

Relatório Reflexivo: Desafios Éticos no Desenvolvimento de Jogos Digitais – Projeto EcoVille

Nomes: Artur Loreto, Enhsiang Chien, Guilherme Leão & Mariana Almeida

Introdução

Durante o desenvolvimento da EcoVille, um jogo focado em sustentabilidade, educação ambiental e automação, começamos a perceber que criar um jogo vai muito além da parte técnica e visual. A cada escolha que fazemos como desenvolvedores existe uma responsabilidade muito grande por trás, principalmente quando pensamos em quem vai jogar. Esse relatório é uma reflexão sobre os principais desafios éticos que enfrentamos no processo de criação, focando em privacidade de dados, monetização, acessibilidade e como o design influencia a experiência do jogador.

Privacidade e Segurança dos Dados

Durante o desenvolvimento do EcoVille, percebemos o quanto a privacidade é um tema sensível e, muitas vezes, ignorado na criação de jogos. Como já abordado em sala de aula, hoje, muitas empresas coletam dados de forma quase invisível, e isso está ligado ao que chamam de capitalismo de vigilância — um modelo em que as informações dos usuários são usadas como moeda para gerar lucro, muitas vezes sem que eles percebam.

Nessa parte, entra o conceito de design persuasivo: técnicas que fazem com que a pessoa forneça dados ou continue jogando, clicando, comprando... sem perceber. Em vez de seguir esse caminho, quisemos fazer o contrário.

Adotamos a ideia de “privacy by design” e “privacy by default”. Ou seja, a privacidade foi pensada desde o início do projeto, e as configurações mais seguras já vêm ativadas por padrão, sem que o jogador precise mudar nada. Isso nos pareceu mais justo e respeitoso. Um caso que nos fez refletir foi o da Zynga, que recebeu muitas críticas por coletar dados excessivamente em jogos como FarmVille. E com isso, quisemos evitar esse tipo de situação.

No EcoVille, decidimos não coletar dados sensíveis e evitar qualquer rastreamento desnecessário. Os dados que eventualmente forem usados são tratados de forma anônima e local. A ideia é que o jogador saiba exatamente o que está sendo feito e tenha o controle, sempre.

Monetização, Lootboxes e Microtransações

Esse foi um ponto que nos fez refletir bastante. Muitos jogos hoje forçam o jogador a gastar dinheiro com microtransações ou lootboxes, e isso pode ser injusto — especialmente para jogadores mais jovens. Um caso que podemos citar é o de “Star Wars Battlefront II”, que

recebeu muitas críticas por ter lootboxes que davam vantagem. No EcoVille, decidimos não usar esse tipo de sistema. As recompensas são conquistadas com o progresso no jogo mesmo, sem a necessidade de pagar por vantagens. Acreditamos que essa é uma forma mais justa de tratar quem joga.

Acessibilidade

Infelizmente, ainda há muitos jogos que não pensam em jogadores com deficiência. Por isso, buscamos colocar opções básicas de acessibilidade no EcoVille, como legendas personalizáveis e um modo com contraste alto. Estamos planejando também um sistema mais simples para quem usa teclado. Um exemplo que me inspirou muito foi “The Last of Us Part II”, que trouxe dezenas de opções de acessibilidade.

Decisões de Design e Experiência do Jogador

Outra coisa que notamos foi como o design influencia o comportamento do jogador. Alguns jogos são feitos para prender a pessoa por horas, o que pode ser prejudicial. No EcoVille, optamos por sessões curtas e mensagens que incentivam pausas. As recompensas são ligadas a decisões conscientes, como cuidar do meio ambiente, e não ao "grinding" (ficar jogando repetidamente só para ganhar pontos). Queremos que quem joga aprenda algo e se sintam bem, não viciado ou frustrado.

Conclusão

Ao desenvolver o EcoVille e refletir sobre os desafios éticos envolvidos, percebemos que criar um jogo não é só programar e desenhar — é também pensar em como as nossas escolhas impactam diretamente quem vai jogar. A privacidade dos dados, o jeito como o jogo é monetizado, se ele é acessível ou não, e como ele afeta o comportamento dos jogadores são temas que precisam ser considerados com muita responsabilidade. Aprendemos que um bom jogo não é apenas divertido, mas também justo, seguro e inclusivo.

As discussões em sala sobre ética na tecnologia nos ajudaram a enxergar tudo isso com mais clareza. Falamos muito sobre responsabilidade social, o papel do desenvolvedor como agente de mudança e os riscos de ignorar questões éticas em nome do lucro ou da popularidade. Isso nos fez refletir sobre como queremos agir como profissional no futuro. O EcoVille mostrou que é possível criar experiências digitais que educam, divertem e respeitam as pessoas ao mesmo tempo.