

# Os desafios éticos no desenvolvimento de jogos digitais

## GRUPO 3: PEYM

É de conhecimento geral que, os jogos digitais estão cada vez mais avançados e se propagando como uma forma de entretenimento e lazer para a sociedade. Ao usufruir desses jogos, quase não notamos ou não damos a importância que os nossos dados estão ficando na base de dados da empresa que desenvolveu o jogo, informações essas que são sensíveis e, a partir do momento que a desenvolvedora detém dessas informações, somos exposto aos variados tipos de manipulações.

Em 2017, a empresa de jogos eletrônicos, Electronic Arts (EA), recebeu uma série de acusações em relação ao uso de dados dos seus usuários, o motivo: a manipulação de dados dos jogadores para interesses próprios, principalmente o lucro por meio de loot boxes e microtransações manipulativas. A empresa utilizava uma sequência de análises destinadas a identificar o comportamento do usuário, como consequência, a empresa regulava a dificuldade e as recompensas, norteando o cliente a realizar mais compras dentro do jogo e gerar lucro para a empresa. A empresa foi punida e teve suas devidas sanções governamentais.

Com base nessa acusação, abriu um cenário de discussão sobre como nossos dados estão sendo gerenciados por essas empresas, realmente temos a segurança e a privatização desses conhecimentos que a empresa tem? E a ética no design de jogos? Visto que a empresa usou a ciência do comportamento para seu próprio benefício.

De fato, somos obrigados a inserir e passar nossos dados sensíveis para poder usufruir do jogo, caso contrário, o jogo limita seus recursos e “obriga” o cliente a autorizar, enviar e informar seus dados. Esse debate respinga em todas as desenvolvedoras de jogos, já que todas elas necessitam de informações privilegiadas para fazerem seu jogo rodar. Todavia, como ciência da empresa, devem garantir que os dados dos usuários estão protegidos e não estão sendo utilizados para outros meios, através de um sistema de aparência que expõe todo o gerenciamento, o caminho e a segurança dessas informações e informar o usuário quando será utilizado seus dados e se ele está de acordo.

Ademais, outra problemática que vem sendo amplamente discutida é a experiência do usuário e a acessibilidade adaptativa para qualquer usuário que queria aproveitar do jogo. Cada vez mais, nota-se desenvolvedores e designers se dedicando para uma melhor aquisição do jogo da sociedade, e para isso, estão adotando medidas de legendas ajustáveis, modos de alto contraste, feedback tátil ou visual, entre outros.

A empresa criadora do famoso game The Last of Us Part, Naughty Dog, é reconhecida e exemplificada quando se trata de design acessível, a empresa chegou a receber prêmios e

reconhecimento pela inclusão e pelas opções robustas de acessibilidade, tornando o jogo acessível a uma vasta gama de jogadores com diferentes necessidades.

Com base nos fatos abordados, percebemos que a experiência do usuário não serve apenas para “embelezar” o jogo, envolve a emoção proporcionada ao usuário em equidade, envolve o apoio às comunidades diversificadas e a reputação da empresa.

Através desse relatório, evidenciamos o quão é importante, ao desenvolver um jogo, estarmos em convergência com a ética e diversificar as experiências para uma maior diversificação de usuários, dessa forma, garantimos uma das principais finalidades do jogo, abordada no começo, o lazer.