

# Ética e Jogos, jogo ético e ética em jogo

Luiz Paulo Carvalho

PPGI

UFRJ

Rio de Janeiro, Brasil

luiz.paulo.carvalho@ppgi.ufrj.br

Flávia Maria Santoro

DICC

UERJ

Rio de Janeiro, Brasil

flavia@ime.uerj.br

Jonice Oliveira

PPGI

UFRJ

Rio de Janeiro, Brasil

jonice@dcc.ufrj.br

Rosa Maria M. Costa

DICC

UERJ

Rio de Janeiro, Brasil

rcosta@ime.uerj.br

**Resumo**—Na década de 2020, percebemos complexidade ímpar ao Século XX com questões, tais como, crianças cada vez mais novas jogando em celulares; ascensão dos e-Sports; com a realidade virtual, um jogador pode encenar atos com uma proximidade quase real; gamificação invadindo áreas como Educação e Negócios; componentes técnicos menos exigentes e mais populares, permitindo que cada vez mais interessados desenvolvam jogos. Esta pluralidade de fatores leva a pensar: estamos pensando no cenário brasileiro de jogos, inclusive em pesquisas, a partir de fundamentos e princípios em Ética? As pesquisas acadêmicas-científicas estão considerando Ética em Pesquisa? O design e a produção de jogos consideram aspectos éticos? Propomos o desafio de elevar o pensar-fazer de Jogos no Brasil para abarcar, também, à reflexão ética. Isto é, não se reduz à mera análise de “bom” ou “mau”, trata-se de elaborar, analisar, avaliar e refletir sobre dilemas éticos complexos e compostos.

**Palavras-chave**—Ética Computacional, Ética, Jogos, Grandes Desafios, Metaciência

## I. COMEÇANDO PELA ÉTICA

Ética é um dos ramos tradicionais da Filosofia que estuda as ações, através dos valores dos costumes, hábitos e condutas, conhecida como Filosofia Moral [1]. Engloba a Teoria do Valor [2] juntamente com a Estética, conhecida como a Filosofia da Arte [3]. Enquanto a Ética engloba as práticas, a Estética engloba, *lato sensu*, beleza e gosto, através de valores emocionais ou sensoriais. São diversas linhas de pensamento e conceituação associadas à Ética em si, dialogamos com as epistemes articuladas em Schwemmer [1], Fieser [2], Ferraz [4]. O sujeito da Ética é a Moralidade, e apesar de ser comumente associada à “bom” e “mau”, “certo” e “errado”, ou conceitos atrelados à Justiça ou Virtude, a sua abrangência transborda estes conceitos socialmente construídos e localizados em tempos e espaços diversos. Isto é, em uma sociedade sem quaisquer destes construtos ainda está passível de escrutínio pela Ética.

Brevemente retornamos à Grécia Antiga. Platão elaborou análises metafísicas tratando da alma humana, dividindo-a de forma estruturalista em três partes hierárquicas que nos guiam, **Desejo**, instintos e impulsos; **Emoção**, subjetividade e sentimentos; **Razão**, objetividade, fatos e argumentos. Um dos filósofos seminais da Ética, Aristóteles estendeu este conceito à Teoria do Valor. Este arcabouço é considerado o paradigma dominante para Ética até os dias atuais. Platão propõe uma percepção elitizante da alma humana, onde humanos racionais são melhores se comparados com aqueles guiados por desejo

ou emoção. A essência humana plena seria alcançado pela busca incessante à Razão em suas ações, Ética.

Aristóteles posiciona a Ética no ápice da tripartição, na razão. O estudo da Ética tem seus alicerces na Razão, i.e., análises racionais. Em momentos posteriores na História, pensadores questionaram o posicionamento da Ética enquanto estritamente racional. Hume atrela a Razão à Emoção, e toda esta estrutura de pensamento filosófico é resgatada no Século XX como combustível de amadurecimento para outras linhas principiológicas da Ética, como a Ética do Afeto. Similar à Ética, a Ciência é categórica e objetivamente pautada pela Razão [5], assim como suas práticas. Entretanto, nem sempre a Ciência é pautada por princípios ou fundamentações em Ética.

A moralidade é cabível de percepção subjetiva. Todos somos dotados de moral, que se manifesta através de nossas ações, consciente ou inconscientemente. A Ética, por outro lado, é objetiva e opera nos extremos entre particularização e relativização, balanceando subjetividade e objetividade em uma negociação entre interesses individuais e coletivos, sem abrir mão da racionalidade. Ademais, a ponderação ética respeita a auto-imanência do ser, evitando que haja auto-anulação ou que este vá contra a si mesmo. Uma tomada de decisão pautada pela Razão é considerada Ética, sendo esta moral ou imoral dependendo o seu contexto.

Concluindo a contextualização em Ética, este ramo da filosofia trata de **dilemas** plausíveis, racionais e abertos. Por exemplo, uma brincadeira de pique-pega entre crianças é uma ação, eventualmente as crianças podem se desentender, discutir, desenvolver alguma frustração, chatear-se. São fenômenos psicossociais de um jogo com pessoas envolvendo disputa, vencedores e perdedores. Caso um adulto estranho, consideremos um homem, se envolva na brincadeira esta brincadeira de pique-pega dialoga com valores diferentes, e deste novo cenário podem ser levantados dilemas éticos, variando com os parâmetros morais do ambiente.

## II. PARTINDO PARA OS JOGOS

O eixo da Ética sendo aprofundado neste trabalho é o da Ética Aplicada, onde há o posicionamento localizado no domínio de Jogos. E partindo para o domínio de atravessamento, iniciamos com uma provocação para ilustrar. Por limitação de espaço, hospedamos um cenário hipotético com diversos dilemas éticos atuais, aberto e disponível online <sup>1</sup>.

<sup>1</sup><https://cutt.ly/fQY4eFR>. Disponível em 08/08/2021

A prática de jogar é mais antiga do que a ideia de Cultura [6]. “Jogar”, o ato sistematizado e estruturado como jogo, é mais antigo do que a concepção formal de Ética ou Moral. O corpo, caráter e a mente passam por um processo similar à educação através do jogar, desenvolvendo atitudes, mesmo que desligado de fatos da realidade [7], sendo o nosso caráter constituído prioritariamente pela moral, reverberado pelas atitudes. Huizinga e Caillois, citados neste parágrafo, são dois autores fundamentais à epistemologia dos jogos, digitais ou não. Entretanto, a extensão de suas reflexões estão limitadas aos recursos e ao tempo de suas imanências intelectuais, ambos falecidos antes de 1980. Será que Huizinga e Caillois perceberiam os jogos, como nesta década de 2020, da mesma forma? Em uma dinâmica complexa onde um “jogador” pode abusar da potência gráfica da tecnologia de realidade virtual imersiva para cometer os mais violentos e imorais atos possíveis? Onde designers de jogos os concebem com estas funcionalidades? Como pensar nestas dinâmicas complexas? Encerrando seu livro seminal, Huizinga [6] anuncia:

“Sempre que somos tomados de vertigem pelos incessantes vaivéns e giros em nossa mentalização do pensamento: O que é brincar? O que é sério? encontraremos o ponto fixo e imóvel que a lógica nos nega, mais uma vez na esfera da ética. Jogar, começamos dizendo, está fora da moral. Em si, não é bom nem ruim. Mas se tivermos de decidir se uma ação à qual nossa vontade nos impele é um dever sério ou se é lícita como um jogo, nossa consciência moral fornecerá imediatamente os meios de avaliação.” [tradução nossa]

Jogar realmente está “fora da moral”? Não é bom, nem ruim? De fato, nossa consciência moral nos fornece meios de avaliação? Isto é, se o jogo permite atos imorais ou antiéticos explícitos ao seu contexto, a incumbência de juízo de valor recai ao jogador? E as demais partes envolvidas? E apesar deste texto aparentar atentar contra a liberdade de expressão ou das ideias e criatividade, o nosso intuito não é, *a priori*, censurar ou abolir jogos. Todavia, cabe escrutínio ético associado aos mesmos, que pouco percebemos ou até encontramos em seu *design rationale*. Ou, em determinados casos, mesmo que percebidos ou encontrados expõe uma visão egoísta, sendo o egoísmo um posicionamento ético [2]; categorizada como “amoral”, onde cabe apontar a irrealidade da “amoralidade”; ou delegada aos elementos externos, e.g., “Nós só desenvolvemos, quem decide o que faz é o usuário e nós não temos nada a ver com isso”, “Não gostou, não joga”.

### III. JOGO E ÉTICA, ÉTICA EM JOGO

Nesta década de 2020 percebemos a realidade em complexidade ímpar ao Século XX. Crianças estão jogando em celulares cada vez mais novas; classificações etárias não as impedem de jogar a maioria esmagadora de jogos amplamente disponíveis na Internet, como *Counter Strike*; com a ascensão dos *e-Sports*, muitos jovens sonham com uma carreira profissional, como *League of Legends*, com campeonatos distribuindo prêmios de centenas de milhares de dólares; novos estúdios e produtoras

despontam no cenário brasileiro, com uma relação dialógica com o crescimento dos cursos de jogos digitais; migrantes digitais, como adultos e idosos, estão ocupando o espaço de jogo, seja com *Candy Crush* ou *Cartola FC*; enquanto no console e no teclado o jogador simulava, distante, uma violência simbólica, hoje com a realidade virtual ele pode encenar este ato com uma proximidade quase real, e.g., enfiando uma faca na cabeça dos seus inimigos; o fenômeno de *gamification* vem invadindo, de forma míope e pouco fundamentada, áreas envolvidas com soluções computacionais, como Educação e Negócios; *engines* e demais componentes técnicos estão menos exigentes e mais populares, permitindo que cada vez mais interessados desenvolvam e produzam jogos; governos, como o coreano e o chinês, e instituições públicas estão cada dia mais envolvidos com os jogos e seus requisitos, funcionais ou não-funcionais. Estes fenômenos tem sido bem registrados e estruturados em trabalhos do SBGames.

Esta pluralidade de fatores supracitados é apenas a ponta do iceberg. Estamos pensando no cenário brasileiro de jogos, inclusive nas pesquisas neste domínio, a partir de fundamentos e princípios em Ética? As pesquisas acadêmicas-científicas estão considerando Ética em Pesquisa? O design e a produção de jogos consideram aspectos éticos em sua prática? Sejam eles brasileiros ou internacionais, que operam no Brasil. O que percebemos ao analisar a produção do maior evento acadêmico dedicado à produção de conhecimento formal e estruturado de jogos no Brasil, SBGames, carece desta análise e apresenta uma lacuna frutífera e convidativa para pesquisas neste tema, principalmente inter/transdisciplinares.

Propomos o desafio de elevar o pensar-fazer de Jogos no Brasil para abarcar, também, à reflexão ética. Ao se tratar de reflexão ética, abraçamos todos os elementos expostos na Seção I. Isto é, não se reduz à mera análise de “bom” ou “mau” e similares, esta é uma redução axiológica da Ética. Trata-se de elaborar, analisar, avaliar e refletir sobre dilemas éticos complexos e compostos. Por exemplo, jogos devem ser moralmente higienizados e adequados à norma? E, a partir de fundamentações e princípios éticos formalizar esta reflexão.

Outros elementos éticos são viáveis e alinhados com dilemas contemporâneos. Por exemplo, quando dizemos que, durante a reflexão ética, a pessoa preserva a si mesma e não se auto-anula, podemos estender esta ponderação à discriminação social percebida fenomenologicamente pelas entidades sociais discriminadas. No domínio dos Jogos, quando pessoas autoras questionam o sexismo contra mulheres, simbolicamente, e.g., representadas de forma fetichizada e sexualizada como tropos [8, 9]; concretamente, e.g., menosprezadas e violentadas na indústria de jogos [10]. Como árabes ou muçulmanos rotineiramente representados como terroristas, ou outros tropos negativos, em jogos produzidos nos Estados Unidos [11]. Assim como o interesse de populações indígenas de adentrar o universo do design de jogos para, a partir da visão e voz delas, comunicar a sua cultura para o mundo de forma lúdica<sup>2</sup>, cansados de perceber a imagem e cultura da sua nação

<sup>2</sup><http://www.gamehunikuin.com.br>. Disponível em 08/08/2021

estereotipadas na grande mídia hegemônica.

Estendendo, a Ética preza pela reflexão racional, i.e., com bases em dados consolidados, visões plurais e sustentáveis, referências confiáveis e argumentação estruturada. O contexto e o cenário não podem ser desconsiderados, pois os preceitos morais e éticos são uma construção social, histórica e cultural. A liberdade de expressão está vinculada com as demais liberdades e direitos humanos, como da dignidade, da imagem e da auto-preservação. E mesmo que toda análise e avaliação seja refém do viés humano, cabe expandir o horizonte racional para diálogo e negociação com outros elementos da realidade. Por exemplo, representar pessoas LGBTQ+ como tropos exagerados, e.g., absurdamente feminilizados; enquanto uma análise e avaliação racionais da realidade expõe que esta generalização discriminatória é falsa, e sendo assim esta prática se reduz à intenção de depreciar simbolicamente a identidade alheia.

#### A. Os desafios

Não apenas de questões bem delineadas e tensões segue este trabalho. Limitado ao nosso conhecimento e busca, a questão do atravessamento entre Ética e Jogos é incipiente no cenário brasileiro. Ao que tange a nossa interpretação, apontaremos deficiências e norteamientos nesta finalização.

1) *Uma Ética para Jogos*: Assim como Tavani problematiza à Ética Computacional [12], estendemos à Ética em Jogos. Garantir valor moral ou ético aos artefatos, jogos, pode ser uma via e um desafio. E como percebido nos anais do SBGames, podemos contemplar também aspectos éticos no design, dos envolvidos no design e dos usuários ativos ou passivos (estenderemos este tópico na Seção III-A2). Quando dizemos “envolvidos no design” não são apenas os projetistas, englobamos também entidades do processo de engenharia, como acionistas que tomam decisões indiretas sobre o design do jogo. Quando dizemos “usuários ativos ou passivos” são os que efetivamente interagem com o jogo e seus valores, e os que o fazem passivamente, como entidades políticas que nunca jogaram mas definem classificações éticas, por exemplo.

2) *Compartimentalização da complexidade*: Lidar com a heterogeneidade multivariada da realidade [13]. Ao tratarmos de design, designer, artefato e usuários, a análise ética racional deve buscar abarcar “o todo”. Então ter uma visão plural, com elementos compostos, é prioridade. Por exemplo, analisar o envolvimento do valor dos designers e da organização responsável, considerando um jogo que objetifica e sexualiza a representação do gênero feminino? Será que os designers envolvidos têm poder e capital sociopolítico para definir sobre os requisitos de design? Ou toda a alta gestão, direção e gerência é capitaneada por indivíduos misóginos e discriminadores? Isto é, mesmo que haja diversidade nessa mesma organização, ainda há opressão hierarquizada. Sendo assim, a relação causa e efeito, condição e consequência, não é tão simples de ser analisada apenas pelo viés do artefato isoladamente. Esta complexidade não se estende apenas às partes, como também ao espaço e tempo, e.g., (i) jogos com alcance transnacional e que atravessam nações e culturas diferentes; (ii) um jogo moralmente aceito e promovido no Século XX pode não ser

mais percebido desta forma na década de 2020, avança o tempo e também o paradigma ético e moral.

3) *Ética e Estética*: Este campo está em aberto e pouco debatido no domínio de jogos, seja como diferenciação, interseção ou complementação. Mesmo que alguns filósofos, como Wittgenstein [14], aponte Ética e Estética como coisa uma, este não é o consenso na área [15]. Enquanto as soluções computacionais, em sua maioria, têm foco em informatividade e não beleza, no domínio de jogos esta estruturação é menos objetiva e clara. Não apenas para software, o design físico de videogames (hardware) é exemplo de zona cinza neste desafio.

4) *Sustentabilidade Social*: No domínio de jogos, organizações têm o dever moral de contratar seus funcionários pensando em diversidade sociocultural? Organizações formadas apenas por homens são necessariamente organizações misóginas? Caso uma pessoa negra tenha participado do design de um jogo amplamente considerado racista, a participação desta pessoa isenta o design de crítica? Usuários tem a responsabilidade epistêmica de boicotar ou sabotar jogos que expressam valores explicitamente imorais, ou tem na sua equipe de design um agressor de minorias? Jogadores devem se preocupar com os valores morais e condições de trabalho dos designers e projetistas envolvidos em jogos aos quais são afeiçoados?

Estes dilemas éticos não apresentam respostas fáceis ou objetivamente corretas, seja pela sua resposta direta ou pela arguição prolongada. Tanto estas quanto discussões similares são fortuitas e pouco abordadas no contexto brasileiro.

5) *Valores morais, suas influências e impactos*: Finalizando, explanaremos a partir de uma ilustração, uma das mais famosas e polêmicas do domínio, violência. Jogos violentos tornam crianças violentas? Quais valores estes jogos transmitem? Eles servem como “válvula de escape” da violência internalizada de cada um? Eles incentivam tiroteios em massa? Eles são desenvolvidos por pessoas alienadas de ética? Se a violência do jogo está restrita ao campo simbólico, por que ela deve ser avaliada pelo campo da concretude? Atualmente se debate sobre os aspecto de interacionismo simbólico que os jogos agenciam aos demais elementos que os tangem.

E mesmo que não haja uma mensuração e classificação objetivas, há espaço para refletir sobre dilemas paralelos, há como fugir do paradigma de jogos violentos como observamos hoje? Um jogo que ensine, por exemplo, a construir fielmente uma arma letal, é respaldado pela liberdade de expressão e ideias?

6) *Anti-colonialismo e soberania político-cultural*: A maioria dos jogos, físicos ou digitais, consumidos pela maior parcela da população brasileira não é de controle, gestão, manutenção ou controle de brasileiros. Encontramos em comunicações populares e informais, até no dia-a-dia, afirmações como “jogo brasileiro é ruim”, “brasileiro não sabe fazer jogo” ou “no Brasil não tem produtoras, desenvolvedores ou jogos bons”. Estes são fenômenos associados à colonização e depreciação da soberania, cultural, onde a maioria dos jogos presentes contextualizados histórica ou culturalmente não apresentam nenhum traço brasileiro; econômico, onde mesmo que os jogos considerem a cultura e o contexto brasileiros,

a renda, lucro e arrecadação não se mantêm no Brasil; profissional, onde especialistas brasileiros, e.g., historiadores, poderiam aplicar seu conhecimento especializado no Brasil em jogos sobre o Brasil; ou técnico, desenvolvendo soluções computacionais nativas do Brasil, para uso em projetos brasileiros, como a linguagem Lua, desenvolvida pela PUC-Rio.

Estes aspectos supracitados são apenas alguns que podemos pensar no contexto de anti-colonialismo e soberania político-cultural. Somos constantemente bombardeados e estimulados a consumir jogos que trazem Cultura, História e universos diferentes dos nossos, enquanto o Brasil nos oferece uma riqueza de opções neste sentido. Cabe a reflexão sobre o que consumimos simbolicamente, o quanto incentivamos e valorizamos elementos brasileiros, e como pensar em um domínio de Jogos no Brasil voltado para o universo brasileiro.

Como apresentado na Seção I esta análise ética deve ser ponderada e racional, i.e., evitando “dane-se tudo que vem de fora” ou “jogar jogos sobre Vikings é errado e nocivo para a formação cultural dos brasileiros”. Ao mesmo tempo que nenhum brasileiro, ou interessado pelo Brasil, **deve** jogar um jogo só porque ele é percebido como “100% brasileiro”.

7) *Gamificação de/para tudo*: Com a pandemia e eventos relacionados, como quarentena e isolamento social, houve uma aceleração do processo de Transformação Digital brasileiro, facilmente perceptível. A translação de diversos serviços para uma via totalmente, ou parcialmente, digital aguçou a discussão sobre o fenômeno da Gamificação. Um exemplo contundente está na Educação, como Pimentel and Carvalho [16] aponta, impulsionada pela explosão de dados, plataformas disponíveis e funcionalidade avaliativas. O que, no futuro, não será “gamificado”? Tudo pode ser “gamificado”? Quais são os seus limites? Os casos de implantação destas iniciativas estão ponderando eticamente sobre aspectos positivos e negativos? Ou é mais fácil passar os alunos de série como se “passa de uma fase” e colar grau como se “zera um jogo”?

Considerando que Gamificação está aí e vai ficar, como implementá-la de forma ética? Pensando em seus princípios, valores, consequências e, mais importante, até desconsiderá-la se o contexto indicar assim?

Aspectos éticos, ou Ética em si, são complexos de acompanhamento e mensuração objetivos, i.e., serem “avaliados como indicadores fortemente estruturados”. Neste sentido encaminhamos a proposta de acompanhar o pensar, pesquisas e estudos, e o fazer, design e projeto, rotineiramente. Há avanço na quantidade e qualidade dos aspectos éticos nas comunicações científicas? Por exemplo, ocorrência de Comitê de Ética e Consentimento Livre e Esclarecido. Os jogos produzidos acompanham considerações éticas sobre si? Seus valores e possíveis consequências? Haverá uma ascensão do debate de valores morais ao domínio da Ética, considerando seus fundamentos e princípios? Esta pequena lista não exaustiva traz alguns exemplos de questões que podem nortear o acompanhamento e avanço do tema através do tempo.

Estes são apenas alguns exemplos de desafios que o próprio SBGames transmite, em relação à Ética e Moral, em suas comunicações científicas publicadas. Mesmo assim, o domínio

de jogos brasileiro não está limitado ao SBGames e o domínio da Ética é um campo frutífero e convidativo para reflexões.

#### IV. ACKNOWLEDGEMENTS

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001.

#### REFERÊNCIAS

- [1] O. Schwemmer, “Ethik,” in *Enzyklopädie Philosophie und Wissenschaftstheorie: Band 2: C–F*, J. Mittelstraß, Ed. Metzler, 2005, pp. 404–411.
- [2] J. Fieser, “Ethics. In *The Internet encyclopedia of philosophy*,” 2020, <https://iep.utm.edu/ethics/>. Disponível em: 01/09/2021.
- [3] M. Schroeder, “Value Theory. In *The Internet encyclopedia of philosophy*,” 2021, <https://plato.stanford.edu/archives/spr2021/entries/value-theory/>. Disponível: 01/09/2021.
- [4] C. A. Ferraz, *Ética Elementos Básicos*. Pelotas, RS: NEFFIL online, 2014.
- [5] E. Lakatos and M. de Andrade Marconi, *Metodologia científica*. Atlas, 2017.
- [6] J. Huizinga, *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, ser. Coleção estudos. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.
- [7] R. Caillois and M. Barash, *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press, 2001.
- [8] L. P. Carvalho and C. Cappelli, “Sexism and league of legends: Nfr aesthetic analyses,” in *Anais da V Escola Regional de Sistemas de Informação do Rio de Janeiro*. Porto Alegre, RS, Brasil: SBC, 2018, pp. 38–45.
- [9] J. S. Saláfia, N. B. Ferreira, and S. Nesteriuk, “Os estereótipos em jogos de luta: da indumentária à hipersexualização de personagens femininas,” in *Anais do XVII SBGAMES*, ser. SBGAMES '18, Foz do Iguaçu, Paraná, Brasil, 2018.
- [10] L. P. Carvalho and J. Oliveira, “Subjectivities in software development from an sts and social institution perspective, a riot games case study,” in *Anais do V WASHES*. Porto Alegre, RS, Brasil: SBC, 2020, pp. 61–70.
- [11] E. A. M. Machado, “Jogos digitais, guerra e identidade: a reprodução de temáticas securitizadas em jogos que envolvem a temática bélica,” in *Anais do XIV SBGAMES*, ser. SBGAMES '26, Teresina, Piauí, Brasil, 2015.
- [12] H. Tavani, “The uniqueness debate in computer ethics: What exactly is at issue, and why does it matter?” *Ethics and Information Technology*, vol. 4, 03 2002.
- [13] G. Luca Casali and M. Perano, “Forty years of research on factors influencing ethical decision making: Establishing a future research agenda,” *Journal of Bus. Res.*, 2020.
- [14] L. Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*. EDUSP, 1994.
- [15] E. Schellekens, *Aesthetics and Morality*, ser. Bloomsbury Aesthetics. Bloomsbury Academic, 2008.
- [16] M. Pimentel and F. Carvalho, “As máquinas (digitais em rede) de ensinar, a instrução (re)programada e a pedagogia (ciber)tecnista,” 2021, <http://horizontes.sbc.org.br/index.php/2020/06/02/maquinas-de-ensinar>. Disponível em: 01/09/2021.