

Aula 5

Games e Gamificação

Prof. Armando Kolbe Junior

1

Games e violência

2

Polêmica

- Existe muita polêmica a respeito dos *games*, e algumas questões que envolvem violência, isolamento, vício e diversos pontos negativos norteiam as discussões, sejam elas públicas ou privadas. No Brasil, um dos maiores representantes dos críticos é Valdemar Setzer

3

Outros cenários

- Existem diversos cenários que devemos considerar para argumentar e atuar nessa área. Por exemplo, são conhecidos diversos estudos sobre os efeitos negativos da televisão para os jovens, argumentando que também privilegia a violência

4

Alves (2004)

- Seus estudos são sobre o fenômeno da violência, devidamente fundamentados nas referências teóricas de Freud e Vygotsky, explorando as relações que envolvem a violência e as mídias audiovisuais

5

Azad e Scutti (2020)

- “Os jogos apenas se tornaram mais realistas. Praticantes e jogos violentos apenas se tornaram mais diversificados.”

6

Evidências

- 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 logo após a liberação de *videogames* populares

7

Jogos eletrônicos

- Há grande possibilidade de que os jogos eletrônicos ocupem boa parte do tempo dos alunos. O interesse provavelmente ocorre pelo caráter interativo desses jogos, além da sua forma, que prende a atenção pelas cores e pela movimentação constante

8

Ética da gamificação

9

Ética

- Já sabemos que, na utilização da gamificação, faremos uso de estratégias persuasivas, que podem ter influência no comportamento dos jovens, dos usuários e mesmo dos consumidores

10

Ética

- Alguns autores colocam essa questão em discussão e até apresentam modelos normativos, com base nas mais diversas teorias éticas, para auxiliar na fundamentação de uma metodologia de *design* da gamificação em que a dimensão moral esteja incluída

11

Versteeg (2013)

- A gamificação pode ser reconhecida como uma tecnologia persuasiva, que poderá influenciar o comportamento do usuário (como vimos anteriormente)

12

Shahri e outros (2014)

- A gamificação é uma técnica emergente, que faz uso da "teoria do divertimento", motivando as pessoas a mudarem sua percepção e atitude em relação a certos assuntos

13

Kim e Werbach (2016)

- A sugestão é de que os profissionais envolvidos e os *designers* não se limitem, mas sejam cautelosos com práticas de gamificação que:

14

Kim e Werbach (2016)

- "(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
- (4) têm efeito negativo sobre o caráter moral das partes envolvidas."

15

Objetivo

- Desenvolver uma explicação normativa, sofisticada e rica em descrições para abordar de forma apropriada as grandes questões éticas ligadas à gamificação é o principal objetivo desses autores

16

Projeto de Lei n. 1.324/2021

17

PL n. 1.324/2021

- Busca estabelecer o uso de jogos eletrônicos nas escolas brasileiras
- Uma das metas propostas é combater a evasão escolar por meio de tecnologias de interesse dos alunos

18

■ **Objetivos:**

- **Preparo para a cidadania e qualificação para o mercado de trabalho, incorporando novas tecnologias na capacitação do educando**
- **Uso de técnicas motivadoras no aprendizado**
- **Redução das desigualdades educacionais e unificação do aprendizado**
- **Utilização de tecnologias que interessem aos estudantes, para combater a evasão escolar**

19

Coronel Chrisóstomo (2021)

- **"A atual sociedade digital exige processos pedagógicos dinâmicos, motivadores e ajustados à realidade educacional"**
- **"Existe uma lacuna entre a educação e os nativos digitais"**

20

Coronel Chrisóstomo (2021)

- **Para que ocorra o processo de gamificação nas escolas, não é necessária a utilização de equipamentos caros e sofisticados, e isso possibilita que qualquer estabelecimento de ensino faça uso desta metodologia**

21

PNGE

- **As definições quanto à implementação do programa estarão a cargo do Ministério da Educação, incluindo, nesse processo, a classificação indicativa dos jogos eletrônicos adotados pelo sistema de ensino**

22

Gamificação e Lei de Proteção de Dados

23

LGPD

- **Essa lei traz, em seu bojo, implicações para os que produzem sistemas gamificados em que os dados dos usuários são coletados e utilizados para *profiling***

24

8 direitos

- "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."

25

- "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."

26

- "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 dele."

27

- "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."

28

- "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."

29

- "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)

30

Aprovação

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

31

Games na adequação à LGPD

32

Covid-19

- Nunca devemos enaltecer a Covid-19, mas a obrigatoriedade do distanciamento social abriu os olhos das organizações
- Inúmeros processos precisaram ser modificados: *onboarding*, treinamento, recrutamento, seleção e muitos outros

33

LGPD

- Não fica excluído o mundo dos *games*, em que ocorrem questionamentos acerca da coleta e do devido tratamento dos dados pessoais. Além disso, existe dúvida se os personagens usados na evolução do jogo podem ser considerados dados pessoais ou não (Mesquita e Correia, 2020)

34

Cantinho da vergonha

- Existem muitos questionamentos sobre o tratamento e a exposição dos dados do jogador
- Por exemplo: jogo *online* em que aparecia a famosa lista de banidos do *game*

35

Imagem virtual ou não

- Conforme o tipo de jogo e a plataforma, podem ser dados pessoais associados à imagem virtual: o *nickname* e todos os elementos do jogo objetivamente atrelados ao jogador, como reputação, rede de contatos, comportamento etc.

36

Nível de participação mais satisfatório

- Podemos utilizar a gamificação para auxiliar na divulgação de diversas políticas que serão adotadas, por exemplo: a proteção da saúde dos colaboradores, o lançamento de novos produtos, a implantação ou a implementação de novos projetos

37

Referências

38

- AGÊNCIA SENADO. Promulgada emenda constitucional de proteção de dados. Senado Notícias, 10 fev. 2022. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2022/02/10/promulgada-emenda-constitucional-de-protecao-de-dados>>. Acesso em: 30 maio 2022.
- ALVES, L. R. G. Game over: jogos eletrônicos e violência. 211 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.
- AZAD, A.; SCUTTI, S. Estudos afastam relação entre videogames e violência. CNN Brasil, 8 mar. 2020. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/estudos-afastam-relacao-entre-videogames-e-violencia/>>. Acesso em: 30 maio 2022.
- BRASIL. Câmara dos Deputados. Projeto de Lei n. 1.324/2021. Institui a Política Nacional de Gamificação da Educação (PNGE). Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2277528>>. Acesso em: 28 jun. 2022.

39

- CORONEL Chrisóstomo. Câmara dos Deputados. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/deputados/204378>>. Acesso em: 30 maio 2022.
- GENTILE, D. A. A. Media Violence and Children: a Complete Guide for Parents and Professionals. 2. ed. Santa Barbara, California: Praeger, 2014.
- GOLDSTEIN, J. Does playing violent video games cause aggressive behavior? In: PLAYING BY THE RULES, 2001, Chicago. Conference... Disponível em: <<https://silo.tips/download/does-playing-violent-video-games-cause-aggressive-behavior>>. Acesso em: 28 jun. 2022.
- KIM, T. W. Gamification Ethics: Exploitation and Manipulation. In: WORKSHOP "RESEARCHING GAMIFICATION: STRATEGIES, OPPORTUNITIES, CHALLENGES, ETHICS", 2015, Seoul. Papers... Disponível em: <<http://gamification-research.org/chi2015/papers/>>. Acesso em: 28 jun. 2022.

40

- KIM, T. W.; WERBACH, K. More than Just a Game: Ethical Issues in Gamification. Ethics and Information Technology, v. 18, n. 2, p. 157-173, 2016.
- MESQUITA, H.; CORREIA, J. V. B. M. Saiba como a LGPD pode afetar o mundo dos games. ConJur, 23 dez. 2020. Disponível em: <<https://www.conjur.com.br/2020-dez-23/opinia-saiba-lgpd-afetar-mundo-games>>. Acesso em: 30 maio 2022.
- NOBRE, N. Projeto estabelece uso de jogos eletrônicos nas escolas brasileiras. Câmara dos Deputados, 5 jul. 2021. Disponível em: <<https://www.camara.leg.br/noticias/774016-projeto-estabelece-uso-de-jogos-eletronicos-nas-escolas-brasileiras/>>. Acesso em: 29 maio 2022.
- O QUE é o Profiling? SWAT. Disponível em: <<https://swat.pt/o-que-e-o-profiling/>>. Acesso em: 30 maio 2022.
- POR QUE investir em games na adequação à LGPD? Blog LG, 11 nov. 2020. Disponível em: <<https://blog.lg.com.br/gamificacao-lgpd/>>. Acesso em: 29 maio 2022.

41

- REIS, A. V. dos. Gamification e a Lei de Proteção de Dados - 8 mudanças. LinkedIn, 29 out. 2018. Disponível em: <<https://www.linkedin.com/pulse/gamification-e-lei-de-protecao-dados-8-mudancas-vieira-dos-reis/>>. Acesso em: 29 maio 2022.
- SETZER, V. Valdemar W. Setzer. Disponível em: <<https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/>>. Acesso em: 29 maio 2022.
- SHAHRI, A. et al. Towards a Code of Ethics for Gamification at Enterprise. PoEM, Manchester, v. LNBIP-197, p. 235-245, 2014.
- SOARES, P. V. de C. Guia LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados simplificada. São Paulo: Lee, Brock, Camargo Advogados, 2019.
- VERSTEEG, C. Ethics & Gamification design. Utrecht University, 21 ago. 2013. Disponível em: <<https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/14660>>. Acesso em: 28 jun. 2022.

42

