- Jogos Virtuais apresentam diferentes definições, categorias e tipos. Cada um com seu devido Design, universo, jogabilidade, cores, conceitos, possibilidades, personagens, decisões, história e etc.

Os mundos virtuais dos jogos são lugares baseados em aspectos da realidade, sem copiá-los, logo a ética do mundo real não é aplicada em sua íntegra, e dessa forma foi criada a ciberética, que de acordo com a Daniela Karine Ramos em seu livro “Ciberética: a ética no espaço virtual dos jogos eletrônicos”, página 320: Essa ciberética, por diferenciar-se da ética do mundo cotidiano, coloca em suspensão princípios morais castradores e possibilita a realização fantasmática de desejos. Para tanto, diferenciamos as experiências advindas do cotidiano daquelas vividas no mundo virtual dos jogos eletrônicos, ao mesmo tempo em que as consideramos reais.

Um exemplo disso é, Grand Theft Auto (GTA), o jogo coloca o jogador na posição de um criminoso, que com o decorrer do jogo se torna mais famoso e mais procurado, e o jogador é livre e até incentivado a cometer vários crimes como assassinato, roubo, furto, assalto e até terrorismo. Outro exemplo é PayDay, cujo o objetivo é realizar roubos em bancos, casas, museus e mansões, matando policiais e indo contra as leis em várias outras situações.

E a situações de jogos ainda mais fora da ética comum do mundo real, como Postal 2. Mas claro, tudo se trata de um mundo virtual e de uma fantasia gerada ao redor do mesmo, como um filme, livro, série ou outro entretenimento que visamos, não costumamos questionar a ética de um filme ao redor de um serial killer, pelo contrário, muita das vezes o filme/livro/jogo/série nos incentiva a ter empatia pelo “vilão” como é o caso do filme “Joker” lançado em 2019.

Portanto, por mais hediondo que seja o crime retratado na obra, nós não o consideramos como real, portanto a ética em volta não é abordada na íntegra.

- Mas deixando de lado um pouco os jogos, as empresas que o fabricam, assim como quaisquer outras empresas, está sujeita a ética empresarial, que pode ser definida como “um valor da organização que assegura sua sobrevivência, sua reputação e, consequentemente, seus bons resultados” de acordo com o Wikipedia.

A ética empresarial serve para manter o bom ambiente de trabalho na empresa para todos os funcionários, proporcionando um ambiente empresarial em que todos se sintam seguros, mas também serve para garantir que a empresa não faça nada de prejudicial para sua própria reputação perante a sociedade e campanhas que cresçam a reputação da mesma como campanhas pró meio-ambiente.

- O nosso jogo será gratuito e leve, para atender a população com menos condição financeira, e todos as propagandas serão virtuais, economizando dinheiro com papéis e priorizando a saúde do meio ambiente.