

# **Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado**

**Igor Almeida**

**Breno Groba**

**João Victor**

**Kaio Inglez**

**Gustavo**

**Desafios éticos durante o desenvolvimento de um Jogo**

**São Paulo**

## Desenvolvimento

### 1.1 Privacidade e segurança de dados

Para se iniciar essa dissertação sobre privacidade e segurança, vamos utilizar jogos como parâmetro, e nesse caso, “*Call of Duty*” e “*Clash of Clans*”.

Esses dois jogos são um dos que mais coletam dados de seus usuários, importante entender quais são os dados coletados. As informações coletadas são

- Localização
- Dados cadastrais
- Dados financeiros
- Dados de dispositivo
- Comportamento / sentimento
- Histórico de compras dentro do jogo
- Troca de mensagens e interação entre os demais usuários

Afinal, qual é a finalidade da coleta desses dados?

Esses aplicativos / jogos coletam esses tipos de dados para que o usuário tenha uma melhor experiência, usam certo tipo de dado para melhorar, também, o desenvolvimento do jogo e geralmente prepara-o para consumidores específicos (aqueles cujo jogo é mais demandado) e utilizam de tal para que sua campanha de marketing seja cada vez mais forte. Junto a isso se encontra a monetização do app, pois, conforme personalizado ao usuário, os anúncios são voltados ao interesse dele, estimulando a compra dentro do app.

Como dito anteriormente, há uma certa coleta de dados, a problemática disso se encontra a partir do momento em que os usuários, geralmente crianças e adolescentes, não tem uma noção clara dos termos que estão aceitando, e junto disso ocorre a coleta excessiva de dados. Tal coleta coloca em risco, não somente a ética digital, mas também, a privacidade do usuário.

O risco de privacidade do usuário acontece, pois, a entrada de dados é muito grande, e quanto maior a entrada de dados, mais responsabilidade de armazenamento se tem. Com a existência de hacks, o usuário está propenso a um vazamento de dados, como dados bancários, pessoais (localização, preferências e etc.)

A ética entra nesse contexto, pois, nem sempre o usuário recebe um termo tão claro de que aqueles dados estão sendo coletados, aí surge a importância da clareza de políticas existentes dentro do jogo. Desse modo, são considerados antiéticos a partir do momento em que não há uma finalidade para a coleta de certo dado, um exemplo prático e aplicado na vida real é: “Não há razão para um desconhecido saber qual é o lugar onde moro...”

## 1.2 Microtransações excessivas e recursos de acessibilidade

Para a discussão de microtransações excessivas e recursos de acessibilidade, utilizaremos dois jogos como parâmetro: “*fortninght*” e “*The last of us part II*”. A primeira opção sendo voltada a microtransações e a segunda, acessibilidade.

Iniciaremos falando sobre microtransações, para ajudar no enredo, uma leve explicação sobre, oque são as microtransações ?

Microtransações são pequenas compras realizadas dentro de apps ou jogos, no caso de jogos, o jogador pode ter a opção de comprar objetos, skins, por exemplo.

“*Fortnight*” é um ótimo parâmetro, pois, além de ser um jogo pago, ainda contém compras dentro do próprio jogo, acontecendo as microtransações. O problema não está especificadamente na microtransação / opção de venda, mas sim na forma como isso é feito. Nesse caso, já é importante se salientar a coleta de dados do usuário, como citado em tópicos anteriores, o jogo tem acesso até mesmo a rotina de jogada dos usuários e também utilizam outros tipos de dados para influenciar na tomada de decisões dentro do app. Os jogos utilizam do acesso a “rotina” de jogadas do jogador para que seja possível exibir um anúncio no momento exato onde o jogador estará propenso a realizar tal compra.

Agora partindo de um pensamento mais ético, as empresas / criadores que aplicam essa prática visam muito mais ao lucro do que a experiência em si. Sendo então, considerado antiético.

Jogos que possuem uma certa acessibilidade são vistos com outros olhos, mesmo que haja certa coleta de dados, a coleta é realmente feita para a inclusão e experiência do usuário. Um exemplo disso é “*The last of us part II*”, um jogo muito bem avaliado pelos usuários por causa de sua grande acessibilidade, tornando-se um dos jogos mais inclusivos em comparação a outros.

De uma vista ética, esse jogo é muito bem colocado a partir do momento que os dados coletados são feitos e utilizados de forma correta, dentro dos padrões da ética computacional, onde não há a coleta exagerada.

### 1.3 De que forma todas as questões citadas anteriormente se encaixam no projeto (jogo – cidade sustentável / inteligente)

O projeto realizado pelo grupo de Igor Almeida, Breno Groba, João Victor, Kaio Inglez e Gustavo, se trata de um jogo onde há, também, a coleta de dados. Por isso é importante de salientar quais os dados retirados dos usuários a partir do projeto.

Para contextualizar, o jogo se passa em uma mini cidade onde o prefeito (jogador) tem que ministrar o consumo de recursos básicos (água e luz) das casas contidas no bairro e da própria, e também ir aprimorando para que se chegue a uma cidade sustentável e inteligente. Os dados coletados se baseiam em: Decisão de consumo e tempo de jogo. Esses dados são coletados para uma melhor experiência do usuário durante a jogada e também analisar a eficácia dos recursos utilizados para ministrar os níveis de consumo.

Todos os dados coletados são feitos de forma ética pois se utiliza o mínimo de dados possíveis, não sendo uma coleta de dados exuberante. Um ponto importante a se citar é que, durante a criação do jogo, está sendo utilizado alguns princípios do KANBAN, tornamos políticas, se existentes, explícitas e também uma descrição clara e objetiva para que o usuário não corra o risco de vazamento ou coleta indesejada e também para que o projeto em si esteja de acordo com a ética computacional, sendo um dos principais fatores.