

# Relatório Reflexivo: Ética no Desenvolvimento de Jogos Digitais

Disciplina: Ética e Pensamento Computacional

Jogo Desenvolvido: Mandatum

## Introdução

O desenvolvimento de jogos digitais, além de envolver criatividade e técnica, também exige responsabilidade ética. Questões como privacidade de dados, práticas de monetização, acessibilidade e impacto nas decisões do jogador afetam diretamente a experiência de quem joga e moldam a relação entre desenvolvedores e comunidade. Este relatório busca refletir sobre esses pontos, com base em boas práticas do setor e relacionando-os com o desenvolvimento do jogo Mandatum.

## Privacidade e Segurança de Dados

Mesmo que Mandatum não colete dados pessoais dos jogadores em sua versão atual, é essencial discutir essa questão desde o início do projeto. Muitos jogos, especialmente online, coletam dados como localização, preferências de jogo e até comportamento dentro da plataforma. Quando mal utilizados, esses dados podem ser vendidos a terceiros ou utilizados para manipular o jogador.

Boas práticas envolvem a transparência no que está sendo coletado, o uso de criptografia, e o respeito às leis como a LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados). No desenvolvimento de Mandatum, esse princípio pode ser aplicado se futuramente o jogo incorporar rankings online ou perfis de jogadores: a coleta de dados deve ser sempre justificada, mínima e consentida.

## Monetização: Loot Boxes e Microtransações

A monetização é um dos maiores dilemas éticos em jogos. Modelos como loot boxes têm sido comparados a jogos de azar e podem levar jogadores - especialmente crianças - a gastos descontrolados. Casos como o de Star Wars Battlefront II geraram grande polêmica por monetizar progressão de forma agressiva.

Mandatum, por enquanto, é um jogo sem monetização, mas se futuramente for comercializado, o ideal é priorizar transparência e justiça. Um modelo ético incluiria compra direta de conteúdos extras, sem depender da sorte, e com limites claros de gasto. O objetivo deve ser sempre melhorar a experiência do jogador, e não explorá-la financeiramente.

## Acessibilidade

A acessibilidade é um aspecto muitas vezes ignorado, mas extremamente importante. Jogos precisam ser pensados para todos, incluindo pessoas com deficiências visuais, auditivas, motoras ou cognitivas. A Microsoft, com o controle adaptativo do Xbox, é um exemplo de iniciativa positiva.

No caso de Mandatum, mesmo sendo um projeto simples, há espaço para decisões conscientes: usar fontes legíveis, contrastes acessíveis, e permitir ajustes no ritmo do jogo são boas práticas iniciais. Adicionar um modo daltônico, por exemplo, pode ser uma funcionalidade de impacto direto.

## Decisões de Design e Impacto no Jogador

Decisões de design não são neutras. Elas moldam a forma como o jogador interage, pensa e sente dentro do jogo. Em Mandatum, as decisões do jogador como prefeito afetam diretamente a população, e o jogo apresenta consequências éticas ligadas à gestão de recursos e à sustentabilidade.

Esse tipo de design reflexivo aproxima o jogador da realidade e o faz pensar sobre escolhas que vão além da mecânica - algo essencial em um jogo educativo. Porém, é importante evitar manipulação: a narrativa precisa ser clara e as consequências devem fazer sentido lógico, sem punir o jogador de forma injusta.

## Conclusão

O desenvolvimento ético de jogos é um compromisso com o jogador e com a sociedade. Ele envolve cuidado com os dados, respeito às limitações e realidades de cada jogador, e transparência nas práticas de monetização e design. Mandatum, mesmo sendo um projeto acadêmico, já abre espaço para discussões importantes e para a construção de uma experiência justa, acessível e educativa. Refletir sobre ética desde agora é garantir que o futuro do jogo - e da indústria - caminhe em direção a um impacto positivo.