMPLETO: ETICA
NO JOGO INVERKAN
(CLIQUE AQUI!)**

CONTEXTO E JUSTIFICATIVA

- A CRESCENTE PRESENÇA DOS JOGOS DIGITAIS EXIGE ATENÇÃO NÃO SÓ TÉCNICA E ESTÉTICA, MAS TAMBÉM ÉTICA E SOCIAL, JÁ QUE **JOGOS SÃO AMBIENTES ONDE VALORES, NORMAS E PRINCÍPIOS SÃO NEGOCIADOS** (SCHRIER; ZAGAL), GERANDO IMPLICAÇÕES MORAIS E SOCIAIS NAS EXPERIÊNCIAS PROPORCIONADAS AO JOGADOR.

OBJETIVO DO PROJETO INVERKAN

- FOCO NA INTEGRIDADE E CONSIDERAÇÃO DOS SEGUINTE PILARES:
 - PRIVACIDADE E SEGURANÇA DE DADOS;
 - ACESSIBILIDADE À DIFERENTES NÍVEIS DE HABILIDADES;
 - JOGABILIDADE CONSCIENTE E SAUDÁVEL;
 - PROMOÇÃO DE VALORES/ENSINAMENTOS SOCIAIS E AMBIENTAIS.



REFERENCIAL TEÓRICO: FUNDAMENTOS ÉTICOS E LEGAIS

CONSTITUIÇÃO DE 1988

- ARTIGO 5º, INCISO X GARANTE INTEGRIDADE, HONRA E INDENIZAÇÃO POR VIOLAÇÕES.

MARCO CIVIL DA INTERNET

- LEI 12.965/2014 PROTEGE DADOS PESSOAIS E PRIVACIDADE NO AMBIENTE DIGITAL

ÉTICA ARISTOTÉLICA

- BUSCA DO EQUILÍBRIO ENTRE INTERESSES INDIVIDUAIS E COLETIVOS PARA A FELICIDADE.



DISCUSSÃO DO TEMA

PRIVACIDADE E DADOS DO USUÁRIO

→ O JOGO ESTÁ EM CONFORMIDADE COM A LGPD E O MARCO LEGAL DOS JOGOS.

- NENHUMA INFORMAÇÃO SENSÍVEL É SOLICITADA AO JOGADOR (EX: CARTÕES, CPF, EMAIL, ETC.).
- O JOGO NÃO TEM FINS LUCRATIVOS (VOLTADO À EDUCAÇÃO E CONSCIENTIZAÇÃO).

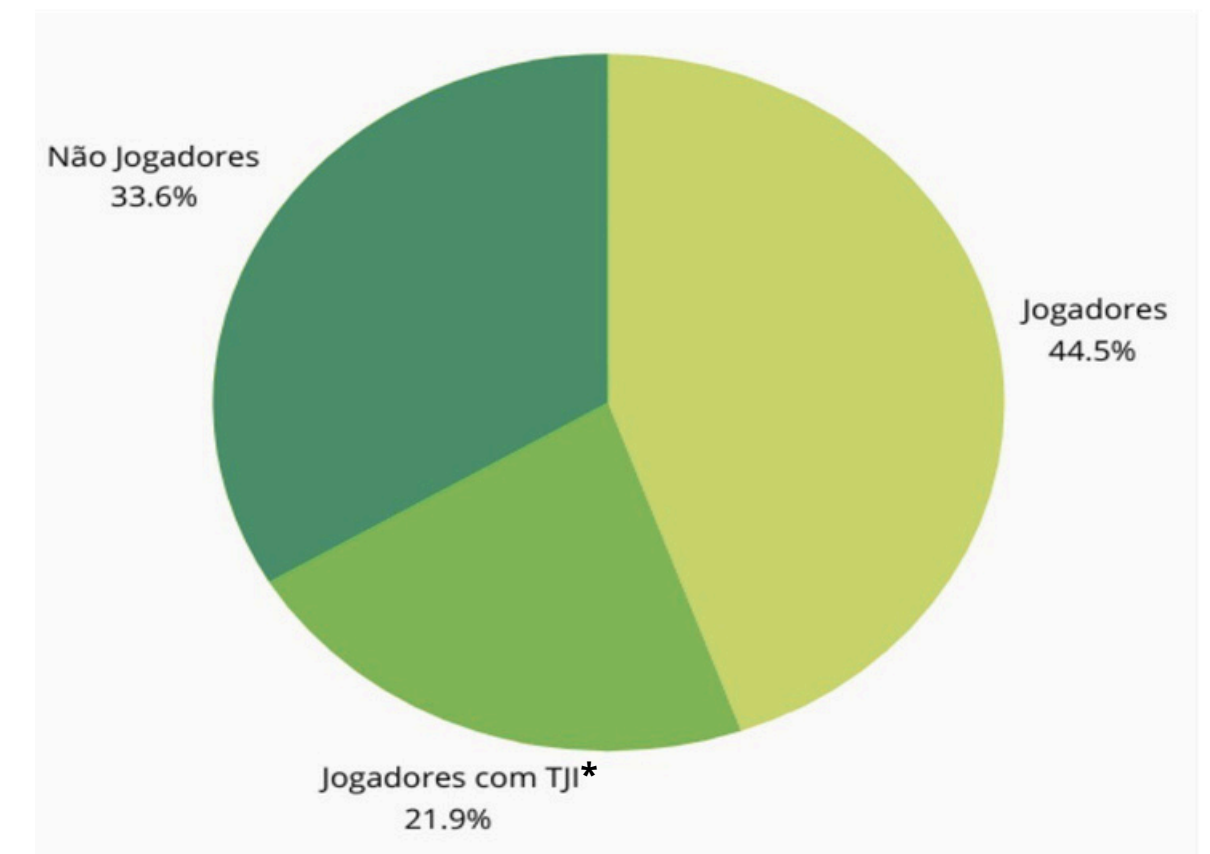
INCENTIVO À JOGABILIDADE CONSCIENTE

→ COM BASE EM PESQUISAS DO IP/USP (BRANDÃO, 2022)

SOBRE VÍCIO EM JOGOS ENTRE ADOLESCENTES

- IMPLEMENTAÇÃO DE UM *GAME TIMER*, QUE CONTABILIZA O TEMPO DE JOGO, PARA O INCENTIVO À SESSÕES CURTAS E DISTRIBUÍDAS, COMO SUGERIDO POR BAVELIER E GREEN (2016), PARA EVITAR O USO EXCESSIVO E PROMOVER O BEM-ESTAR.

***TJI: TRANSTORNO DE JOGO PELA INTERNET (TJI), CLASSIFICADO PELA ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE (OMS) COMO UMA DOENÇA.**



ACESSIBILIDADE

- JOGO 100% CONTROLÁVEL VIA TECLADO, FACILITANDO O ACESSO PARA PESSOAS COM **LIMITAÇÕES E DEFICIÊNCIAS MOTORAS.**
- MECÂNICAS SIMPLES E EXPLICAÇÕES CLARAS PARA ATENDER **DIFERENTES NÍVEIS COGNITIVOS.**
- LIMITAÇÃO IDENTIFICADA PELOS DESENVOLVEDORES: FALTA DE SUPORTE PARA DEFICIÊNCIAS VISUAIS, POR CONTA DO CURTO PRAZO E FALTA DE EXPERTISE.

→ EMBASADO POR DIRETRIZES DE YUAN, FOLMER E HARRIS (2011) E BIERRE ET AL. (2005).

PROPÓSITO ÉTICO DO JOGO

- OBJETIVO PRINCIPAL: **EDUCAR JOVENS SOBRE SUSTENTABILIDADE URBANA E SOBRE A IMPORTÂNCIA DAS FUNCIONALIDADES INTELIGENTES NAS CIDADES.**
- VAI ALÉM DO ENTRETENIMENTO E DO LUCRO, PROMOVENDO VALORES SOCIAIS. SEGUINDO A IDEIA DE BOGOST (2007) DE QUE JOGOS PODEM EXPRESSAR CAUSAS CRÍTICAS E SOCIAIS.

→ EM SUMA, USAR JOGOS COMO MEIO PARA PROMOVER BEM-ESTAR COLETIVO E JUSTIÇA SOCIAL.

AÇÕES A SEREM TOMADAS FUTURAMENTE

- MELHORAR QUESTS: TORNÁ-LAS MAIS DIDÁTICAS PARA ENSINAR OS JOGADORES A COMO APLICAR AS RESPECTIVAS SOLUÇÕES SUSTENTÁVEIS NA VIDA REAL.
- AMPLIAR DIVERSIDADE DE MISSÕES, INCLUINDO TAMBÉM TEMAS SOCIAIS COMO ELEMENTOS QUE FOMENTEM A ACESSIBILIDADE, A INCLUSÃO E O COMBATE AO PRECONCEITO.



CONCLUSÃO

- O NOSSO GRUPO, DESENVOLVEDOR DO JOGO INVERKAN, DEMONSTROU FORTE COMPROMETIMENTO COM PRINCÍPIOS ÉTICOS APRENDIDOS NA DISCIPLINA DE ÉTICA E PENSAMENTO COMPUTACIONAL DO CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO.
- **DESTAQUES DO PROJETO:**
 - PROTEÇÃO À PRIVACIDADE DOS USUÁRIOS;
 - INCENTIVO AO USO CONSCIENTE E EQUILIBRADO DOS JOGOS;
 - ACESSIBILIDADE AMPLA, RESPEITANDO LIMITAÇÕES FÍSICAS E COGNITIVAS;
 - PROPÓSITO EDUCATIVO E SUSTENTÁVEL, EM OPOSIÇÃO À BUSCA POR LUCRO.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSOCIATION FOR COMPUTING MACHINERY. ACM CODE OF ETHICS AND PROFESSIONAL CONDUCT. [S. L.], [S. D.]. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.ACM.ORG/DIVERSITY-INCLUSION/CODE-OF-ETHICS](https://www.acm.org/diversity-inclusion/code-of-ethics). ACESSO EM: 24 ABR. 2025.

BAILEY, RONALD. BRAIN TUNE-UP FROM ACTION VIDEO GAME PLAY. SCIENTIFIC AMERICAN, 1 FEV. 2014. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.SCIENTIFICAMERICAN.COM/ARTICLE/BRAIN-TUNE-UP-FROM-ACTION-VIDEO-GAME-PLAY/](https://www.scientificamerican.com/article/brain-tune-up-from-action-video-game-play/). ACESSO EM: 9 MAI. 2025.

BIERRE, KAREN; COOK, ALBERT; HASTINGS, JEFFREY; CAULEY, KIMBERLY; WINEY, ANDREA. GAME NOT OVER: ACCESSIBILITY ISSUES IN VIDEO GAMES. ACM SIGACCESS ACCESSIBILITY AND COMPUTING, N. 83, P. 6–9, 2005.

BRASIL. LEI Nº 13.709, DE 14 DE AGOSTO DE 2018. LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS. DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO: SEÇÃO 1, BRASÍLIA, DF, 15 AGO. 2018. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.PLANALTO.GOV.BR/CCIVIL_03/_ATO2015-2018/2018/LEI/L13709.HTM](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm). ACESSO EM: 30 ABR. 2025.

BRASIL. LEI Nº 13.709, DE 14 DE AGOSTO DE 2018. DISPÕE SOBRE A PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS E ALTERA A LEI Nº 12.965/2014 (MARCO CIVIL DA INTERNET). DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO: SEÇÃO 1, BRASÍLIA, DF, 15 AGO. 2018.

CHAGAS BRANDÃO, L.; SANCHEZ, Z. M.; GALVÃO, P. P. DE O.; MELO, M. H. DA S. MENTAL HEALTH AND BEHAVIORAL PROBLEMS ASSOCIATED WITH VIDEO GAME PLAYING AMONG BRAZILIAN ADOLESCENTS. JOURNAL OF ADDICTIVE DISEASES, PHILADELPHIA, V. 40, N. 2, ABR./JUN. 2022. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://PUBMED.NCBI.NLM.NIH.GOV/34515623/](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34515623/). ACESSO EM: 9 MAI. 2025.

DE CASTELL, SUZANNE; JENSON, JENNIFER. PAYING ATTENTION TO GAMES: THE PEDAGOGICAL POTENTIAL OF GAME STUDIES. IN: SALEN, KATIE (ORG.). THE ECOLOGY OF GAMES: CONNECTING YOUTH, GAMES, AND LEARNING. CAMBRIDGE: MIT PRESS, 2008. P. 239–258.

FLANAGAN, MARY; NISSENBAUM, HELEN. VALUES AT PLAY IN DIGITAL GAMES. CAMBRIDGE: MIT PRESS, 2014.

GEE, JAMES PAUL. WHAT VIDEO GAMES HAVE TO TEACH US ABOUT LEARNING AND LITERACY. NEW YORK: PALGRAVE MACMILLAN, 2007.

NISSENBAUM, HELEN. PRIVACY IN CONTEXT: TECHNOLOGY, POLICY, AND THE INTEGRITY OF SOCIAL LIFE. STANFORD: STANFORD UNIVERSITY PRESS, 2010.

SCHRIER, KAREN. WE THE GAMERS: HOW GAMES TEACH ETHICS AND CIVICS. NEW YORK: OXFORD UNIVERSITY PRESS, 2021.SICART, MIGUEL. BEYOND CHOICES: THE DESIGN OF ETHICAL GAMEPLAY. CAMBRIDGE: MIT PRESS, 2013.

SICART, MIGUEL. THE ETHICS OF COMPUTER GAMES. CAMBRIDGE: MIT PRESS, 2009.

SOLOVE, DANIEL J. UNDERSTANDING PRIVACY. CAMBRIDGE: HARVARD UNIVERSITY PRESS, 2008.

UNIVERSAL ACCESS IN THE INFORMATION SOCIETY, V. 10, N. 1, P. 81–100, 2011.

YUAN, BO; FOLMER, EELKE; HARRIS, FREDERICK C. GAME ACCESSIBILITY: A SURVEY.

ZAGAL, JOSÉ P. ETHICAL REASONING AND REFLECTION AS SUPPORTED BY SINGLE-PLAYER VIDEO GAMES. IN: ACM SIGGRAPH SYMPOSIUM ON VIDEO GAMES. NEW YORK: ACM, 2010.

OBRIGADO!

