|  |  |
| --- | --- |
| PROFESSOR:Luis Fernando dos Santos Pires | |
| CURSO:Ciencias da Computação | |
| DISCIPLINA: Ética e Pensamento Computacional | |
| TURMA: 1 semestre matutino | DATA:10/2025 |
| ALUNO(A): Arthur Henrique Dos Anjos, Arthur Daher Franceschelli, Fernanda Figueiredo, Ryan Santos, William Takuya Takeuchi Takaki | |

**Introdução**

**O desenvolvimento de jogos digitais é uma atividade que une criatividade, tecnologia e negócios, mas também levanta uma série de dilemas éticos que precisam ser enfrentados. Em um cenário em que o mercado global de jogos ultrapassa bilhões de dólares anualmente, questões como privacidade, monetização, acessibilidade e impacto psicológico tornam-se centrais nas discussões sobre a conduta responsável dos desenvolvedores e das empresas.  
O presente relatório busca refletir sobre esses desafios éticos, propondo boas práticas e estratégias para equilibrar o sucesso comercial com o bem-estar e a segurança dos jogadores.**

**1.Privacidade e Proteção de Dados**

**A coleta de informações pessoais é uma prática comum em jogos digitais, sobretudo aqueles que funcionam em plataformas conectadas. Dados como geolocalização, histórico de interações, voz e imagem podem ser utilizados para personalizar experiências, mas também podem representar riscos quando tratados de forma inadequada.  
Em alguns casos, desenvolvedores recorrem a práticas invasivas sem o consentimento claro do usuário, violando princípios éticos e legais previstos em legislações como a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).**

**Exemplo: Jogos mobile que rastreiam o comportamento do usuário para vender publicidade direcionada, sem transparência sobre o uso dessas informações.**

**Boas Práticas:**

1. **Consentimento Informado: O jogador deve ser claramente informado sobre que tipo de dados são coletados e com qual finalidade.**
2. **Anonimização: Sempre que possível, dados devem ser utilizados de forma anonimizada para evitar a identificação pessoal.**
3. **Segurança Digital: Empresas devem investir em sistemas robustos de proteção contra vazamentos e acessos indevidos.**

**2.Monetização e Jogos de Azar Digitais**

**O modelo de monetização “Free-to-Play” revolucionou a indústria, mas também criou práticas controversas como loot boxes, microtransações e pague-para-vencer (Pay-to-Win). Esses sistemas exploram mecanismos psicológicos de recompensa, muitas vezes semelhantes aos jogos de azar, o que levanta preocupações éticas e até legais em diversos países.**

**Exemplo: O caso de *FIFA Ultimate Team*, que foi investigado em vários países por práticas análogas a apostas.**

**Boas Práticas:**

1. **Transparência nas Probabilidades: Informar as chances reais de obtenção de cada item em loot boxes.**
2. **Prevenção ao Vício: Implementar limites de gastos e alertas de tempo de jogo.**
3. **Equilíbrio de Jogo: Evitar vantagens desproporcionais para jogadores que gastam dinheiro, preservando o mérito e a habilidade.**

**3. Acessibilidade e Inclusão**

**Tornar os jogos acessíveis a todos os públicos é não apenas uma boa prática de design, mas também um dever ético. Pessoas com deficiências visuais, auditivas ou motoras ainda enfrentam barreiras em muitas plataformas de jogos. A falta de recursos adaptativos limita o acesso à cultura digital e reforça desigualdades sociais.**

**Exemplo: Jogos como *Forza Horizon 5* e *The Last of Us Part II* são referências positivas, oferecendo legendas automáticas, dublagem descritiva, alto contraste e controles configuráveis.**

**Boas Práticas:**

1. **Design Universal: Criar interfaces intuitivas e compatíveis com diferentes formas de interação.**
2. **Personalização: Permitir ajustes de áudio, contraste e sensibilidade.**
3. **Representatividade: Incluir personagens e narrativas diversas, reforçando o respeito à pluralidade.**

**4.Impactos do Design no Comportamento do Jogador**

**As decisões de design influenciam diretamente o comportamento dos jogadores. Elementos como notificações constantes, recompensas diárias e eventos limitados podem ser usados para incentivar o engajamento, mas também podem se tornar formas de manipulação. A fronteira entre entretenimento saudável e exploração psicológica é, portanto, uma das mais delicadas do ponto de vista ético.**

**Exemplo: Jogos mobile que utilizam sistemas de energia ou tempo de espera para forçar o jogador a gastar dinheiro ou retornar com frequência ao aplicativo.**

**Boas Práticas:**

1. **Design Ético: Evitar técnicas manipulativas de retenção.**
2. **Bem-estar Digital: Estimular pausas e limites de tempo de jogo.**
3. **Recompensa Justa: Valorizar o esforço e a habilidade do jogador, não apenas o investimento financeiro.**

**Conclusão**

**Os desafios éticos no desenvolvimento de jogos digitais refletem um dilema entre lucro e responsabilidade. Proteger os dados dos usuários, evitar a exploração comercial excessiva, promover acessibilidade e respeitar o equilíbrio emocional do jogador são medidas que fortalecem não apenas o setor, mas também a confiança entre empresas e consumidores.  
À medida que tecnologias como Inteligência Artificial e Realidade Aumentada se expandem, a ética torna-se um pilar essencial para guiar o futuro da indústria de jogos — garantindo que o entretenimento digital seja, acima de tudo, humano e consciente.**

**Referências**

**BAUMAN, Zygmunt; LYON, David. *Vigilância Líquida.* Rio de Janeiro: Zahar, 2014.**

**ZUBOFF, Shoshana. *The Age of Surveillance Capitalism.* New York: PublicAffairs, 2019.**

**CONSALVO, Mia. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames.* MIT Press, 2007.**

**BRASIL. *Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018.* Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).**

**NEWZOO. *Gamer Sentiment Study on Diversity and Inclusion.* 2022.**