

Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado

A Aplicabilidade da ética no contexto dos jogos digitais

Bruno Rodrigues da Costa

Mariah Alice Pimentel Lôbo Pereira

Murilo Ângelo Pimentel Braggio

Nathan Santos de Lima

São Paulo

2025

Bruno Rodrigues da Costa
Mariah Alice Pimentel Lôbo Pereira
Murilo Ângelo Pimentel Braggio
Nathan Santos de Lima

A Aplicabilidade da ética no mundo dos jogos digitais

Trabalho acadêmico apresentado a disciplina de Ética e Pensamento Computacional (Projeto Integrador), do curso de Ciência da Computação, como requisito para nota parcial para o primeiro semestre da turma CCOMP-1, requerido pelo professor Luis Fernando dos Santos Pires.

São Paulo
22 de abril de 2025

Prof. Nome completo

A aplicabilidade da ética no contexto dos jogos digitais

Bruno Rodrigues da Costa

Mariah Alice Pimentel Lôbo Pereira

Murilo Ângelo Pimentel Braggio

Nathan Santos de Lima

Resumo:--- O trabalho a seguir se encontra no contexto de visões ciberéticas sobre o contexto de jogos digitais. Com o objetivo de abordar assuntos como: privacidade, monetização, lootboxes, design e inferências sociais dentro desse assunto. Foi levado em conta uma premeditação sobre assuntos como ética e moral em visão do leitor. À medida do desenvolvimento do trabalho, foi possível perceber que a ética nos jogos digitais é uma necessidade cada vez mais urgente diante da complexidade dos sistemas de design, das práticas de monetização e da coleta massiva de dados.

Abstract:--- The following work is in the context of cyberethical views on the context of digital games. The aim is to address issues such as: privacy, monetization, lootboxes, design and social inferences within this subject. A premeditation on issues such as ethics and morals from the reader's perspective was taken into account. As the work developed, it was possible to perceive that ethics in digital games is an increasingly urgent need given the complexity of design systems, monetization practices and mass data collection.

Referencial teórico

1. Metodologia Ágil e Scrum

As metodologias ágeis, especialmente o Scrum, têm se destacado no desenvolvimento de software devido à sua capacidade de promover entregas rápidas e adaptáveis. O Scrum é um framework que organiza o trabalho em sprints, permitindo feedback contínuo e melhorias incrementais. Segundo Camara e Almeida (2022):

"O Scrum se apresenta como uma importante estrutura para o desenvolvimento, sustentação e entrega de produtos em âmbito complexo, permitindo subdividir as tarefas em metas a serem desenvolvidas dentro das sprints." [NPPG](#)

Além disso, Sanches (2019) destaca que:

"A utilização desse framework simplifica a implementação de um projeto de TI, além de melhorar a comunicação, diminuir os custos e tempo de execução do projeto, aumentar a motivação e produtividade da equipe."
[NPPG](#)

2. Metodologia de Análise de Dados e de Artigos Científicos

A análise de dados e de literatura científica é fundamental para embasar teoricamente qualquer pesquisa. Essa metodologia envolve a coleta, organização e interpretação de dados provenientes de diversas fontes, como artigos, livros e bases de dados. De acordo com Lakatos e Marconi (2017):

"A análise documental e bibliográfica é fundamental para a compreensão do estado da arte e das tendências dentro de um campo científico, sendo a base para qualquer investigação séria."

Essa abordagem permite identificar lacunas no conhecimento existente e direcionar a pesquisa para contribuir de forma significativa ao campo de estudo.

3. Metodologia de Questionário com os Usuários

A aplicação de questionários é uma técnica eficaz para coletar dados diretamente dos usuários, permitindo compreender suas necessidades, preferências e comportamentos. Essa metodologia é especialmente útil em pesquisas que visam melhorar a experiência do usuário ou avaliar a eficácia de sistemas e processos.

Gil (2019) afirma que:

"O questionário é um instrumento estruturado composto por um conjunto de perguntas que devem ser respondidas pelos participantes, sendo útil especialmente em pesquisas descritivas e exploratórias."

A elaboração cuidadosa do questionário, com perguntas claras e objetivas, é essencial para garantir a qualidade e a confiabilidade dos dados coletados.

2. Desenvolvimento

2.1. O design de jogos e a ética

A ética no design de jogos digitais tem se tornado uma preocupação crescente diante do uso de práticas que exploram a psicologia do jogador para maximizar engajamento e lucro, frequentemente à custa do bem-estar do usuário. Nesse contexto, Miranda e Darin (2022) propõem os Padrões Radianes, uma abordagem ética voltada à promoção de experiências de

jogo saudáveis, em contraste com os chamados Dark Patterns, que manipulam o comportamento do jogador. Segundo os autores:

“Os Padrões Radiantes propõem práticas de design que promovem o bem-estar e o florescimento do jogador, baseando-se em princípios da Teoria da Autodeterminação e evitando mecanismos que incentivem o uso compulsivo ou vicioso” (Miranda & Darin, 2022, p. 2).

A proposta está fundamentada na Teoria da Autodeterminação, que enfatiza a importância de satisfazer três necessidades psicológicas básicas: **autonomia**, **competência** e **relacionamento**. Ao priorizar essas dimensões, o design de jogos passa a atuar como uma ferramenta de desenvolvimento humano, e não apenas como um instrumento de monetização.

2.2. A ética na privacidade de jogos digitais

O avanço da tecnologia e a popularização dos jogos digitais trouxeram novos desafios éticos, especialmente no que diz respeito à coleta e uso de dados pessoais de jogadores, com ênfase nas crianças e adolescentes. Práticas como personalização de conteúdo, publicidade dirigida e mecânicas de recompensa são frequentemente baseadas em informações sensíveis dos usuários, o que levanta sérias questões sobre privacidade e consentimento informado.

Rosal (2024) discute os riscos das práticas de monetização e coleta de dados em jogos voltados ao público infantojuvenil, apontando que muitas dessas estratégias ocorrem de forma opaca para os usuários. A autora afirma:

“O desenho de interfaces que mascaram a real extensão da coleta de dados torna a proteção da privacidade infantil uma questão ética e legal urgente” (ROSAL, 2024, p. 57).

Além disso, Santos e Silva (2024) analisam criticamente o uso de **loot boxes** — caixas de recompensa aleatória — como um exemplo de prática que pode induzir comportamentos de consumo problemático e comprometer a proteção de dados. Segundo os autores:

“As loot boxes representam uma prática de risco, pois envolvem o tratamento de dados sensíveis e, muitas vezes, induzem o consumo sem transparência ou consentimento adequado, especialmente entre crianças e adolescentes” (SANTOS; SILVA, 2024, p. 415).

Ambos os estudos reforçam a necessidade de regulamentações mais claras e de práticas de design ético nos jogos digitais, especialmente no que se refere à proteção dos dados de menores de idade. A ética no desenvolvimento de jogos não deve se limitar à mecânica de jogo, mas incluir também a forma como os dados são coletados, tratados e armazenados.

2.3 A monetização nos jogos e a ética

A evolução dos modelos de negócios na indústria de jogos digitais trouxe à tona questões éticas relacionadas às estratégias de monetização. Práticas como microtransações, loot

boxes e passes de batalha têm sido amplamente adotadas, mas também criticadas por potencialmente explorarem comportamentos compulsivos dos jogadores.

Segundo o artigo "What would Plato say? Concepts and notions from Greek philosophy applied to gamification mechanics for a meaningful and ethical gamification" (2024):[arXiv](#)

"Plato's allegory of the cave and theory of forms are used to analyse the perception of reality in gamified environments, questioning their authenticity and the value of virtual achievements." [arXiv](#)

Essas práticas levantam preocupações sobre a transparência e o impacto no bem-estar dos jogadores, especialmente quando associadas a mecanismos que incentivam gastos recorrentes.

2.4 As inferências sociais e a ética

O uso de dados analíticos no desenvolvimento de jogos digitais tem permitido inferências sobre o comportamento e características dos jogadores, levantando questões éticas sobre privacidade e consentimento. No artigo "Data-Driven Game Development: Ethical Considerations" (2020), os autores discutem:

"Data-driven techniques are beneficial as they allow for the study of player behavior at scale, making them very applicable to modern digital game development. However, with this move towards data driven decision-making comes a number of ethical concerns." [arXiv](#)

Além disso, o design dos jogos pode influenciar comportamentos tóxicos. Conforme analisado no artigo "Como o Game Design Pode Incentivar o Comportamento Tóxico em Jogos Online" (2021):[arXiv](#)

"Os resultados mostram que a maioria dos jogadores sofreu ofensas e ofendeu outras pessoas no jogo, além de reconhecerem o MOBA como o gênero que gera mais impaciência entre eles." [arXiv](#)

Esses estudos destacam a importância de considerar as implicações éticas na coleta e uso de dados dos jogadores, bem como no design de mecânicas que possam influenciar negativamente o comportamento social.

3. Referências

RAATZ, F. et al. *What would Plato say? Concepts and notions from Greek philosophy applied to gamification mechanics for a meaningful and ethical gamification.* 2024. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2403.08041>.

DETERDING, S.; ÅSBERG, M. *Data-Driven Game Development: Ethical Considerations.* 2020. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2006.10808>.

OLIVEIRA, B. C.; BARBOSA, A. M. P. Como o Game Design Pode Incentivar o Comportamento Tóxico em Jogos Online. 2021. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2109.14730>.

CAMARA, T. E. M.; ALMEIDA, G. (2022). Metodologia ágil: framework Scrum na gestão de projetos de software. Boletim do Gerenciamento, 32(32). Disponível em: <https://nppg.org.br/revistas/boletimdogerenciamento/article/view/695>.

SANCHES, F. A. (2019). Metodologias Ágeis no desenvolvimento de software. Boletim do Gerenciamento, 8(8). Disponível em: <https://nppg.org.br/revistas/boletimdogerenciamento/article/view/174>.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. (2017). Metodologia do trabalho científico. 7. ed. São Paulo: Atlas.

GIL, A. C. (2019). Métodos e técnicas de pesquisa social. 7. ed. São Paulo: Atlas.

ROSAL, I. M. (2024). Como Proteger a Privacidade de Crianças e Adolescentes em Videogames? Desafios sobre Transparência e Práticas de Azar. In: FERNANDES, E.; TEFFÉ, C. S.; BRANCO, S. (Coords.). Privacidade e Proteção de Dados de Crianças e Adolescentes. 2. ed. Rio de Janeiro: Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio de Janeiro. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/387790029>.

SANTOS, E. F. C. dos; SILVA, A. S. (2024). Loot Boxes em Jogos Eletrônicos Utilizados por Crianças e Adolescentes: Desafios e Implicações sob o ECA e a LGPD. Revista de Ciências Jurídicas e Sociais da UNIPAR, 27(2), 409–426. Disponível em: <https://revistas.unipar.br/index.php/juridica/article/view/10844>. Acesso em: 22 abr. 2025.

Sumário

1. Introdução	9
2. Metodologia	10
2.1. Ágil e Scrum	10
2.2. Análise de dados e de artigos científicos	10
2.3. Questionário com usuários	10
3. Desenvolvimento	11
3.1 Uma Abordagem Crítica no Ensino de Design de Jogos	11
3.2 Jogos sob Vigilância: Uma Análise Ética da Coleta de Dados e Identidade Virtual	13
3.3 A monetização sobre uma visão cibernética	14
3.4 A inserção de inferências sociais sobre os jogos digitais	15
4. Considerações finais	17
5. Referências Bibliográficas	18

Introdução

O aumento da área dos jogos tem mudado muito a forma como as pessoas usam entretenimento e trocam ideias em mundos virtuais. Mas junto com o progresso técnico e a complexidade das regras do jogo, também aparecem grandes dúvidas éticas, principalmente quando se trata da privacidade dos jogadores, do formato de experiências coletivas das táticas de dinheiro e das conclusões sociais feitas com base em dados sobre comportamento. A coleta contínua de informações pessoas muitas vezes sem consentimento claro traz preocupações sobre a transparência e pelo uso correto de dados, afetando diretamente o direito à informação especialmente de públicos mais frágeis como crianças ou adolescentes.

Além disso, o design das brincadeiras pode ser voltado diretamente para ativar comportamentos repetitivos, usando táticas psicológicas conhecidas como padrões escuros, que promovem o engajamento prolongado e a realização de pequenas compras. Quando juntas com modelos de dinheiro, como caixas de prêmios e conteúdo pago, essas práticas são foco de críticas éticas e justificáveis. Ajunte-se a isso a chance de os dados pegados ao vivo permitirem ideias sobre aspectos sociais, culturais e psicológicos dos jogadores, sem que eles estejam completamente avisados das consequências. Diante desse cenário, é essencial discutir a aplicabilidade da ética no caso de jogos digitais buscando manter o equilíbrio entre as inovações técnicas da formação de jogos e responsabilidade social.

2. Metodologias utilizadas

2.1. Ágil Scrum

Scrum é um framework de desenvolvimento iterativo e incremental, estruturado em ciclos curtos chamados sprints. Ele promove colaboração constante entre os membros da equipe, adaptação rápida a mudanças e entrega contínua de valor. Essa abordagem facilita significativamente a gestão de requisitos voláteis, que são frequentes em projetos desse tipo, permitindo que uma equipe se adapte rapidamente às mudanças de escopo e demanda. Além disso, contribui para a redução de riscos relacionados a atrasos no cronograma, uma vez que promove entregas contínuas e revisões frequentes. Outro benefício importante é a melhoria na comunicação entre os membros da equipe multidisciplinar, como programadores, designers e artistas. Na prática, o Scrum serve para organizar o desenvolvimento em etapas claras e bem definidas, priorizando funcionalidades conforme um backlog estruturado.

2.2. Análise de Dados de Artigos Científicos

A análise de dados provenientes de artigos científicos é uma estratégia avançada para fundamentar o desenvolvimento de jogos. Essa técnica consiste em uma revisão bibliográfica baseada em dados, que vale de ferramentas como o VOSviewer para mapear áreas de interesse, identificar lacunas no conhecimento e analisar tendências emergentes. Sua principal vantagem é evitar redundâncias aos estudos compilados já existentes, além de permitir a identificação de temas em ascensão e autores influentes na área. Isso torna possível embasar decisões de projeto com evidências científicas, o que fortalece a alternativa e a relevância do jogo em desenvolvimento. Com essa abordagem, é possível identificar questões relevantes, como ética e gamificação, estabelecer agendas futuras de pesquisa e tomar decisões fundamentadas em dados objetivos.

2.3. Questionário com Usuários

A aplicação de questionários é uma metodologia eficaz para a coleta de dados primários no contexto do desenvolvimento de jogos. Esses instrumentos, compostos por perguntas abertas e fechadas, têm como objetivo compreender o perfil, as específicas e as expectativas do público-alvo. Muito útil para permitir o levantamento direto de requisitos junto aos futuros jogadores, garantindo que o jogo esteja alinhado com suas necessidades reais. A principal função do questionário é fornecer dados qualitativos e quantitativos que possam orientar o design do jogo. Ajuda na validação de conceitos como mecânicas de gameplay, elementos narrativos e estilo visual, oferecendo uma base sólida para decisões criativas e técnicas. Ao envolver o público desde as etapas iniciais, essa estratégia fortalece o engajamento e aumenta as chances de acessibilidade do produto.

Uma Abordagem Crítica no Ensino de Design de Jogos

A produção de jogos digitais contém uma série de processos fundamentais que demandam reflexão crítica, tanto para otimizar sua elaboração quanto para aprofundar a compreensão de seus impactos socioculturais. Nesse contexto, pensar eticamente o design de jogos significa refletir sobre como escolhas técnicas e criativas afetam a experiência do usuário e a sociedade em geral. Essa perspectiva torna-se ainda mais importante quando aplicada ao ensino da criação de jogos, pois forma futuros profissionais conscientes de suas responsabilidades. De acordo com o artigo de Robinson e Alvarez (2024) contribui para esse debate ao propor uma abordagem de ensino técnico que integra práticas de design e experiências de jogo como ferramentas formativas.

“Students often experience game courses as overly focused on programming and software engineering, with little space for creativity, experimentation, or critical reflection.” (Robinson & Alvarez, 2024, p. 2)

Nessa citação fica evidente que é necessário desenvolver reflexões críticas sobre o design dos jogos digitais, pois apenas focar na parte da programação e não pensar que efeitos esse jogo pode arcar na sociedade é de forte impacto para a reputação do jogo.

Um ponto que pode ser debatido, também é a inclusão das inteligências artificiais incorporadas no design de jogos digitais, desde o desempenho de funções de personagens não jogáveis (NPC’S), até personalização da experiência do jogador. No entanto, quando esses sistemas são implementados sem transparência ou reflexão crítica, eles podem comprometer a autonomia dos jogadores, manipulando emoções e comportamentos sem o devido consentimento. Essa falta de clareza no funcionamento da IA dentro dos jogos digitais configura um ponto de virada ético importante, pois revela que o design técnico não é neutro, mas sim carregado de intenções e consequências morais. Como resultado, os desenvolvedores passam a ter uma responsabilidade direta sobre os efeitos que suas decisões técnicas produzem na experiência lúdica e psicológica dos usuários.

“Game AI is not a neutral feature—it is a complex and often opaque system that directly influences players’ perceptions, decisions, and emotions.” (Melhart et al., 2023, p. 3)

Segundo Melhart et al. (2023), é justamente por isso que “a IA em jogos não pode ser dissociada das implicações éticas que carrega, sendo parte integrante da estrutura de poder dos jogos” (p. 3). Assim, a ética precisa ser pensada como parte essencial do processo de produção, e não como uma preocupação posterior.

Outro ponto crescente é a presença de padrões manipulativos nos jogos móveis tem intensificado o debate sobre ética no design de jogos digitais. No artigo “Level Up or Game Over”, dos autores: Sam Niknejad, Thomas Mildner, Nima Zargham, Susanne Putze, Rainer Malaka analisam como os chamados dark patterns — estratégias de design voltadas à exploração comportamental — são utilizados para induzir os jogadores a gastarem mais tempo e dinheiro em jogos aparentemente inofensivos. Os autores afirmam que:

“players are exposed to design choices that are not merely persuasive, but coercive” (2024, p. 3)

Indicando que mesmo jogadores experientes podem ser afetados negativamente. O estudo defende que é urgente repensar práticas que, embora lucrativas, são potencialmente prejudiciais à saúde mental e ao bem-estar dos usuários.

Em paralelo, a crescente adoção de inteligência artificial nos jogos digitais também levanta preocupações éticas relevantes. Segundo Cowlshaw e colaboradores (2023) em “The Ethics of AI in Games”, sistemas de IA podem manipular estados emocionais dos jogadores, ameaçando sua privacidade e autonomia. Os autores propõem o conceito de *Affective Loop*, um ciclo contínuo de feedback emocional entre jogador e IA, que:

“requires ethical scrutiny due to its potential for unintended psychological consequences” (p. 4).

Essa perspectiva reforça a necessidade de desenvolver estruturas regulatórias que acompanhem a sofisticação das tecnologias empregadas no entretenimento digital.

Por fim, a gamificação também é criticamente abordada em contextos laborais. No artigo “Redemption Through Play?” (Butler & Spoelstra, 2024), os autores argumentam que o uso de elementos de jogos no trabalho pode criar uma “ilusão de liberdade” que mascara formas sutis de exploração. Eles alertam:

“even at its most autotelic, play remains ethically ambivalent” (p. 268)

Sugerindo que a confiança cega nos benefícios do jogo pode obscurecer suas implicações negativas. Essa ambiguidade ética também é ressaltada por Songye Yoon em sua entrevista à *Axios* (2024), onde afirma que os jogos estão se tornando “laboratórios éticos abertos”, nos quais as desigualdades de gênero e viés algorítmico são amplificados. Juntas, essas perspectivas apontam para a urgência de um debate ético multidisciplinar sobre as responsabilidades dos designers na era dos jogos digitais e da inteligência artificial.

Jogos sob Vigilância: Uma Análise Ética da Coleta de Dados e Identidade Virtual

No quesito dos jogos digitais, é importante a questão da privacidade e a questão da proteção de dados. Pelo artigo da RSD Journal sobre a proteção de dados infantis sobre proteção de dados infantis, a coleta de informações sem o devido consentimento ou transparência pode violar direitos fundamentais.

Em jogos voltados ao público infantojuvenil, a preocupação ética é ainda maior, exigindo atenção redobrada às legislações como a LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados) no Brasil.

Dentro desse contexto, ainda pode-se citar os problemas com a criptografia. Em uma análise meticulosa, percebe-se que falta uma regulamentação mais específica no design de jogos, por exemplo no design de jogos de adolescentes, deve ter uma revisão duplicada, e ter a certeza de que há um grupo que se detenha confiança para cuidar dos dados, preservando a privacidade dos jogadores, já que podem/são menores de idade e se ocorrer o pior, tem que dar um jeito de reverter.

No artigo “A privacidade ameaçada em ambientes imersivos” Nair et al. (2022) demonstram como jogos de realidade virtual podem ser utilizados para inferir dados sensíveis dos jogadores, como altura, gênero e idade, sem o seu consentimento direto. Essas práticas são realizadas por meio da observação de padrões de movimento, destacando um cenário preocupante no qual o entretenimento se torna meio de vigilância.

“Our results demonstrate that adversarial game design can successfully infer sensitive user attributes like height, gender, and age without explicit consent” (NAIR et al., 2022, p. 2).

Além disso, a neutralidade percebida em muitos jogos muitas vezes encobre discursos ideológicos, reproduzindo narrativas violentas, racistas ou coloniais. Esse aspecto é frequentemente negligenciado, mas tem sido objeto de crítica em estudos que apontam para a urgência de abordagens mais conscientes no processo de desenvolvimento.

É possível relacionarmos “Privacidade e identidade em mundos virtuais” Chung et al. (2022) por meio da discussão ao abordar a questão da identidade em mundos virtuais. Os ambientes digitais se tornam locais de experimentação identitária, mas também de exposição, pois dados comportamentais e características pessoais são capturados e armazenados, influenciando diretamente como os usuários se representam e são percebidos. Tal processo compromete a autenticidade e a liberdade da experiência lúdica.

É de grande urgência que a indústria de jogos evolua para adotar práticas éticas e transparentes, não apenas para proteger a privacidade dos jogadores, mas também para garantir que a exploração comercial não prejudique a autenticidade e o bem-estar digital dos usuários.

A monetização sobre uma visão ciberética

A monetização é um dos pilares da indústria de jogos digitais, especialmente com o crescimento de modelos como free to play, microtransações e lootboxes. Embora esses modelos permitam que os jogos alcancem uma audiência maior, eles também apresentam algumas preocupações éticas significativas, relacionadas à manipulação, transparência e impacto nos públicos mais vulneráveis.

“A monetização em jogos digitais está associada a práticas eticamente questionáveis, como designs enganosos e loot boxes, que impactam negativamente a experiência dos jogadores, especialmente crianças.” (FITTON; MACKENZIE; READ, 2024, p. 248)

Esses mecanismos, como lootboxes, apresentam características com jogos de azar, o que levanta questões sobre seu impacto em jogadores mais jovens. A falta de uma regulamentação clara permite que desenvolvedores explorem sistemas que incentivam os gastos recorrentes sem fornecer ao consumidor uma transparência das probabilidades de recompensa, assim comprometendo o princípio ético de autonomia do usuário.

Além das lootboxes, outro sistema de monetização nos jogos digitais são as microtransações que afetam diretamente o equilíbrio do jogo, prática conhecida como *pay to win*.

“As microtransações, caracterizadas por pequenas compras realizadas dentro de jogos eletrônicos, permitem aos jogadores adquirir bens ou serviços virtuais, como itens cosméticos, moedas virtuais ou vantagens funcionais.” (OLIVEIRA; OLIVEIRA et al., 2022, p. 8)

Esse mecanismo fere o princípio da justiça (fairness), criando uma desigualdade entre jogadores pagantes e não pagantes, distorcendo a experiência de jogo e alienando parte da comunidade. Além disso, práticas como design persuasivo e FOMO (fear of missing out), muitas vezes integradas a mecânicas de monetização, têm sido apontadas como formas de manipulação emocional, o que vai contra diretrizes éticas de design centrado no usuário.

"O design de jogos modernos frequentemente se apoia no medo de perder recompensas exclusivas, eventos temporários e progressões limitadas para manter os jogadores engajados, explorando diretamente o FOMO como mecanismo psicológico." (KOMAD, 2023, p.12)

Dessa forma, torna-se crucial que desenvolvedores adotem abordagens mais transparentes e responsáveis quanto à monetização, com foco em informar o usuário, limitar práticas exploratórias e proteger públicos vulneráveis. A implementação de princípios como Design Ético, Consentimento Informado e Avaliação de Impacto são caminhos defendidos por estudiosos da área.

A inserção de inferências sociais sobre os jogos digitais

A crescente influência dos jogos digitais na cultura contemporânea tornou inevitável a formação de inferências sociais que transcendem o entretenimento. Essas inferências envolvem percepções, julgamentos e valores que a sociedade atribui aos jogos e a seus jogadores, muitas vezes carregados de estigmas e pré-conceitos. Em muitos casos, essas percepções impactam diretamente a forma como o público geral, a mídia e até mesmo instituições educacionais e políticas abordam a presença dos jogos digitais no cotidiano.

“Os jogos digitais são, simultaneamente, sistemas culturais e técnicos, moldados por valores sociais, econômicos e políticos” (SQUIRE, 2003, p.49)

A afirmação feita por Squire destaca que os jogos não são neutros: eles carregam narrativas, símbolos e estruturas que refletem e moldam ideologias e valores. Como resultado, os jogos passam a ser observados como objetos de influência moral e social, frequentemente questionados sob a ótica ética.

“Os videogames comunicam ideias por meio dos processos que incorporam, ou seja, por meio da retórica processual.” (BOGOST, 2007)

Além disso, autores como Bogost defendem que os jogos são formas expressivas que operam como "procedural rhetoric" ou seja, transmitem mensagens por meio de regras e mecânicas. Assim, as decisões éticas e morais embutidas no design dos jogos tornam-se não

apenas aspectos técnicos, mas sociais, com potencial para reforçar ou contestar normas culturais. Um exemplo disso são os jogos que oferecem escolhas morais ao jogador, como *The Witcher* ou *Detroit: Become Human*, que expõem dilemas éticos complexos e forçam o jogador a refletir sobre o impacto de suas ações.

“Os efeitos dos videogames violentos sobre o comportamento agressivo são, na melhor das hipóteses, ambíguos e inconsistentes.”
(FERGUSON, 2010, p.377)

A colocação de Ferguson evidencia como as inferências sociais sobre os jogos muitas vezes se sustentam mais em senso comum do que em evidências científicas. Apesar de persistirem discursos que associam jogos violentos ao comportamento agressivo, os estudos empíricos apontam para resultados inconclusivos. Isso revela a necessidade de uma abordagem mais crítica e ética ao se avaliar o impacto dos jogos na sociedade.

“A ética dos jogos digitais não está apenas nos conteúdos, mas nas práticas, nos sistemas e nas decisões que os jogos propõem aos seus jogadores.” (SICART, 2009, n.42)

Sicart ressalta que a ética nos jogos digitais ultrapassa a superfície narrativa ou estética: ela está diretamente ligada à experiência do jogador. As interações, regras e possibilidades dentro do sistema do jogo criam situações em que o jogador precisa tomar decisões com implicações morais, evidenciando a importância de se refletir sobre o design ético e o comportamento emergente nas comunidades de jogadores.

Considerações finais.

A ética nos jogos digitais é uma necessidade cada vez mais urgente diante da complexidade dos sistemas de design, das práticas de monetização e da coleta massiva de dados. Ao longo do artigo, foi possível observar como questões éticas perpassam desde o desenvolvimento até o consumo dos jogos, exigindo responsabilidade tanto dos desenvolvedores quanto das plataformas e dos próprios jogadores. Práticas como o uso de dark patterns, a exploração do FOMO, o uso de IA sem transparência e a fragilidade na proteção de dados de menores demonstram que o entretenimento digital não pode mais ser dissociado de reflexões morais profundas. Portanto, promover um ambiente ético no universo dos jogos é garantir experiências mais justas, seguras e inclusivas, respeitando os direitos e o bem-estar dos usuários, especialmente os mais vulneráveis.

Referências Bibliográficas.

AN, Yunjo. The effects of an online professional development course on teachers' perceptions, attitudes, self-efficacy, and behavioral intentions regarding digital game-based learning. *Educational Technology Research and Development*, v. 66, p. 1505–1527, 2018.

DOI: 10.1007/s11423-018-9620-z. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-018-9620-z>.

AMANULLAH, Khan Rizwan. Digital game-changer: social media's impact on global sports engagement and monetization. *Researchers World*, Malegaon, v. 15, n. 2, p. 23–27, 2024. DOI: 10.18843/rwjasc/v15i1/03. Disponível em: <https://www.proquest.com/openview/1abbb1daa8da1753197c1d7984ef80c6/1?cbl=556342&pq-origsite=gscholar>.

BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press, 2007.

BONENFANT, M.; DUMONT, A.; LAFRANCE ST-MARTIN, L. I. *Surveilling the Gamers: Privacy Impacts of the Video Game Industry*, 2023. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/373915073>.

BOURDOUCEN, Amel; NURGALIEVA, Leysan; LINDQVIST, Janne. Privacy Is the Price: Player Views and Technical Evaluation of Data Practices in Online Games. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, v. 7, n. CHI PLAY, art. 418, p. 1136–1178, 2023. DOI: 10.1145/3611064. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3611064>. Acesso em: 14 abr. 2025.

BURR, Christopher; TADDEO, Mariarosaria; FLORIDI, Luciano. The ethics of digital well-being: a thematic review. *Science and Engineering Ethics*, v. 26, p. 2313–2343, 2020. DOI: 10.1007/s11948-020-00175-8. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11948-020-00175-8>.

CARETT, J.; FLEUSSU, J. *Video Games Series: The Use of Personal Data in the Industry*, 2024. Disponível em: <https://simontbraun.eu/video-games-series-the-use-of-personal-data-in-the-industry/>.

CHUNG, S.-S.; HOULE, S.; LUO, Y.; SHE, J. *Managing Privacy, Identity, and Virtual Worlds in Video Games*. AMT Lab @ CMU, 2022. Disponível em: <https://amt-lab.org/blog/2022/12/managing-privacy-identity-and-virtual-worlds-in-video-games>.

DING, Derui et al. Privacy-preserving filtering, control and optimization for industrial cyber-physical systems. *Science China Information Sciences*, v. 68, art. 141201, 2025. DOI:

<https://link.springer.com/article/10.1007/s11432-024-4328-1>.

FERGUSON, Christopher J. Video games and youth violence: A prospective analysis in adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, v. 40, n. 4, p. 377–391, 2010.

FITTON, D.; MACKENZIE, I. S.; READ, J. C. Investigating the impact of monetization on children's experience with mobile games. In: PROCEEDINGS OF THE 23rd ANNUAL ACM INTERACTION DESIGN AND CHILDREN CONFERENCE, 2024, Delft. Proceedings [...]. New York: ACM, 2024. p. 248–258. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3628516.3655794>.

KÖHLER, Stefanie et al. Ethics, design, and implementation criteria of digital assistive technologies for people with dementia from a multiple stakeholder perspective: a qualitative study. *BMC Medical Ethics*, v. 25, art. 84, 2024. DOI: 10.1186/s12910-024-01080-6. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1186/s12910-024-01080-6>.

L. Atzori, C. Campolo, A. Iera and G. Morabito, "Toward the EthicNet: Challenges and Enablers for Ethics-Aware Networks," in *IEEE Communications Magazine*, vol. 61, no. 11, pp. 192-198, November 2023, doi: 10.1109/MCOM.004.2300110. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/10328199>.

MARTIN, Katie Shilton et al. Investigating the security and digital forensics of video games and gaming systems: A study of PC games and PS4 console. *Proceedings of the 2016 IEEE Conference on Communications and Network Security (CNS)*, p. 1–9, 2016. DOI: 10.1109/CNS.2016.7440557. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/7440557>.

NAIR, V.; MUNILLA GARRIDO, G.; SONG, D.; O'BRIEN, J. F. *Exploring the Privacy Risks of Adversarial VR Game Design*. arXiv, 2022. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2207.13176>.

Nogueira Silva, I. L., & Gonçalves Almeida, L. R. (2022). Are The Loot Boxes Any Gambling? Analysis Of The Monetization Mechanism Present In Video Games Against Brazilian And European Legislation. *E3 — Revista De Economia, Empresas E Empreendedores Na CPLP*, 8(1), 063–074. <https://doi.org/10.29073/e3.v8i1.614>

SICART, Miguel. A ética dos jogos eletrônicos. *Revista Leitura*, v. 1, n. 42, 2009.

SQUIRE, Kurt. Video games in education. *International Journal of Intelligent Simulations and Gaming*, v. 2, n. 1, p. 49–62, 2003.

OLIVEIRA, André Luiz de; OLIVEIRA, Gustavo de; et al. Microtransações em jogos eletrônicos: panorama do comportamento e motivações de jogadores ativos para o consumo de

bens e serviços virtuais. Revista RASI, v. 9, n. 2, p. 1-15, 2022. Disponível em: <https://www.rasi.vr.uff.br/index.php/rasi/article/view/724>.

OTARIS, Panagiotis (Ed.). *11th European Conference on Social Media: ECSM 2024*. Reading: Academic Conferences and Publishing International Limited, 2024. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=gxAXEQAAQBAJ>.

TÜREN, Şeyma; KAHRAMAN, Pınar Bağçeli. The predictive relationships between children's digital game addiction tendencies and mothers' digital parenting awareness and digital literacy levels. *Education and Information Technologies*, v. 30, p. 3115–3144, 2025. DOI: 10.1007/s10639-024-12932-4. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-024-12932-4>.

Product design and psychology: The Exploitation of Fear of Missing Out (FOMO) in Video Game Design. Disponível em: https://www.academia.edu/105464967/f_Fear_of_Missing_Out_FOMO_in_Video_Game_Design?uc-sb-sw=36683708.

VESPOLI, Giovanni et al. The concept of privacy in the digital world according to teenagers. *Journal of Public Health*, publicado em 04 abr. 2024. DOI: 10.1007/s10389-024-02242-x. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10389-024-02242-x>.

BOURDOUCEN, Amel; NURGALIEVA, Leysan; LINDQVIST, Janne. Privacy Is the Price: Player Views and Technical Evaluation of Data Practices in Online Games. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, v. 7, n. CHI PLAY, art. 418, p. 1136–1178, 2023. DOI: 10.1145/3611064. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3611064>. Acesso em: 13 abr. 2025.