

GAMES E GAMIFICAÇÃO



Prof. Armando Kolbe Junior

INTRODUÇÃO

Existem diversas discussões de como atuar com novas formas de prover o ensino e a aprendizagem, principalmente frente à popularização das tecnologias, que podem, dentro de um espaço controlado, ser capaz de proporcionar flexibilidade de tempo, lugar e formato.

A gamificação, que simplificando é a utilização de elementos de jogos, tem sido considerada em ambientes e situações fora do contexto de jogos, dentro de um cenário educacional, por ser uma ferramenta que tem contribuído para o aumento dos níveis de motivação, como visto anteriormente.

Entretanto, alguns cuidados que devem ser tomados dentro de aspectos legais da gamificação, desde o respeito à privacidade do usuário até algumas recomendações e cuidados na criação de contextos gamificados.

Nesta etapa, questões relativas à legislação e ética estarão no centro das atenções. O Tópico 1 discute a violência que existe nos games, enquanto no Tópico 2 trataremos de questões que envolvem a ética, já no Tópico 3 tentaremos entender a proposta da PL 1324 de 2021, complementando, no Tópico 4, estudaremos um pouco da LGPD com foco na gamificação, e, finalmente, no Tópico 5, avançamos um pouco mais na LGPD e trataremos da adequação da gamificação nesse contexto. Bons estudos!

TEMA 1 – GAMES E VIOLÊNCIA

Existe muita polêmica a respeito dos games, e algumas questões que envolvem violência, isolamento, vício e diversos pontos negativos, sejam elas públicas ou não. No Brasil, um dos maiores representantes dos críticos é Valdemar Setzer. Em seu site, <<https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/>> (Acesso em: 30 ago. 2022), há um rol de trabalhos que abordam o tema, e inicia com os dizeres: “Deixe as crianças serem infantis: não lhes permita o acesso à TV, jogos eletrônicos e computadores/Internet!” (Setzer, 2022).

As discussões sobre os possíveis efeitos, sejam eles positivos ou negativos, não envolvendo unicamente os games, mas sobre o que a internet e os mundos virtuais podem causar nas pessoas, são amplamente ricas.

Entretanto, boa parte das ações focam nos possíveis efeitos negativos, que podem advir das atividades de jogar games. Mas temos que nos questionar

se devemos enaltecer apenas esses pontos negativos quando pensamos em games, ainda mais quando pretendemos fazer uso de games em educação.

Existem diversos cenários que devemos colocar para atuar nessa área, pois são conhecidos diversos estudos, por exemplo, sobre os efeitos negativos da televisão nos jovens, argumentando-se que também privilegiavam a violência. Além disso, é importante notar que games ainda são considerados pela sociedade formas culturais ilegítimas e triviais, não sendo posicionados, por exemplo, no mesmo nível de livros.

Gentile e Anderson (2003) são estudiosos que procuram apresentar relações estatísticas que ocorrem quanto à exposição a videogames violentos e comportamento violento (Gentile; Anderson, 2003). Na contramão temos Goldstein (2001), que oferece uma leitura contrária dessas estatísticas (Goldstein, 2001).

Em sua tese de doutorado, Alves (2005) trabalhou em uma pesquisa que envolveu cinco gamers buscando respostas para uma questão geral:

a interação com jogos eletrônicos que exibem cenas de violência provoca alterações no comportamento dos sujeitos que vivem imersos no mundo tecnológico? Essa questão geral se desdobra em várias outras: qual a relação que se estabelece entre a violência das telas e o comportamento agressivo de indivíduos? Estariam as imagens de violência, que são exibidas nas telas e vivenciadas nos jogos, intensificando o comportamento violento dos habitantes das grandes metrópoles, hoje? Qual a concepção de violência dos jovens que interagem com os jogos eletrônicos considerados violentos? As pessoas que interagem com os jogos eletrônicos considerados violentos reproduzem no cotidiano as cenas de violência exibidas nesses programas? (Alves, 2004)

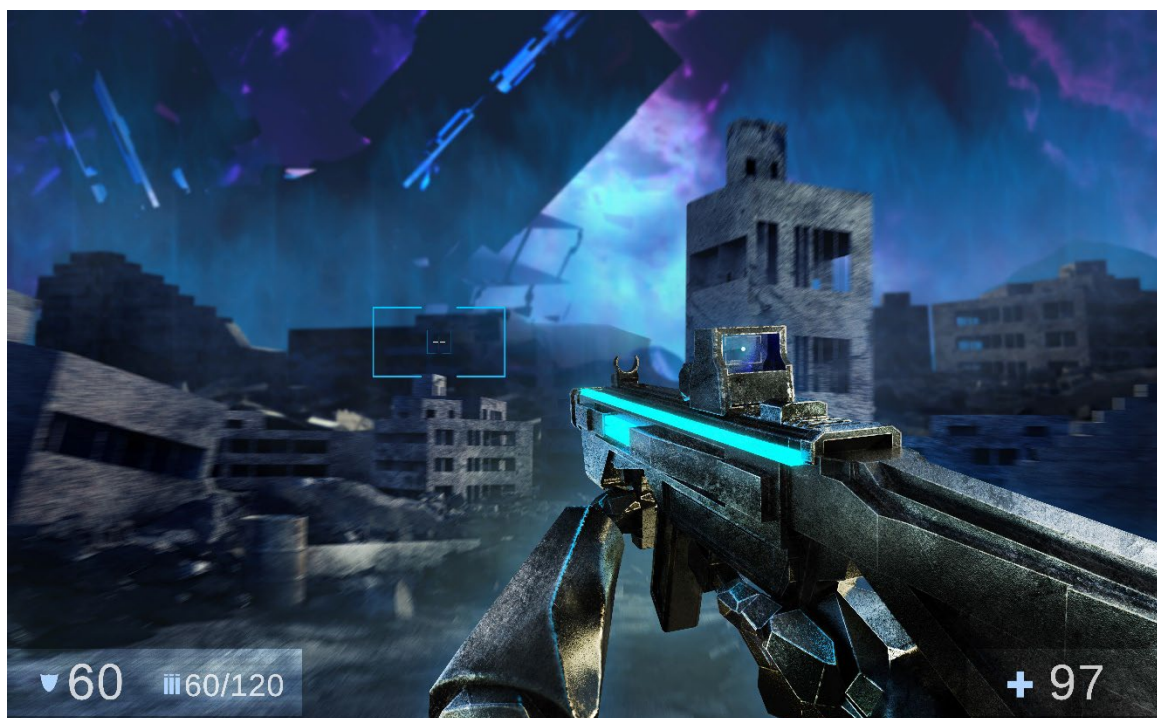
Seus estudos são sobre o fenômeno da violência, devidamente fundamentado em suas buscas nas referências teóricas de Freud e Vygotsky, explorando as relações que envolvem a violência e as mídias audiovisuais. Atesta que transformaram algo normal em espetáculo, além de existir uma exposição exagerada da violência nas mídias, tornando isso algo banal.

De acordo com a autora, é errado pensarmos numa relação simples, que se dá na causa e efeito entre jogos violentos e comportamento violento, pois os jogos são como um espaço de resignificação para os jovens. Lembra que quando ocorre a imersão nos games, isso irá permitir exercícios que envolvem a tomada de decisão, o planejamento e, conseqüentemente, desenvolvimento de estratégias e antecipações que não são possíveis em nosso dia a dia. De acordo com Alves (2004, p. 118):

A interação com os diferentes conteúdos desses dispositivos e, em especial, os relacionados com a violência não resulta em comportamentos agressivos com outros sujeitos, mas propicia a elaboração dos aspectos subjetivos de cada indivíduo, na medida em que os jogos se constituem em espaços de catarse nos quais a violência é uma linguagem, uma forma de dizer o não dito. (Alves, 2004, p. 118)

Podemos colocar a violência como uma possível linguagem, em que os jovens estariam reclamando dos adultos, que para eles estão cada vez mais ausentes. Nos estudos de Alves verificou-se que a interação com os jogos eletrônicos não vinha a produzir comportamentos violentos nos jovens, pois esses comportamentos, considerados violentos, estavam mais relacionados a questões afetivas, como desestruturação familiar e ausência de limites e condições socioeconômicas, como queda do poder aquisitivo e desemprego (Alves, 2004).

Uma matéria publicada na CNN, em 2020, durante o governo de Donald Trump nos Estados Unidos, mostra que ocorreram muitos tiroteios em massa, que chocaram o país citado. O presidente norte-americano e os principais republicanos se ancoraram em responsabilizar os videogames como explicação para o derramamento de sangue.



Créditos: [Breakermaximus/Shutterstock](#).

Porém, diversos especialistas afirmam que existem poucas evidências que liguem os jogos violentos e a violência no mundo real.

Os jogos apenas se tornaram mais realistas. Praticantes e jogos violentos apenas se tornaram mais diversificados. E estes jogos agora são jogados no mundo todo', disse Andrew Przybylski, professor associado da Universidade de Oxford que estuda mídias digitais. (Azad; Scutti, 2020)

Nessa matéria de Azad e Scutti (2020) existe uma afirmação de que o único lugar em que ocorre este tipo de repercussão, onde os jogos e violência estão relacionados entre si, é nos Estados Unidos.

Foi identificado que esta ligação tem sua origem em pesquisas que ligariam jogos violentos à agressividade dos gamers. Citam um relatório de 2015 feito pela Associação Americana de Psicologia, que afirmava existir uma "relação consistente entre o uso de videogames violentos e o aumento de comportamentos cognições e afetos agressivos" (Azad; Scutti, 2020).

A parte interessante é que, apesar de o relatório afirmar que as evidências não eram suficientes para unir a agressão à violência criminal, ou mesmo à delinquência, apontavam algumas conclusões que denotavam corroboração de uma noção de longa data, inclusive o receio de que as tecnologias e/ou imagens que apresentavam sangue na tela, em algum momento, poderiam se transformar em violência nas ruas. Mas de acordo com especialistas, não tem sustentação essas argumentações nas pesquisas recentes.

De acordo com Przybylski, citado na matéria,

A tendência geral é que a sociedade se preocupa com novas tecnologias, pais ou legisladores se envolvem, e talvez os pesquisadores não tenham muita experiência com a tecnologia. Portanto, as primeiras poucas tentativas de estudar o assunto são feitas de modo bastante precário.

E continua afirmando que

As evidências foram se tornando bem claras que, onde há correlações, elas se devem provavelmente a um terceiro fator". Por exemplo, meninos têm, historicamente, mais probabilidade de jogar videogames, e também acontece de serem, na média, mais agressivos que as meninas. (Azad; Scutti, 2020)

No ano de 2020, Przybylski publicou estudos envolvendo mais de 1.000 adolescentes britânicos, e não foi encontrada na pesquisa qualquer ligação relacionada ao tempo utilizando os videogames violentos e qualquer comportamento agressivo. Estes resultados corroboram com outras pesquisas

recentes, nas quais são apontadas pouca ou nenhuma relação entre jogos e violência.

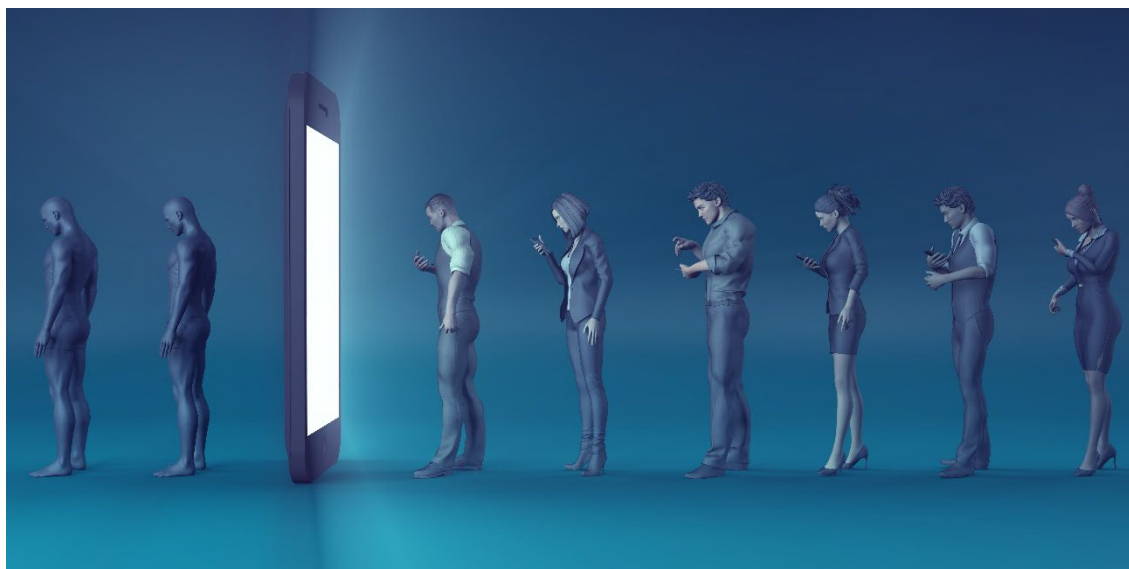
Em outras pesquisas existe a afirmação de que no lugar de predispor o jovem à violência, os videogames, em algum momento, podem reduzir a agressão no mundo real, pois habilitam a condição das pessoas conseguirem canalizar seus sentimentos nos consoles de jogos em vez de em outras pessoas.

Em estudo realizado nos Estados Unidos, em 2016, foram analisados dados de crimes, e os pesquisadores chegaram à conclusão de que a violência social geral teve considerável diminuição nas semanas que se seguiram logo após a liberação de videogames populares.

TEMA 2 – ÉTICA DA GAMIFICAÇÃO

Já sabemos que na utilização da gamificação faremos uso de estratégias persuasivas, e estas podem vir a ter influência no comportamento dos jovens, usuários e mesmo os consumidores. Nesse contexto, apesar das críticas, tem como consequência a dimensão moral, obrigando aos designers da gamificação incorporar a ética em seus processos, independentemente de ter aplicação potencial em quase todas as áreas do conhecimento.

Alguns autores, como veremos a seguir, colocam essa questão em discussão, inclusive apresentam modelos normativos com base nas mais diversas teorias éticas, para auxiliar na fundamentação de uma metodologia de design da gamificação em que esteja incluída uma dimensão moral.



Créditos: [Kentoh](#)/ Shutterstock.

De acordo com Versteeg (2013), a gamificação pode ser reconhecida, como já visto anteriormente, como uma tecnologia persuasiva, que poderá vir a influenciar o comportamento do usuário. A proposta desse autor é fazer uso de uma estrutura ética normativa, que seja constituída de teorias utilitaristas, deontológicas e ético-virtuosas, servindo assim como base ao projeto de gamificação moral. Várias metodologias éticas são abordadas e devidamente levadas em conta na formulação de metodologia de design moral de gamificação, que habilitará aos designers vislumbrar e abordar de forma sistemática algumas questões éticas potenciais no design da gamificação (Versteeg, 2013).

De acordo com Shahri e colab. (2014), a gamificação é uma técnica emergente, que faz uso da “teoria do divertimento”, motivando as pessoas a mudarem a sua percepção e atitude, relacionadas a determinados assuntos. Nas organizações, a gamificação poderia ser utilizada na motivação dos colaboradores, sugerindo a realização de suas tarefas de modo mais eficiente, mais divertida e, em alguns casos, ampliar a sensação de se sentirem membros da organização, como uma comunidade. Apesar de a literatura ter apresentado frequentemente o lado positivo da gamificação, pouca ênfase tem sido direcionada ao uso ético da gamificação nas organizações.

É apresentada por Shahri, em seu trabalho, uma pesquisa empírica, que explora os diversos aspectos éticos na utilização da gamificação, seguindo uma abordagem que faz uso de métodos mistos, em que estão envolvidos alguns participantes especialistas em gamificação, colaboradores e gestores. Nos resultados apresentados verifica-se que existe uma linha tênue entre a gamificação ser positiva na motivação dos colaboradores ou ser uma fonte de tensão e pressão, que, de alguma maneira, afetariam o bem-estar social e mental no trabalho (Shahri et al., 2014).

No trabalho apresentado por Kim (2015), o autor afirma que ocorrem duas acusações que são destinadas contra a gamificação, que são a exploração e manipulação. Apresenta sobre quais circunstâncias a gamificação pode vir a ser exploradora ou manipuladora. Confirma que a gamificação é sensível a uma forma expressiva de exploração e de manipulação, sem raciocínio, e sugere possíveis soluções (Kim, 2015).

Para Bogost¹ a gamificação pode ser apelidada de “exploitaionware”. De acordo com o autor, os jogadores ganham apenas uma pequena fração do valor totalmente criado, enquanto a empresa ganha uma parcela relativamente grande dele, e o desequilíbrio é explorador. No entanto, só porque um resultado é distribuído de forma assimétrica entre empregados e empregador, não constitui em si um erro (Kim, 2015).

Baseando-se em uma análise filosófica da bobagem², Bogost afirma que os provedores de gamificação são bobos porque são indiferentes à qualidade justificatória, ou seja, o valor de verdade, da gamificação. Bogost, provavelmente sem saber, usa um relato de manipulação de rastreamento de razão³, segundo o qual os provedores de gamificação são manipuladores na medida em que não rastreiam a qualidade justificatória de seus meios de influência. Em casos típicos, no entanto, os provedores de gamificação parecem estar comprometidos em resolver seus problemas usando gamificação. Em outras palavras, se o incentivo gamificado não funciona bem, ou seja, não é verdade, eles encontram uma nova solução. Ou seja, eles rastreiam a qualidade justificatória. Assim, a própria acusação de Bogost não é tipicamente verdadeira (Kim, 2015).

Nesse mesmo contexto, Kim e Werbach (2016) defendem que a gamificação utiliza-se de elementos e técnicas do design de videogames, em situações não relacionadas aos games. Complementam, afirmam que questões, consideradas normativas, foram pouco exploradas frente ao exponencial crescimento dessa prática.

No modelo proposto pelos autores, a sugestão é de que os profissionais envolvidos e os designers sejam cautelosos, não limitados, caso suas práticas de gamificação:

- (1) tiram vantagem injusta dos trabalhadores (por exemplo, exploração);
- (2) infringem a autonomia dos trabalhadores ou clientes envolvidos (por exemplo, manipulação);
- (3) prejudicam, intencionalmente ou não, os trabalhadores e outras partes envolvidas; ou

¹ Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/6366/persuasive_games_exploitationware.php>. Acesso em 24 ago 2022.

² FRANKFURT, H. G. On bullshit. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2005.

³ FREY, B.; JEGEN, R. Motivation crowdingtheory. Journal of Economic Surveys 15, 5 (2001), 589-611.

(4) têm efeito negativo sobre o caráter moral das partes envolvidas.
(Kim; Werbach, 2016)

- Desenvolver uma explicação que seja normativa, sofisticada e possa descrever de forma rica, para abordar de forma apropriada as principais considerações éticas ligadas à gamificação é o principal objetivo dos autores.

TEMA 3 – PL 1324/2021

De acordo com a Agência Câmara de Notícias, a PL 1324/2021 estabelece uso de jogos eletrônicos nas escolas brasileiras e uma das metas propostas é combater a evasão escolar por meio de tecnologias de interesse dos alunos.

Esse Projeto de Lei estabelece como prática pedagógica na educação básica brasileira a utilização de jogos eletrônicos. É uma proposta do deputado Coronel Chrisóstomo (PSL-RO), que institui a Política Nacional de Gamificação da Educação (PNGE). Esse texto estava em análise na Câmara dos Deputados quando da escrita desse material.

Nobre (2021) afirma que podemos verificar entre os objetivos do programa o preparo do educando para a cidadania e sua respectiva qualificação para o mercado de trabalho, incorporando a capacitação do educando frente tantas novas tecnologias; a utilização de técnicas motivadoras no aprendizado; a redução das desigualdades educacionais dos educandos e a correspondente unificação do aprendizado e; fazer uso de tecnologias que sejam de interesse dos educandos para combater a evasão escolar (Nobre, 2021).

Verifica-se na proposta que estão sendo levados em conta que gamificação é a utilização da dinâmica de jogos eletrônicos, independentemente da atividade, seja ela analógica, digital, remota, local, conectada ou não à internet ou mesmo a qualquer outra rede. São incluídos entre esses jogos os dispositivos, que fazem uso de aplicações de internet, programas de computador em qualquer linguagem e plataformas conectadas ou não, que contenham os jogos e estes utilizando-se de receptor de televisão, monitor, consoles ou outra tela (Nobre, 2021).

Para o autor do projeto, o Coronel Chrisóstomo, argumenta em seu texto que acompanha o projeto, que a “atual sociedade digital exige processos

pedagógicos dinâmicos, motivadores e ajustados à realidade educacional” e que “existe uma lacuna entre a educação e os nativos digitais” (Brasil, 2022).



Créditos: Song_about_summer/Shutterstock.

Afirma ainda o Coronel Chrisóstomo, que

A gamificação na educação básica proporciona um ambiente de aprendizagem motivador e desafiador, capaz de estimular o intelecto, possibilitando a conquista de estágios mais elevados de raciocínio. Trata-se de ferramenta muito poderosa para a motivação, a atenção e o engajamento dos estudantes dentro do processo de ensino-aprendizagem, que viabiliza o protagonismo dos estudantes. (Brasil, 2022)

Complementa que para que ocorra o processo de gamificação nas escolas não é necessário a utilização de equipamentos sofisticados, caros, e isso vem a possibilitar que qualquer estabelecimento de ensino possa fazer uso desta metodologia. “É possível gamificar com jogos analógicos. O clube da leitura, o desenvolvimento de jogos e o ranking de aprendizagem são alguns exemplos” (Brasil, 2022).

Quanto à implementação, estarão a cargo do Ministério da Educação as definições sobre como implementar o programa, incluindo nesse processo a respectiva classificação indicativa para os tipos de jogos eletrônicos que venham a ser usados no sistema de ensino. “A PNGE será implementada a partir da adesão das redes e das escolas” (Nobre, 2021).

Na gamificação dos sistemas de ensino será oferecido pela União apoio técnico e financeiro aos estados, aos municípios e ao Distrito Federal, de acordo com o projeto. Nobre (2021) complementa, “o plano plurianual, as diretrizes orçamentárias e os orçamentos anuais serão formulados de maneira a assegurar recursos para viabilização da política” (Nobre, 2021).

A PNGE será custeada com a utilização dos recursos do Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações, isso além das dotações orçamentárias. Preveem-se a assinatura de convênios que envolvam órgãos da administração pública e entidades privadas.

Na produção desse estudo, o projeto tramitava em caráter conclusivo, e poderá ser analisado pelas comissões de Educação; de Finanças e Tributação; e de Constituição e Justiça e de Cidadania (Brasil, 2021).

TEMA 4 – GAMIFICATION E A LEI DE PROTEÇÃO DE DADOS

A Lei de Proteção de Dados (LGPD) (veja um guia simplificado em (Soares, 2019)), aprovada em agosto de 2018, deveria ter entrado em vigor em 2019, passou por inúmeros adiamentos por conta da pandemia da Covid-19 além de outros fatores, apresenta os novos direitos para o consumidor digital. Essa lei traz em seu bojo implicações para os que produzem sistemas gamificados, nos casos em que os dados sejam coletados dos usuários e que sejam utilizados para *profiling*. *Profiling* é

um método revolucionário de análise e resposta comportamental: a análise de reações, respostas e microexpressões diz muito sobre a pessoa com quem estamos a interagir! (Swat, s.d.)

Reis (2018) destaca oito (8) direitos, sejam eles novos ou expandidos, do consumidor digital anexados à lei, e trazem consigo deveres para aqueles que produzem sistemas gamificados. Algumas mudanças aplicadas a gamification, entretanto, não somente a esse tipo de serviço (Reis, 2018).

1- Direito de só ter seus dados usados se der consentimento após ter lido um documento fácil de entender.

DEVER - Criar um termo de uso curto e em linguagem acessível. Não vale mais longo contrato no qual só se dá scrolling e depois “Ok”. O documento também precisa dizer para a pessoa: a) todas as formas possíveis de uso de seus dados; b) por quanto tempo serão usados.

2 - Direito a pedir revisão, auditoria na forma como seus dados foram tratados caso alegue que pode ter sido prejudicado em alguma coisa.

DEVER - Quem faz gamification deve deixar, num lugar visível na interface, o nome e e-mail para contato do responsável pelo tratamento dos dados. O usuário tem direito de mandar uma mensagem direto para ele ou sua equipe para pedir que seus dados sejam revisados, seus resultados sejam esclarecidos, ou tudo seja apagado. O encarregado de receber essas mensagens tem o dever de responder orientando e atendendo em curto prazo de tempo.

3 - Direito ao esquecimento.

DEVER - Todos os dados armazenados da pessoa devem ser deletados caso ela peça para "sair de vez" da Gamification.

4 - Direito à portabilidade

DEVER - Entregar para o usuário, em um arquivo bem estruturado e no formato pelo qual possa ser usado por outras pessoas (não vale PDF), todos os registros que temos dela.

5 - Direito de pedir uma avaliação de possíveis impactos do uso de seus dados.

DEVER - Emitir um relatório, em toda estratégia de gamification, contando não apenas para que fins serão usados os dados dos envolvidos, mas mencionando todos os riscos e possibilidades não intencionais.

OBS: Também deve ir nesse relatório que medidas técnicas de Segurança de Informação adotamos para proteger o sigilo dos dados.

6 - Direito à transparência no tratamento dos dados.

DEVER - Se o usuário pedir formalmente, explicar como os seus dados foram tratados. Não de forma que possa revelar segredos de produção da estratégia de gamification. Mas o suficiente para ele saber como foi em linhas gerais.

7 - Direito de não ser incomodado.

DEVER - Coletar apenas o mínimo necessário para os propósitos de profiling e análise do desempenho do usuário na estratégia. E sempre que possível os dados devem ser anonimizados. Isto é, usados sem que seja possível identificar de quem são.

8 - Direito a saber se algo deu errado.

DEVER - Se houver um vazamento ou qualquer problema com seus dados que faça a pessoa correr riscos ou incomodações, o usuário deve ser informado o mais rapidamente possível. (Reis, 2018, grifo nosso)



Créditos: Vector Image Plus/ Shutterstock.

Foi aprovada em 2018 e entrou em vigor desde setembro de 2020 (Agência Senado, 2022).

TEMA 5 – GAMES NA ADEQUAÇÃO À LGPD

Uma questão que surge é a de saber por que devemos investir em games na adequação à LGPD.

Nunca devemos enaltecer a Covid 19, mas a obrigatoriedade e necessidade do distanciamento social abriu os olhos das organizações. Inúmeros processos necessitaram ser modificados: *onboarding*⁴, treinamento, recrutamento, seleção e muitos outros processos. Mesmo nesse cenário, as mudanças não estacionaram e a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) entrou em vigor.

Corroborando nesse sentido, a LGPD é uma lei transversal que afeta todos os segmentos. Assim, não fica excluído o mundo dos games, em que ocorrem questionamentos sobre a coleta e o devido tratamento dos dados pessoais e, além disso, existem dúvidas sobre o fato de os personagens usados

⁴ Processo utilizado na integração de novo colaborador à equipe (nota do autor).

na evolução no jogo poderem ou não ser considerados dados pessoais (Mesquita; Correia, 2020).



Créditos: jijomathaidesigners/ Shutterstock.

Existem muitos questionamentos quanto ao tratamento da exposição dos dados do jogador. Mesquita e Correia (2020) apresentam como exemplo a situação em que quem já jogou algum jogo *online*, em algum momento, teve a sua frente as famosas listas de banidos do game, o chamado "cantinho da vergonha", no qual constam em uma lista pública aquele gamers que violaram os termos de uso da plataforma, onde constam seus apelidos, o nome que o gamer utiliza como identificação no jogo, e as infrações cometidas, servidor utilizado e até o prazo de banimento. Devemos lembrar que esse cadastro de banidos sempre existirá, o questionamento é se esse cadastro deve ser público ou não (Mesquita; Correia, 2020).

Esses autores nos lembram que os dados pessoais, na maioria das vezes, estão diretamente ligados à imagem virtual e, em segundo plano, à imagem não virtual da pessoa.

Por exemplo, dados pessoais associados à imagem virtual, a depender do tipo de jogo e sua plataforma, podem ser o nickname (apelido/nome falso escolhido pelo jogador como identificador dele na rede) e todos os elementos do jogo que possam estar atrelados objetivamente ao

jogador, como a reputação e rede de contatos, possível comportamento do jogador, entre outros. (Mesquita; Correia, 2020)

Uma decisão do Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro, no Processo 0033863-56.2016.8.19.0203, em 2019, determina que

a imagem virtual de um jogador está intimamente relacionada à sua 'imagem real'. Por essa linha, sendo o nickname de um usuário um identificador dele no jogo, logo, um dado pessoal, sua inserção na lista de banidos pode afetar sua reputação e via de consequência eventualmente ensejar dano moral. Interessante que esse dano moral em primeira instância atinge à própria imagem virtual e, em seguida, o próprio jogador. (Mesquita; Correia, 2020)

Devemos dar destaque quanto à utilização dos jogos por crianças e adolescentes, pois na LGPD está expresso que, no que tange ao tratamento de dados pessoais das crianças, tem que haver o consentimento expresso dos pais ou do responsável legal. Ou seja, não tem como dissociar o mercado de games da conformidade à LGPD. As organizações precisam se adequar à lei, tomando as devidas providências cabíveis, tratar de maneira regular os consumidores dos jogos.

Frente a esse cenário urge então a necessidade de capacitar os colaboradores frente às exigências que a Lei trás, evitando multas e sanções. Uma das possíveis soluções é o treinamento e capacitação eficientes, que consigam engajamento e sejam bem atrativos para compor essa estratégia de adequação, e aí os games corporativos podem vir a ser uma boa solução.

Objetivando aplicação da gamificação e adequação à LGPD na prática, devemos levar em conta que todas as mudanças que venham a alterar algum processo dentro das organizações, o envolvimento dos colaboradores, devem ser consideradas.

Um exemplo aplicado, de sucesso, é descrito por Luciene Martins, gerente de gestão para resultados, responsável pelo projeto de Segurança da Informação na LG lugar de gente. A gestora afirma que foram superadas as expectativas dos resultados na utilização do curso on-line e game dentro da companhia (Blog LG, 2020).

A utilização de um game que contenha perguntas e respostas sobre determinado tema pode vir a corroborar para a criação de desafios entre os colaboradores que, ao longo do projeto, podem vir a competir, concorrendo a prêmios.

É fato também que as transformações digitais afetaram como os colaboradores realizam suas tarefas, pois a utilização de novas tecnologias tornou-se indispensável. Esse novo momento ampliou a necessidade de atualização dos modelos de negócio das organizações para atender às exigências e assim aumentar a confiabilidade no mercado. Assim, a implementação de games na cultura organizacional tem sido um movimento na aprimoração de novos processos e melhoras no desempenho.

Podemos utilizar a gamificação para auxiliar na divulgação de diversas políticas que serão adotadas, desde a proteção da saúde dos colaboradores, o lançamento de novos produtos ou mesmo a implantação ou implementação de novos projetos. Com a disponibilidade de conteúdos dinâmicos em uma competição amigável podemos conseguir um nível de participação mais satisfatório.

REFERÊNCIAS

- AGÊNCIA SENADO. **Promulgada emenda constitucional de proteção de dados.** Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2022/02/10/promulgada-emenda-constitucional-de-protecao-de-dados>>. Acesso em: 30 ago. 2022.
- ALVES, L. R. G. **Game over: jogos eletrônicos e violência.** 2004. 211 f. Universidade Federal Da Bahia – Ufba, 2004.
- AZAD, A.; SCUTTI, S. **Estudos afastam relação entre videogames e violência.** Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/estudos-afastam-relacao-entre-videogames-e-violencia/>>. Acesso em: 30 ago. 2022.
- BRASIL. **Deputado Federal Coronel Chrisóstomo.** Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/deputados/204378>>. Acesso em: 30 ago. 2022.
- BRASIL. **Projeto de Lei n. 1324/2021**, de 08 de abril de 2021. [S.l: s.n.]. Disponível em: <<https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD216136984000>>. Acesso em: 30 ago. 2022.
- GENTILE, D. A.; ANDERSON, C. A. Media violence and children. **A complete guide for parents and professionals**, p. 33, 2003.
- GOLDSTEIN, C. **Does playing violent video games cause aggressive behavior? Playing by the rules: the cultural policy challenges of videogames.** Conference. University of Chicago, 2001.
- KIM, T. W. Gamification ethics: exploitation and manipulation. **CHI 2015 Workshop on researching gamification: strategies, opportunities, challenges, ethics**, n. january, p. 1–5, 2015.
- KIM, T. W.; WERBACH, K. More than just a game: ethical issues in gamification. **Ethics and Information Technology**, v. 18, n. 2, 2016.
- MESQUITA, H.; CORREIA, J. V. B. M. **Saiba como a LGPD pode afetar o mundo dos games.** Disponível em: <<https://www.conjur.com.br/2020-dez-23/opiniao-saiba-lgpd-afetar-mundo-games>>. Acesso em: 30 ago. 2022.
- NOBRE, N. **Projeto estabelece uso de jogos eletrônicos nas escolas brasileiras.** Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/noticias/774016-projeto-estabelece-uso-de-jogos-eletronicos-nas-escolas-brasileiras/>>. Acesso em: 30

ago. 2022.

POR QUE investir em games na adequação à LGPD? Blog LG, 17 nov. 2020. Disponível em: <<https://blog.lg.com.br/gamificacao-lgpd/>>. Acesso em: 30 ago. 2022.

REIS, A. V. dos. **Gamification e a Lei de Proteção de Dados - 8 mudanças**. Disponível em: <<https://www.linkedin.com/pulse/gamification-e-lei-de-proteção-dados-8-mudanças-vieira-dos-reis/>>. Acesso em: 30 ago. 2022.

SETZER, V. **Valdemar Setzer**. Disponível em: <<https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/>>. Acesso em: 30 ago. 2022.

SHAHRI, A. et al. **Towards a code of ethics for gamification at enterprise**. [S.l: s.n.], 2014.

SOARES, P. V. de C. **Guia LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados simplificada**. Lee Brock Camargo Advogados, 2019.

SWAT. **O que é o profiling?** Disponível em: <<https://swat.pt/o-que-e-o-profiling/>>. Acesso em: 30 ago. 2022.

VERSTEEG, C. **Ethics & Gamification Design**. Utrecht University, 2013.