

PROFESSOR:Luis Fernando dos Santos Pires	
CURSO:Ciência Da Computação	
DISCIPLINA: Ética e Pensamento Computacional	
TURMA: 1 Semestre	DATA: 10 / 11 / 2025
ALUNO(A):Arthur Daher, Arthur Henrique, Fernanda Simoes, Ryan Santos, William Takuya Takeuchi Takaki	

## **IMPACTO ÉTICO E SOCIAL DO JOGO**

### **1. APRESENTAÇÃO**

Este relatório tem a finalidade de analisar as implicações sociais e éticas de um jogo eletrônico que tem como tema a condução de um veículo no tráfego urbano. No jogo, o participante precisa esquivar-se de impactos e reunir combustível para evitar que o veículo pare na estrada, o que poderia gerar acidentes.

Esta avaliação é se faz necessário pois considera de que maneira os jogos digitais, além de proporcionarem diversão, também comunicam princípios e condutas, podendo afetar posturas éticas e sociais. Iremos abordar temas relacionados à privacidade dos jogadores, segurança online, acessibilidade e inclusão, aspectos fundamentais para um progresso responsável no setor de jogos.

### **2. EVOLUÇÃO**

#### **2. 1 Influência Ética**

Sob a perspectiva ética, o jogo revela uma dualidade. De uma perspectiva, ele pode estimular princípios construtivos, como cautela, observação e comprometimento, já que o participante é levado a prevenir acidentes e a administrar os recursos de maneira cuidadosa.

Por outro lado, existe a possibilidade de que os acidentes de trânsito se tornem triviais, se o jogo abordar as batidas apenas como erros ou sanções divertidas, sem refletir a seriedade que essas situações possuem na realidade.

Dessa forma, é essencial que o jogo seja criado com atenção à ética, enfatizando que o foco não é apenas obter a vitória, mas entender a relevância de uma condução responsável. Conforme a Associação Internacional de Desenvolvedores de Jogos (IGDA), é importante que os jogos que abordam temas reais utilizem uma estratégia que informe e sensibilize, ao invés de apenas punir o jogador.

## **2. 2 Efeito Social**

Sob a perspectiva social, o nosso jogo pode gerar impactos educacionais quando utilizado como um recurso para sensibilizar sobre a conduta no tráfego. Ele pode ajudar na aprendizagem de reflexos, decisões rápidas e na prevenção de acidentes, principalmente entre os mais jovens.

No entanto, ao ser jogado apenas para diversão e sem uma análise crítica, pode aumentar atitudes competitivas e imprudentes, alterando a visão que se tem da realidade do tráfego. Portanto, a influência social está relacionada à comunicação que é feita e ao ambiente em que o jogo é empregado.

## **2. 3 Proteção e Segurança na Rede Digital**

Um ponto que muitas vezes é esquecido na criação de jogos é a segurança das informações dos jogadores. Se o jogo reunir dados sobre desempenho, gostos ou viabilizar interações pela internet, é fundamental garantir que haja clareza sobre a utilização dessas informações, respeitando normas como a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).

Além disso, em jogos com múltiplos participantes, é fundamental estabelecer sistemas de controle para prevenir assédio, discursos de ódio ou a exposição de crianças a perigos online, assegurando um ambiente seguro para todos os usuários.

## 2. 4 Acessibilidade e Inclusão

Para que o futuramente nosso jogo atinja seu objetivo como um recurso de educação cívica, é fundamental que seja disponível para todas as pessoas. Isso abrange:

- Alternativas de legendas, ajustes de contraste e modificação do nível de dificuldade para indivíduos com limitações de visão ou audição.
- Controles ajustáveis para gamers com restrições motoras.
- Representação da diversidade cultural, de gênero e étnica nos aspectos visuais e na história.

Essas ações não só expandem a audiência, como também fortalecem princípios de igualdade e consideração, fazendo com que o jogo esteja mais em sintonia com uma visão de responsabilidade social.

## 3. FINALIZAÇÃO

Chega-se à conclusão de que o jogo desenvolvido e examinado por nós tem a capacidade de favorecer a educação e a conscientização sobre segurança no trânsito, desde que seja criado e utilizado de maneira ética e responsável.

A representação de eventos críticos no jogo — como colisões e a imobilização do veículo por falta de combustível — exige uma abordagem que transcenda a mera mecânica de falha e sucesso. É imperativo que tais situações sejam contextualizadas de maneira reflexiva, deslocando o foco da punição lúdica para uma compreensão mais profunda de suas consequências humanas e sociais que nesse caso ilustramos como “gamer over” para implicar para o jogador que se ele colidir com algum carro ele perde .

Ademais, a adoção de práticas efetivas de proteção de dados, segurança online, acessibilidade e inclusão é essencial para que o jogo se transforme não apenas em

uma mera fonte de diversão, mas também em um autêntico instrumento de educação cívica, capacitando os jogadores para uma convivência social mais atenta e protegida.

## REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023: Informação e documentação – Referências – Elaboração**. Rio de Janeiro, 2018.

COSTA, A. B.; SILVA, R. R. **Ética no desenvolvimento de jogos digitais: uma análise dos mecanismos de conscientização no trânsito através de jogos**. In: Anais do SBGames Estendido, 2021. Disponível em: [https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames\\_estendido/article/view/19752](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/19752). Acesso em: 10 nov. 2025.