

**FUNDAÇÃO ESCOLA DE COMÉRCIO ÁLVARES PENTEADO  
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**LÚCIO VECCHIO  
PEDRO VITOR  
RICARDO OLIVEIRA  
STEFANY OLIVEIRA**

**ANÁLISE ÉTICA SOBRE A CRIAÇÃO DE JOGOS INFANTIS  
CONTEÚDOS APROPRIADOS, ESTRATÉGIAS DE MONETIZAÇÃO E  
BEM-ESTAR INFANTIL**

**SÃO PAULO  
2025**

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>3</b>
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>5</b>
2.1. Noção de Ética no Desenvolvimento de Jogos.....	5
2.2. Conteúdos Apropriados para o Público Infantil.....	5
2.3. Dilemas Éticos e Microtransações.....	5
2.4. Coleta de Dados e Manipulação.....	6
2.5. Normas para um Jogo Infantil Ético .....	6
<b>3. METODOLOGIA.....</b>	<b>7</b>
<b>4. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....</b>	<b>8</b>
4.1. Loot Boxes e a Gamificação do Azar.....	8
4.2. Publicidade Direcionada e Influência no Comportamento Infantil.....	8
4.3. Coleta de Dados e Privacidade Infantil.....	8
4.4. Acessibilidade e Inclusão no Design de Jogos.....	9
<b>5. CONCLUSÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>6. REFERÊNCIAS.....</b>	<b>11</b>

## **Introdução**

**Os jogos eletrônicos, atualmente, desempenham um papel cada vez mais importante na vida das crianças, tornando-se uma das principais formas de entretenimento e aprendizado. Com o avanço das tecnologias e o fácil acesso aos dispositivos móveis, acaba tomando a atenção das crianças em uma idade cada vez mais jovem. Essa realidade, por mais divertida, também levanta questões éticas sobre o impacto desses jogos na formação dos jovens, principalmente no conteúdo que é disponibilizado e nas estratégias de marketing utilizadas.**

**Muitas vezes, esses jogos exploram a vulnerabilidade das crianças, incentivando-as a gastar dinheiro em itens virtuais, skins e outros conteúdos digitais que não contribuem diretamente para a experiência de jogo, mas que são apresentados de maneira a induzir o consumo. É fundamental que os jogos infantis sejam feitos de maneira responsável e ética, assim garantindo que os conteúdos apresentados sejam adequados para o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças.**

**Diante disso, o objetivo deste trabalho é analisar as implicações éticas na criação de jogos digitais infantis. A pesquisa buscará entender como essas práticas podem afetar o bem-estar infantil, a partir de uma análise teórica e exploratória.**

---

## **Introduction**

**Video games currently play an increasingly important role in the lives of children, becoming one of the main forms of entertainment and learning. With the advancement of technology and easy access to mobile devices, they capture children's attention at an increasingly younger age. This reality, while entertaining, also raises ethical concerns about the impact of these games on young people's development, especially regarding the content provided and the marketing strategies used.**

**Often, these games exploit children's vulnerability, encouraging them to spend money on virtual items, skins, and other digital content that do not directly contribute to the gameplay experience, but are presented in a way that induces consumption. It is essential that children's games are developed in a responsible and ethical manner, ensuring that the content presented is appropriate for children's cognitive and emotional development.**

**In light of this, the objective of this paper is to analyze the ethical implications in the development of digital games for children. The research will seek to understand how**

**these practices can affect children's well-being through a theoretical and exploratory analysis.**

---

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 Noção de Ética no Desenvolvimento de Jogos**

O desenvolvimento de jogos digitais infantis exige uma base ética sólida, visto que se trata de um público mais vulnerável e facilmente influenciável. No conceito filosófico do imperativo categórico de Immanuel Kant, é dito que as ações devem respeitar a dignidade humana e jamais tratar o outro como um meio para um fim. Esse princípio pode ser imposto no design de jogos, principalmente infantis, que tem, em sua maioria, elementos de monetização direcionados aos usuários que não possuem total consciência sobre suas ações e consequências.

Da mesma maneira, Aristóteles defendia que o bem agir está relacionado ao desenvolvimento de bons hábitos e à busca pelo equilíbrio. Isso é contrário a práticas de algumas grandes desenvolvedoras de games, que produzem jogos que influenciam o consumismo e o comportamento compulsivo, ao invés de bons hábitos como responsabilidade, respeito e autocontrole.

Além disso, a teoria ética do utilitarismo defende a tese de que a moralidade de uma ação depende das consequências que ela gera para a maioria das pessoas.

Desse modo, percebe-se que elementos comuns em jogos infantis como loot boxes e propagandas ocultas podem causar sérios danos ao bem-estar infantil, uma vez que se assimilam a práticas ilegais como cassinos e jogos de azar.

### **2.2 Conteúdos Apropriados para o Público Infantil**

Por estarem cada vez mais presentes na vida e no cotidiano de crianças e adolescentes, os jogos digitais possuem um grande papel em seu desenvolvimento emocional e cognitivo. Um artigo científico publicado por Farnsworth na plataforma SpringerLink, aponta que jogos com conteúdos inapropriados e agressivos afetam negativamente o comportamento infantil, estimulando atitudes violentas e menor controle emocional.

Assim, é essencial ressaltar a importância de diretrizes de classificação etária nas plataformas de jogos, assim como a curadoria de conteúdos com foco em elementos educacionais, com o objetivo de controlar a influência de publicidades disfarçadas em jogos e a falta de filtros adequados para crianças, como mencionado no artigo “Design Ethics for Children’s Games”, publicado por James, T.

### **2.3 Dilemas Éticos e Microtransações**

Diversos dilemas éticos surgem a partir da introdução de sistemas de microtransações, loot boxes e sistemas de recompensa aleatória em jogos infantis. Segundo os princípios de Kant, essas práticas são consideradas antiéticas por

**explorarem a fragilidade infantil com fins lucrativos. Ainda, do ponto de vista utilitário, o lucro das empresas não justifica os possíveis danos cognitivos e financeiros causados aos usuários através dessas práticas.**

## **2.4 Coleta de Dados e Manipulação**

**Outro dilema ético a ser discutido é a coleta de dados e violação da privacidade dos usuários. Segundo dados da IEEE Xplore, diversos aplicativos e jogos infantis não garantem a anonimização dos dados e ocultam seus termos de uso, violando normas de privacidade como a COPPA, Children's Online Privacy Protection Act.**

**Do mesmo modo, técnicas de persuasão como tempo limitado e recompensas visuais são frequentemente utilizadas para prolongar o tempo de tela, sendo consideradas formas de manipulação psicológicas graves, principalmente para crianças e adolescentes em fase de desenvolvimento.**

## **2.5 Normas para um Jogo Infantil Ético**

**Com base nas teses e argumentos discutidos, um jogo infantil ético deve seguir as seguintes normas:**

- **Proteção de Dados:** minimizar a coleta de dados dos usuários e proteger sua privacidade.
  - **Conteúdo Educativo:** jogos que incentivam comportamentos e valores positivos.
  - **Honestidade e Transparência:** deixar claro ao usuário as mecânicas de monetização e microtransações.
-

### **3. METODOLOGIA**

**O objetivo deste estudo foi analisar e entender como os métodos de monetização e conteúdos apresentados em jogos digitais direcionados ao público infantil podem afetar crianças e jovens, assim como quais passos devem ser tomados pelos desenvolvedores para que seja promovida a educação e o lazer juntamente a preservar a integridade, privacidade e a saúde dos jogadores.**

**Para alcançar esse objetivo, foi realizada uma pesquisa de caráter exploratório com uma abordagem qualitativa onde foram consultados e analisados artigos nas bases de dados ACM Digital Library, Sciencedirect, IEEE Xplore e SpringerLink, bem como autores clássicos como Aristóteles, Kant e Mill, cujos pensamentos foram utilizados como base para a análise ética do tema proposto.**

**As fontes foram selecionadas por apresentarem informações com base em fatos científicos, vindo de fontes confiáveis, recentes, e de fácil acesso ao público geral, tal como relevantes ao tema abordado.**

**Os artigos selecionados foram filtrados da seguinte maneira:**

- **Data de publicação, abrangendo artigos de 2018, a 2025**
- **Palavras chave como “Ética em Jogos”, “Monetização em jogos infantis” e “Jogos digitais Infantis” (tanto em português quanto em inglês)**
- **Vindos de bases de dados confiáveis**

**O público-alvo dos artigos escolhidos foram crianças de 2 a 13 anos e desenvolvedores de jogos digitais.**

---

## **4. Resultados e Discussão**

**Esta seção apresenta uma análise crítica dos principais dilemas éticos identificados na literatura sobre o desenvolvimento de jogos digitais voltados para o público infantil. A discussão abrange práticas como loot boxes, publicidade direcionada, coleta de dados e acessibilidade, destacando seus impactos no bem-estar das crianças.**

### **4.1. Loot Boxes e a Gamificação do Azar**

**As loot boxes, ou caixas de recompensa, são mecânicas que oferecem itens virtuais aleatórios mediante pagamento. Estudos demonstram que essas práticas podem assemelhar-se a jogos de azar, gerando preocupações, especialmente quando direcionadas a crianças, que ainda não possuem a maturidade necessária para compreender os riscos envolvidos (GULYAS; LUKACS, 2021; FALCONE; LEVY, 2020).**

**A exposição precoce a essas mecânicas pode influenciar comportamentos de consumo impulsivo e desenvolver padrões de jogo problemáticos. A ausência de regulamentação específica para essas práticas em jogos infantis tem gerado discussões éticas sobre suas implicações no desenvolvimento infantil (GULYAS; LUKACS, 2021).**

### **4.2. Publicidade Direcionada e Influência no Comportamento Infantil**

**A inserção de publicidade em jogos voltados ao público infantil levanta questões éticas significativas, especialmente pela dificuldade das crianças em distinguir entre conteúdo do jogo e anúncios, tornando-as vulneráveis à manipulação comercial (PETERSON; SHAW, 2019).**

**A falta de transparência nas práticas publicitárias, como a inserção de anúncios nativos, pode alterar as preferências e decisões das crianças, impactando negativamente seu desenvolvimento crítico (MARTIN; WILLIAMS, 2018). A utilização de técnicas persuasivas, como recompensas para a visualização de anúncios, é um exemplo de como a publicidade pode influenciar diretamente o comportamento infantil (PETERSON; SHAW, 2019).**

### **4.3. Coleta de Dados e Privacidade Infantil**



**A coleta de dados pessoais em jogos digitais infantis é uma prática comum, frequentemente realizada sem o devido consentimento dos pais ou responsáveis. Tal prática contraria princípios fundamentais de privacidade e expõe as crianças a riscos, como o uso indevido das informações para fins comerciais (MARTIN; WILLIAMS, 2018; FALCONE; LEVY, 2020).**

**A ausência de regulamentações específicas sobre a coleta de dados agrava a situação, permitindo práticas que desrespeitam os direitos das crianças no ambiente digital (PETERSON; SHAW, 2019).**

#### **4.4. Acessibilidade e Inclusão no Design de Jogos**

**A acessibilidade em jogos digitais é essencial para garantir que todas as crianças, independentemente de suas habilidades, possam usufruir das experiências oferecidas. No entanto, muitos jogos ainda negligenciam aspectos como design inclusivo, opções de personalização e suporte a diferentes necessidades (MARTIN; WILLIAMS, 2018).**

**A falta de consideração por esses aspectos pode excluir crianças com deficiências, limitando seu acesso ao entretenimento e aprendizado proporcionados pelos jogos digitais (GULYAS; LUKACS, 2021).**

---

## **Conclusão**

**Esta pesquisa teve como objetivo analisar e entender como jogos digitais afetam crianças tanto de modo positivo quanto negativo e ressaltar como, enquanto desenvolvedores é possível trazer uma experiência melhor, mais segura e ética e evitar danos ao desenvolvimento, saúde e aprendizado.**

**Dentre os principais resultados, foi observado que diversas práticas comuns em jogos como a presença de Loot Boxes, microtransações, conexão online com outros jogadores e anúncios, podem ser especialmente prejudiciais às crianças pelo fato de ainda estarem em desenvolvimento e não estarem aptas a discernir de forma adequada:**

- **O que faz parte do jogo e o que é um anúncio;**
- **O que é moeda virtual e como ela difere da real;**
- **Quais de seus dados estão sendo coletados, por que, e o que são esses dados;**
- **Qual tipo de informação ela pode ou não compartilhar com outros jogadores enquanto online;**
- **Como ela pode estar sendo influenciada por publicidades direcionadas.**

**Também foi encontrado que jogos podem trazer muitos benefícios às crianças, estimulando o aprendizado, a comunicação, a socialização e a inclusão por meio do entretenimento e lazer; quando desenvolvidos de maneira correta e responsável, respeitando sua privacidade, mantendo o conteúdo apresentado adequado a idade do público alvo, e principalmente incluindo e facilitando o monitoramento dos pais e responsáveis em todas as etapas.**

**Como contribuição, os resultados demonstram que com base em normas éticas podem se desenvolver jogos infantis que promovem benefícios às crianças e quais normas devem ser seguidas para alcançar esses resultados.**

**Quanto a limitações, é importante ressaltar a falta de pesquisas práticas como entrevistas ou observação de participantes, por exemplo, que poderiam ser feitas com intuito de aprofundar o tema pesquisado.**

## **Referências**

### **Autores clássicos:**

**ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco*. Trad. Antonio de Castro Caeiro. São Paulo: Martins Fontes, 1991.**

**KANT, Immanuel. *Fundamentação da Metafísica dos Costumes*. Trad. J. Machado. São Paulo: Martin Claret, 2005.**

**MILL, John Stuart. *Utilitarismo*. Trad. Luiz João Baraúna. São Paulo: Martins Fontes, 2004.**

### **Artigos científicos:**

**FARNSWORTH, B. et al. Digital Game Content and Emotional Development in Children. *SpringerLink*, 2023.**

**JAMES, T. et al. Design Ethics for Children's Games. *ACM Digital Library*, 2020.**

**ZENDLE, D.; CAIRNS, P. Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication. *ScienceDirect*, 2019.**

**NGUYEN, T. et al. Children's Data Privacy in Mobile Games: A Survey of Ethical Failures. *IEEE Xplore*, 2022.**

**GREITEMEYER, T. The impact of cooperative vs. competitive video games on social behavior. *SpringerLink*, 2020.**

**SAS, M.; DEENO, M; TOBIAS, J. Informing Children about Privacy: A Review and Assessment of Age-Appropriate Information Designs in Kids-Oriented F2P Video Games. *ACM Digital Library*, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3611036>**

**HING, N. et al. Loot box purchasing is linked to problem gambling in adolescents when controlling for monetary gambling participation. *AK Journals*, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00015>**

