

Ética: Qual o Panorama de Pesquisa no Simpósio Brasileiro SBGames?

Luiz Paulo Carvalho
PPGI
UFRJ
 Rio de Janeiro, Brasil
 luiz.paulo.carvalho@ppgi.ufrj.br

José Antonio Suzano
DMA
UFRJ
 Rio de Janeiro, Brasil
 jose.suzano@matematica.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—Há uma relação dialógica entre a Ética, Moral e Jogos. As diferentes facetas dos jogos, exploradas em campos interdisciplinares como o design, parecem inexploradas nos estudos de jogos, tanto analógicos quanto digitais, abarcando o domínio da Computação. Este artigo tem como objetivo apresentar um panorama dos aspectos éticos por meio das publicações do SBGames. Seguimos uma abordagem de Revisão Sistemática da Literatura (RSL) e apresentamos resultados quantitativos e qualitativos e aprofundados, analisando uma década de edições do SBGames, entre 2011 e 2020. Adotamos o conceito de Ética de forma primária, por meio de buscas por termos diretamente associados, e secundária, por termos como Consentimento e Comitê de Ética, alinhados com as definições e conceitos de Ética Computacional combinada com episteme e boas práticas em Jogos. Os resultados apontaram para picos de ocorrência de aspectos éticos nas publicações do SBGames variando de forma inconstante em certos anos, crescendo de forma tímida através destes. Concluímos que há amplo espaço para explorar a temática da Ética aliada aos Jogos.

Palavras-chave—Ética Computacional, Ética, Jogos, Revisão Sistemática da Literatura, SBGames

I. INTRODUÇÃO

“Em um mundo de possibilidades, as resoluções de conflitos morais apresentadas nos jogos refletem elementos norteadores moralmente reais do jogador. Contudo, há poucas sanções ou punições para os comportamentos virtuais ditos como imorais. Os jogos são paraísos virtuais e a possibilidade de satisfação dos desejos como em uma catarse é algo irresistível e inevitável ao jogador.” [1]

Iniciamos este artigo com este trecho da tese de Evangelista [1] sobre jogos e moralidade. Dada a subjetividade, liberdade e abertura da moralidade normativa permissível ao contexto lúdico dos jogos [2], seus dilemas éticos ou morais são, em maioria, interdisciplinares. Diferente da Ética Computacional tradicional [3], [4], jogos trazem à luz questões que tanto devem ser analisados tanto pela ótica da Computação, e seus sub-domínios, como por disciplinas irmãs, como Sociologia, Antropologia, Psicologia, Design, Direito, Economia, dentre

outros. Se tratando de jogos digitais, a problemática transborda o universo computacional e espalha-se por outras disciplinas.

Considerando o debate ético atual em jogos, como *loot boxes* [5]; representação gráfica do feminino [6], [7]; jogos envolvendo animais [8]; responsabilização de plataformas de *marketplace* de jogos digitais [9]; ou jogos críticos com agenda anti-opressão [10] as análises e avaliações tornam-se deficientes ao ignorar epistemologias extrínsecas à Computação.

Ética e Estética são irmãs abraçadas pela Teoria do Valor. A ética analisa as práticas, seus princípios, costumes e hábitos; A estética analisa as qualidades e tipos [11], [12]. Jogos, digitais ou analógicos, permeiam a vida humana, ultrapassando a significância de “entretenimento” desde o século XX, com o pensar-fazer de Jogos Sérios ou Gamificação. Jogos não são neutros e sua análise e avaliação éticas são necessárias para projetos pragmáticos e pesquisas teóricas e conceituais.

Neste trabalho analisamos a ocorrência de aspectos éticos associados às pesquisas e estudos no domínio de jogos na maior conferência brasileira dedicado ao tema, SBGames. Qual o panorama dos aspectos éticos nas pesquisas publicadas nas principais trilhas do SBGames na década de 2010, entre 2011 e 2020? Para responder esta questão de pesquisa exploratória utilizamos uma metodologia dedicada a este fim, proposta por Kitchenham [13], [14] para conduzir Revisões Sistemáticas da Literatura (RSL). Apontamos o caráter inovador deste presente trabalho ao analisar a produção acadêmico-científica em Jogos no Brasil.

Percebemos que as publicações do SBGames apresentam comportamento inconstante e timidamente crescente, com maior quantidade de ocorrências proporcionais em 2020. Há uma profícua produção interdisciplinar, permeando as diversas trilhas. Pontos específicos necessitam de melhoria e atenção, como envolvimento de Comitê de Ética (CE) em pesquisas envolvendo humanos [15], [16] e Consentimento Informado (CI), manifestado através de Termos de Consentimento Livre

e Esclarecido (TCLE).

Diversos são os trabalhos relacionados que associam Ética, Computacional ou não, ao domínio de Jogos. [17] trata de elementos de moralidade, jogos no contexto da pós-modernidade no domínio da Educação; [1] trata destes mesmos elementos, por sua vez no domínio da Psicologia. [18] trata da moralidade e jogos no contexto da ciberética, apresentando uma cartografia do tema através de uma visão psicanalítica (este artigo apresenta semelhanças com [19]); [20] estende esse debate à interação dialógica entre o design, os usuários e os objetos/jogos. Atravessando todos estes, [2] também aborda secundariamente a moralidade, jogos e sua influência à cultura.

Este artigo está estruturado da seguinte forma: a Seção II apresenta resumidamente os fundamentos conceituais usados para conduzir esta pesquisa; a Seção III apresenta o método detalhado usado nesta RSL; A Seção IV apresenta os resultados e uma síntese qualitativa com discussões relacionadas, e a Seção V fecha com as conclusões.

II. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA EM ÉTICA

O interesse primário da Ética não é “bom”, “mau”, “certo” ou “errado”, como amplamente disseminado como definição. A Ética analisa racionalmente as ações, a Moralidade é sujeito da Ética [11], [12]. As ações, e seus respectivos valores, são racionalmente analisados pela Ética, tida tradicionalmente como objetiva, enquanto a moral se enquadra em uma percepção subjetiva, considerando que cada um de nós é um sujeito dotado de moral [21]. Envolve equilibrar subjetividade e objetividade, desconsiderando os extremos da particularização e da relativização, combinando o interesse individual e os demais elementos da racionalidade, um diálogo entre o interesse pessoal e o interesse moral [12]. Não envolve auto-anulação, o ir contra si mesmo e prejuízo à própria preservação. Dependendo do contexto, ações morais ou imorais racionalizadas são, portanto, éticas.

Ação deliberada, consciente e notoriamente percebida como imoral tomadas legitimamente é considerada antiética. Mesmo depois de raciocinar sobre um curso de ação e analisar sob todo ângulo categoricamente imoral, segui-lo é antiético. Por exemplo, conforme detalhado na seção IV, poucos artigos citaram a aprovação do Comitê de Ética e Consentimento Livre e Esclarecido dos participantes, mas esses dados por si só não categorizam a pesquisa ou os pesquisadores envolvidos como antiéticos. Por outro lado, conhecer o compromisso ético-científico de adquirir o consentimento livre e esclarecido e, ainda assim, ignorá-lo, constitui um fenômeno antiético.

Há literatura abrangente e prolífica sobre Ética em Pesquisa, sendo um tópico bem estabelecido e debatido na comunidade científica [22]. Indicamos no final da Seção I, também, conteúdo de Ética em Jogos, seja pela perspectiva de design, do(s) designer(s), do artefato em si, ou do(s) usuário(s). Detalhar conceitos e definições deste tema está além do nosso escopo, no entanto, algumas linhas gerais precisam ser traçadas. Devido à sua própria natureza filosófica, a Ética engloba uma diversidade de aspectos transversais à investigação. Nesta RSL abordamos dois critérios de ética em pesquisa específicos [22],

(i) como episteme de pesquisa, o caminho de pesquisa, como um fim, apresenta análise ética? Por exemplo, o procedimento de desenvolvimento da pesquisa e o meta-procedimento são éticos? (ii) como aplicação, o resultado da pesquisa, como eficácia externa, apresenta análise ética? Por exemplo, há uma reflexão ética sobre os impactos ou influências do design, designer(s), artefato(s) ou usuário(s)?

A ética e sua análise, relacionadas com a moral, variam no tempo e no cenário. A ética estuda e levanta dilemas éticos [11]. Reforçamos essa afirmação uma vez que certas práticas, localizadas na atualidade e no cenário brasileiro, não são mais adequadas ao escrutínio ético. Por exemplo, em algum momento do século XX, qualquer pesquisa poderia ser planejada e realizada com participantes humanos sem a obtenção de seu consentimento livre e informado. Atualmente, em 2021, este não é mais um dilema ético e é um requisito mínimo preliminar na condução de pesquisas com Jogos envolvendo seres humanos.

Por fim, existe também a Ética Computacional, um campo de estudos da Ética Aplicada [11] sob o domínio da Computação. Há um debate aberto que divide a opinião dos eticistas [3], [4]: (i) as práticas associadas à Computação são tão significativas quanto considere ética computacional? ou (ii) os dilemas éticos computacionais são tipos genéricos de Ética? Neste trabalho seguimos e reforçamos o raciocínio da opção (i). O que nos conduz à outra inquietação, quanto aos jogos físicos. Como indica Huizinga [2] e Chateau [23], jogos envolvem regras e processos percebidos, acordados ou estruturados, i.e., muda-se o meio (de analógico ou físico para virtual ou digital) e a essência de “jogo” é preservada. Como ilustração, Alan Turing baseou-se no Xadrez como um dos pontos de partida aos preceitos da Computação moderna, elaborando o raciocínio sobre como “uma máquina” poderia emulá-lo, até este momento puramente analógico [24].

A Ética Computacional é diferente da Ética Normativa ou do Direito [3]. A Ética Normativa envolve chegar a padrões morais que regulam a conduta certa e errada [11]. Direito é a análise formal e estruturada da legislação, comumente realizada por pesquisadores da área. Seguir leis ou normas indica ser adequado e estar em conformidade com a moral legal ou normativa, porém não constitui ética ou conduta ética. Por exemplo, um jogo respeitar a legislação de classificação etária significa que o mesmo respeita as leis e não é uma condição necessária ou suficiente para ser considerado ético, e.g., o mesmo pode incentivar o estupro [9]. Uma pesquisa pode transmitir um TCLE mal formulado, com informações incompletas, abusivas ou coercitivas: apenas transmitir o formulário não é condição necessária e suficiente para categorizar uma pesquisa como “ética”.

Em pesquisas com jogos envolvendo menores de idade, o consentimento dos pais ou responsáveis é obrigatório [15], [16]. Critérios éticos são analisados, avaliados e seguidos quando pesquisas envolvendo crianças buscam o consentimento de seus responsáveis. Os menores de idade, crianças, são sujeitos à um termo de assentimento, onde expressam seu livre arbítrio e consentimento em participar. Esta prática

demonstra uma preocupação ética com as regras do CE e com os participantes, responsáveis ou crianças.

III. MÉTODO DE PESQUISA

Revisão Sistemática da Literatura (RSL) fornece uma metodologia para identificar e interpretar o estado da arte em relação a um tópico de interesse [14]. Para realizar esta RSL, usamos diretrizes bem conhecidas para coletar, selecionar e resumir pesquisas relevantes, de forma a garantir a replicabilidade do processo. Para tanto, seguimos as orientações de Kitchenham e Charters [13], [14]. Usamos o *Google Sheets* como um sistema de suporte online para realizar essa revisão de forma colaborativa, o que nos permitiu trabalhar remotamente em um banco de dados compartilhado virtual. No restante desta seção, apresentamos o protocolo RSL.

A. Objetivo e Questões de Pesquisa

O objetivo principal desta pesquisa é apresentar um panorama dos aspectos éticos por meio de comunicações acadêmico-científicas categorizadas em artigos completos ou resumidos publicados no evento SBGames entre 2011 e 2020(atualmente, a última edição), i.e., uma década de SBGames. Nossa análise abrangeu dez edições, selecionamos este intervalo de tempo pelo parâmetro de atualidade, expondo o cenário da década de 2010 sobre o tema.

Para uma percepção panorâmica e ampla alinhada ao objetivo, dividimos a questão central (*como a ética permeia as pesquisas publicadas entre 2011 e 2020?*) em sub-relacionadas apresentadas na Tabela I, com as possíveis respostas.

Diferente de [25], consideramos o domínio tecnológico como “Jogos”, sendo o foco de domínio do SBGames. Ao invés desta questão, estendemos a exploração para questões suplementares ancoradas em jogos, como QP1 e QP8.

Determinadas questões, menos intuitivas e auto-explicatórias, são cabíveis de aprofundamento. QP2, **Afim** se a ocorrência de aspecto ético é sobre a própria pesquisa, como em [26]; **Aplicação**, sobre a aplicação e análise do objeto da pesquisa; **Ambos**, quando ocorrem os dois. QP6, se há uma base oriunda da Ética através de princípios ou fundamentações, e.g., utilitarismo, ética virtuosa, deontologia, consequencialismo, ética do afeto [11], [12]. QP7, a ênfase da análise e seu foco, dividimos nas categorias design, elementos do processo de elaboração do jogo; designer, elaboradores do jogo; objeto, o jogo em si; usuário, público que usa o jogo. Por exemplo, [27] utiliza Design Participativo e seu artigo envolve todos os quatro elementos, e [28] aprofunda em um jogo e seu foco é concentrado em “Objeto”.

Alinhado com o objetivo da RSL, focamos na ocorrência explícita de termos associados a aspectos éticos, ou seja, publicações que tratam de aspectos éticos de forma implícita, indireta ou por meio de valores isolados, ficam fora do nosso escopo. Por exemplo, se uma publicação lida com práticas de design **virtuosas** “boas” ou “más” sem citar explicitamente a ética ou a moral, está fora do escopo desta pesquisa.

B. Estratégia de busca e extração de dados

Estudos explicitamente relacionados aos aspectos éticos foram o norte da busca. Conduzimos uma pesquisa com STRING usando termos-chave para abranger todas as construções morfológicas possíveis relacionadas. Para ética em inglês, procuramos “ethic”, como *ethics*, *ethically*; para o português brasileiro “etic” + “ético”, como eticamente, ética, ético. Para moral buscamos “moral”, homônimo em inglês ou português brasileiro, como *morally* ou moralmente. Incluímos “morais” para abarcar o plural.

Dois outros elementos diretamente associados à epistemologia da pesquisa e da ética são CI e CE [29]. Expostas explicitamente, indicam uma preocupação direta com os aspectos éticos, ainda que por associação secundária. No caso de um CE, a busca por termos associados à ética é suficiente, uma vez que o termo formal e oficial é Comitê de **Ética** (*Ethics Committee*). Quer seja por termo de consentimento ou não, buscamos por “consent”, para incluir *consent*, *consent term*, *consent form*, *among others*; e em português brasileiro todas as diversas variações, como *consentiu*, *consentiram*, *termo de consentimento*, *formulário de consentimento*, entre outras.

Consideramos todas as publicações categorizadas como artigo completo ou curto (*full paper or short paper*), em inglês ou português brasileiro, e disponíveis nos anais do SBGames. Cobrimos apenas as seis trilhas principais do evento, Cultura, Art&Design (A&D), Computação, Indústria, Educação, Saúde. Utilizaremos os termos em inglês, assim como expostos nos artigos (*Culture, Art&Design, Computing, Industry, Education, Health*).

O ano do evento e o número de publicações analisadas foram considerados como expostos na Fig. 1. Entre 2011 e 2020 cobrimos 1776 artigos publicados.

Informações e dados relevantes foram extraídos dos estudos selecionados por meio do processo de extração de dados [14]. Os itens usados no processo de extração de dados são apresentados na Tabela I. Resposta em aberto significa que as respostas dependem do que aparece, se isso acontecer, no conteúdo. Interpretativo são baseadas em critérios de qualidade definidos e consensualmente aceitos por todos os autores deste presente trabalho. Caso não tenha sido possível extrair ou inferir as informações de forma objetiva, indicamos encaminhamento nesse sentido, caso possível.

C. Processo de condução da revisão

A revisão ocorreu em duas etapas, uma triagem ampla e outra restrita. Na etapa de triagem ampla, dois pesquisadores independentes realizaram a extração inicial por meio da busca de termos: um realizou a extração e o outro revisou os resultados. Esta revisão inicial retornou os trabalhos com ocorrências de aspectos éticos pelas STRING de busca, com este resultado temos uma visão abrangente e quantitativa da ocorrência de aspectos éticos pelas publicações do SBGames entre 2011 e 2020.

A etapa de triagem restrita considerou a relevância e aderência ao contexto da Ética, como exposto na Seção II. Os autores deliberaram entre si, após alcançado um consenso

TABELA I
SUB-QUESTÕES DE PESQUISA E POSSÍVEIS RESPOSTAS

ID	Questões	Respostas
QP1	O jogo em foco é físico/analogico, digital/virtual, ambos ou não envolve um jogo propriamente dito?	Físico, Digital, Ambos, NA.
QP2	Os aspectos éticos se referem à ética na epistemologia da pesquisa, na aplicação ou em ambos?	Episteme, Aplicação, Ambos.
QP3	Análise do envolvimento de Comitê de Ética (CE) e Consentimento Informado (CI)	Interpretativo. Trata CE/CI em ocorrência e profundidade.
QP4	Quais instituições de pesquisa ou universidade se destacam pela pesquisa com aspectos éticos relacionados?	Instituições de pesquisa ou universidades.
QP5	Qual a abordagem metodológica da pesquisa?	Quantitativa, Qualitativa, Pragmática ou Revisão da Literatura.
QP6	Quais são os princípios ou fundamentações da Ética cobertos?	Resposta em aberto. Princípios ou fundamentações da Ética.
QP7	Qual o foco da pesquisa?	Design, Designer, Objeto, Usuário.
QP8	O jogo envolvido é autoral? Qual é ou quais são?	Resposta em aberto. Jogos envolvidos.

sobre a qualidade dos aspectos éticos presentes os mesmos foram selecionados para extração através da síntese qualitativa [13]. A quantidade de ocorrência de termos relacionados é independente, por exemplo, artigos com três ou mais ocorrências de ética foram excluídos, enquanto outros com uma ou duas foram incluídos. Não se trata de quanto o termo se repete, mas da qualidade de sua ocorrência e de sua relação com o objetivo do RSL. Ao final desta etapa separamos os artigos entre os que aderem à síntese e os que não aderem. A interpretação e análise minuciosa dos autores é o critério determinante desta etapa, por questão de reprodutibilidade, transparência e auditabilidade disponibilizamos os resultados online ¹.

A triagem restrita resultou em 43 artigos. Foram selecionados, junto com a respectiva trilha e primeiro ano de análise da mesma por esta revisão: (i) A&D [2011]: [6], [8], [10], [30]–[38]; (ii) Computing [2011]: [39], [40]; (iii) Culture [2011]: [7], [19], [28], [41]–[55]; (iv) Industry [2012]: [5], [9], [56], [57]; (v) Education [2018]: [27], [58]–[61]; (vi) Health [2020]: [26], [62].

O processo de seleção e os resultados são expostos na Fig. 1. Um total de 1776 artigos foram inicialmente extraídos, dos quais incluímos 321 artigos após a triagem ampla, conforme detalhado na Seção III-B. Após a triagem restrita, 43 foram lidos na íntegra e incluídos na síntese qualitativa.

Para a extração dos dados, os artigos selecionados foram distribuídos em quantidades iguais, ou com diferença máxima de dois, entre os autores. A fim de minimizar a subjetividade e os erros de extração, um pesquisador foi designado para analisar e revisar a extração de cada artigo selecionado, garantindo que cada pesquisador revisse os dados extraídos pelos demais. No final, os pesquisadores resolveram as divergências e chegaram a um consenso em uma reunião síncrona. Os resultados da extração foram consolidados e consentidos por todos.

¹<https://cutt.ly/dQw3dBi>. Disponível em 25/07/2021

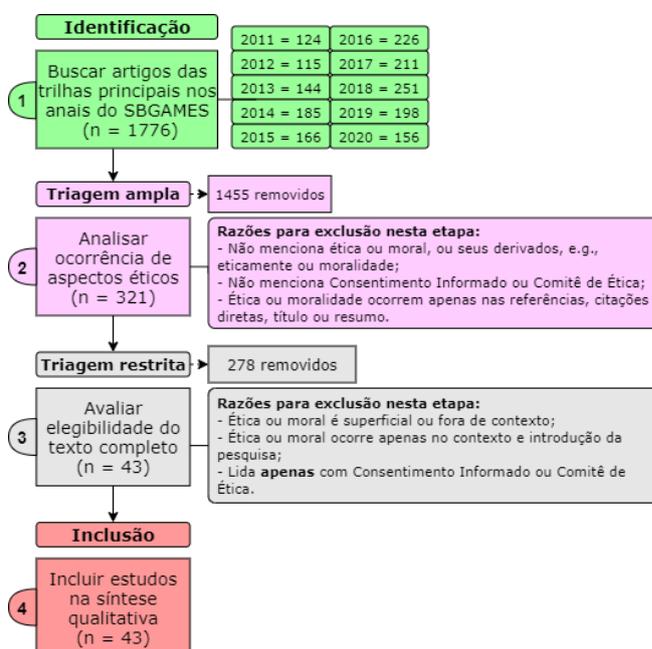


Fig. 1. Diagrama do processo de revisão.

IV. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Apresentaremos duas perspectivas aos resultados, inicialmente a visão abrangente e quantitativa da triagem ampla, seguida pela síntese profunda e qualitativa da triagem restrita. A contribuição primária deste trabalho é o resultado da triagem restrita.

A. Triagem ampla

A triagem ampla expõe a ocorrência de aspectos éticos pelos artigos, por ano, entre 2011 e 2020. Esta exploração independe da qualidade da ocorrência.

Como podemos perceber pela Tabela II, há um comportamento linear com variações de cristas e vales, sem constância ou crescimento explícitos. Percebemos que aspectos éticos secundários, como CE/CI apresentaram crescimento expressivo

TABELA II
OCORRÊNCIA DE ASPECTOS ÉTICOS POR ANO, QUANTITATIVO

Ano	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	Total (T)	T(%)
Total por ano	124	115	144	185	166	226	211	251	198	156	1776	100,00%
Só CE	0	0	1	3	1	2	0	3	2	7	19	1,07%
Só TCLE	4	3	7	6	7	9	7	19	13	15	90	5,07%
CE+TCLE	2	0	0	1	2	2	1	7	4	6	25	1,41%
Não adere	13	14	24	22	24	42	27	45	31	36	278	15,65%
Adere	2	2	9	3	2	2	1	10	8	4	43	2,42%
Todos	15	16	33	25	26	44	28	55	39	40	321	18,10%
Não adere (%)	10,50%	12,20%	16,70%	11,90%	14,50%	18,60%	12,80%	17,90%	15,70%	23,10%		
Adere (%)	1,60%	1,70%	6,30%	1,60%	1,20%	0,90%	0,50%	4,00%	4,00%	2,60%		
Todos	12,10%	13,90%	22,90%	13,50%	15,70%	19,50%	13,30%	21,90%	19,70%	25,60%		

de 2017 para 2018, se mantendo acima de 10 em 2019 e 2020. Indica maior preocupação e envolvimento de CE e CI/TCLE pela comunidade. Analisamos proporcionalmente levando em conta a variação da quantidade de artigos ano após ano, em números absolutos 2018 se sobressai; proporcionalmente, 2020 apresenta as maiores quantidades. Indica que mesmo com uma quantidade menor de trabalhos, houve proporcionalmente maior ocorrência.

Negativamente, a ocorrência de aspectos éticos nesta década de SBGames não ultrapassou 20%, e menos de 3% trataram com propriedade e relevância dos aspectos éticos em suas pesquisas. Cabe ressaltar que esta crítica não deve ser extrapolada como um encaminhamento de que 100% dos artigos devam apresentar aspectos éticos profundos, entretanto estes valores são baixíssimos se comparados com a totalidade.

Ademais, acreditamos que diversos artigos tinham espaço e possibilidade para maior ênfase e escrutínio éticos, i.e., potencial para deliberação ética como episteme ou aplicação com propriedade e substância. Por exemplo, [63] sobre valores humanos transmitidos aos jogos; [64] sobre sensibilização do jogador, criando uma imersão emocional para escolhas morais e éticas; [65] sobre pirataria e jogos no contexto brasileiro; [66] era um candidato em potencial excelente para RSL, analisa a relação entre a valoração moral ou ideológica entre “terroristas” e soldados, onde os primeiros são desumanizados, sem voz ou resquício de humanidade, enquanto os segundos são protagonistas “mocinhos” e toda a narrativa é voltada ao ponto de vista deles. Estes eram candidatos à síntese qualitativa, selecionados caso tivessem (i) focado nos aspectos, conceitos e escrutínios éticos ou morais com mais significância; (ii) apresentassem tópico inovador ou ímpar, como [5] sobre *loot boxes* ou [8] sobre Interação Animal-Computador.

Em relação às trilhas do SBGames, a Fig. 2 expõe os trabalhos e respectivas trilhas. *Culture* domina a ocorrência de aspectos éticos até a inauguração da trilha *Education*. Com a inauguração da trilha *Health*, percebemos um valor elevado de ocorrência de aspectos éticos; em 2020 esta trilha teve tantas ocorrências quanto a trilha *Computing* somada de 2011 até 2016.

B. Triagem restrita

Nesta Seção apresentaremos os resultados da triagem restrita, através da síntese qualitativa propriamente dita. A

análise tratou dos trabalhos com aspectos éticos, não restrita aos aspectos éticos propriamente ditos, e.g., na QP1 não tratamos da análise que os autores apresentam sobre ética ou moral diretamente associadas ao objeto de pesquisa, ou jogo, ser físico ou digital.

1) *QP1. Analógico ou digital*: Jogos analógicos ou digitais desencadeiam dilemas e inquietações éticas diferentes. Por exemplo, em diversos jogos analógicos o contato físico é obrigatório, como pique-pega; ou permissíveis, como xadrez, onde há opção de alcançar seu adversário para engajar em contato físico. Dependendo da localização dos jogadores, jogos digitais também permitem este ato, por exemplo, onde os jogadores estão fisicamente reunidos no mesmo ambiente físico para uma abordagem multi-jogador, e.g., em uma LAN House. Tanto o contato físico quanto virtual possibilitam cenários diferentes, e.g., agressão física como resposta negativa, cumprimento físico como resposta positiva. Estas opções não estão disponíveis no âmbito digital.

Outros aspectos diferenciais entre o formato analógico e digital podem ser listado, apresentamos o contato físico como breve ilustração.

Apenas um trabalho abstrai este dados (NA), [34] trata do vínculo entre jogadores e seus personagens, através do agenciamento permitido à sua criação. A maioria dos jogadores pensam-fazem personagens com características éticas ou morais entendidas como diferentes de si, possivelmente motivados pela possibilidade de interpretar funções diversas e agir de modo não convencional ao mundo real.

Cinco ($\approx 12\%$) tratam diretamente de jogos analógicos [8], [26], [33], [48], [62], os demais tratam de jogos digitais. [26] tem a preocupação de projetar um jogo físico de cartas para pessoas idosas, visando suas limitações e necessidades. [8] traz uma análise baseada em uma área pouco explorada em Jogos, Interação Animal-Computador, envolvendo a participação de animais no contexto dos jogos, dedicados aos animais ou dedicados a humanos com envolvimento de animais. Em um jogo físico envolvendo formigas, crianças desenvolveram um senso de proteção, empatia e conexão com estes animais.

2) *QP2. Epistemologia da pesquisa*: Esta categoria analisa se a pessoa pesquisadora e respectiva pesquisa dialogou com a Ética aplicada à sua pesquisa e ao objeto proposto, ou dialogou com a Ética aplicada na sua pesquisa-afim, ou ambos.

Trilhas do SBGames

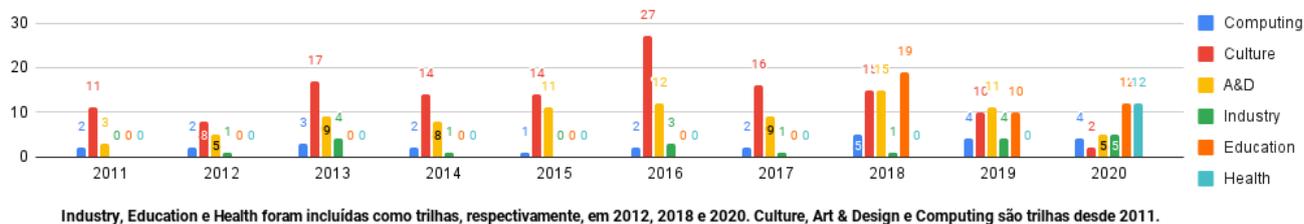


Fig. 2. Trilhas do SBGames.

Quatro trabalhos ($\approx 10\%$) tratam de ambos. [26], [27], [33], [61]. [61] traz uma analogia no campo da Bioética sobre o jogo *Deus Ex: Human Revolution*, em sua análise recorre aos personagens cientistas do jogo para debater Ética na Pesquisa e pesquisa ética como objeto lúdico-pedagógico a ser utilizado em uma abordagem didática em sala de aula, concluindo como encaminhamento atrelado à Ética prática, pessoal e autoral:

“Cientistas são pessoas comuns que vivem e possuem seus dilemas éticos a resolver todos os dias. Com essa parte do jogo, pode-se abordar o assunto ética em sala de aula. [...] Ética é um assunto real que precisa ser debatido e trabalhado em sala de aula com os alunos.” [61]

[27] desenvolve um jogo para/com crianças, trazendo fundamentações teóricas de Piaget sobre Ética e desenvolvimento ético: “Partimos do princípio de que as crianças não nascem éticas, o que equivale afirmar que elas precisam ser educadas moralmente”. A pesquisa, aqui, é tanto um veículo da Ética como agenciamento de valores morais ao indivíduo, a pesquisa e o jogo objetivam construir valores morais de forma participativa e colaborativa. Em [33] a aplicação é bastante superficial, entretanto a preocupação afim é proeminente, onde há uma Seção dedicada à Ética na própria pesquisa e tensiona o ato de gravar áudio/vídeo registrando os participantes e preocupações associadas, como confidencialidade e anonimato.

Dois trabalhos ($\approx 5\%$) [43], [60] apresentam diálogo ético afim em sua pesquisa. [43] diz:

“São muitas as possibilidades de estratégias e técnicas de análise, portanto, o pesquisador deve escolher aquelas que se mostram mais coerentes com as razões que o levam a campo, bem como compatibilizar as estratégias e técnicas com as condições em que a pesquisa se realizará, ou seja, das habilidades do pesquisador como jogador, de sua experiência profissional, do tempo que dispõe para realizar a pesquisa e, principalmente, de seu posicionamento ético. Até porque cada escolha técnica feita, seja no contexto de análise ou de desenvolvimento de um jogo digital, aporta significado político, ético, econômico, social, cultural e ecológico sem precedentes [...]” [43]

Isto é, o pesquisador posiciona-se eticamente, explícita ou implicitamente, através de suas disponibilidades, possibilidades e práticas de campo. [60] dialoga com a ideia de jogo-arte e arte em jogo e da relação entre Estética e Ética, principalmente como afeta o design e o designer.

Vinte e oito trabalhos ($\approx 86\%$) restantes tratam apenas da Ética como aplicação. Por exemplo, [5] trata dos aspectos éticos da regulamentação de *loot boxes* no Brasil, considerando

um viés legal. Os autores se posicionam na pesquisa quando expressam quais rumos acreditam plausíveis para o debate, entretanto não há relação dos mesmos com a episteme da própria pesquisa, culminando na alocação como “aplicação”.

É válido ressaltar que a categoria na qual um trabalho se encontra não carrega juízo de valor, i.e., trabalhos com ambas abordagens “são melhores, certos ou bons”. Certos trabalhos possuem características específicas, e alguns, de fato, se fortaleceriam de uma abordagem afim ou mista (ambos), atualmente categorias minoritárias. Isto é bem apontado de forma supracitada por [43]

3) *QP3. Comitê de Ética/Consentimento Informado*: Dos 43 trabalhos analisados, 27 ($\approx 63\%$) não necessitam de CI/CE [15], [16]. Especificamente em [39], aparentemente os autores foram os participantes e testadores na própria pesquisa.

Dos outros 16, o cenário é alarmante. Apenas 1 tem ambos [19], tanto CE quanto CI. [62] tem CE e não menciona CI.

Uma explicação sobre CI é necessária, CI se manifesta formalmente e oficialmente como Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) [15], [16]. Desta forma, a pesquisa pode ter adquirido informalmente o consentimento dos participantes ou responsáveis, entretanto o TCLE é o encaminhamento institucionalmente correto.

Entre os 14 trabalhos restantes, diversos envolvem crianças ou idosos; ou elementos sensíveis, como dados sensíveis ou memórias de experiências e vivências passadas potencialmente traumáticas. Alarmante que nenhum destes envolve CE, e outros nem CI (quanto mais TCLE) apresentam. Analisamos que destes, (i) em 10 trabalhos CE é altamente recomendado, apesar de prezar pela confidencialidade, anonimato e privacidade; (ii) em 4 trabalhos CE é obrigatório, por envolver crianças ou idosos diretamente em interações próximas, ou expô-los em fotos através de figuras sem tratamento, ou envolver subjetividades sensíveis.

A regulação do Conselho Nacional de Saúde [67] determina que **qualquer** pesquisa envolvendo participação humana deve ser apreciada previamente por um CE. Entretanto, podemos pensar em uma gradação de possíveis riscos, de maleficência ou beneficência. Por exemplo, [46] veicula um questionário com perguntas sobre hábitos turísticos, respondido por 96 pessoas, todas maiores de idade, entretanto sem mencionar CI/CE. Apesar de CI, através de um TCLE, ser absolutamente necessário, a proposta, como anunciada no trabalho, oferece

risco ou malefício ínfimos aos respondentes (por exemplo, lembrar traumas ou memórias negativas).

Caso semelhante ocorre com [47], onde a participação humana envolve o experimento de jogar o jogo nomeado “*SHARED BALL*” e responder algumas questões simples e diretas para analisar o Senso de Agenciamento (SA), o trabalho lida diretamente com tomada de decisão ética. Entretanto, há um conflito entre o texto e a prática da pesquisa, o texto menciona: “[...] questões éticas devem ser levadas em consideração como em qualquer experimento, e pesquisadores devem evitar utilizar jogos instrumentais como uma forma de contornar um *ethical review board*”² [tradução nossa]; entretanto este mesmo trabalho não apresenta envolvimento com CE, i.e., realiza o que aparenta reprimir. 52 pessoas participaram do experimento, todas maiores de idade, entretanto sem mencionar CI/CE. Novamente, apesar de CI, através de um TCLE, ser absolutamente necessário, a proposta, como anunciada no trabalho, oferece risco ou malefício ínfimos aos participantes (por exemplo, estresse ao jogar ou Lesão por Esforço Repetitivo).

4) *QP4. Universidades ou instituições de pesquisa:* Positivamente, percebemos uma variedade de categorias e tipos de organizações pensando com propriedade sobre aspectos éticos em jogos. Encontram-se instituições públicas e privadas, tanto universidades como estúdios ou organizações diversas. A Fig. 3 expõe as organizações que tiveram duas ou mais ocorrências, nesta análise consideramos a ocorrência como única por trabalho.

Instituições envolvidas

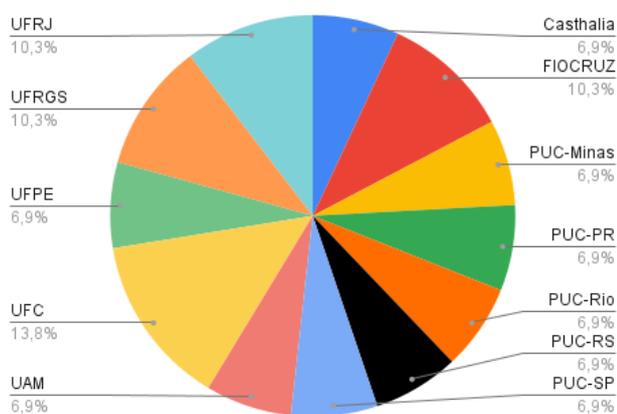


Fig. 3. Instituições envolvidas nas pesquisas

Este dado aponta para uma colaboração plural na construção do conhecimento acadêmico-científico sobre jogos e respectivos aspectos éticos, sobre os mesmos ou respectivas pesquisas.

5) *QP5. Método ou metodologia de pesquisa:* Negativamente, 26 trabalhos (≈60%) não apresentaram método ou

²*Ethical Review Board* ou *Institutional Review Board* são outras nomenclaturas para Comitê de Ética em Pesquisa, comuns nos EUA.

metodologia de pesquisa. Enfatizando, absolutamente nenhuma informação sobre. Em alguns casos tentamos inferir pela condução da pesquisa e caráter argumentativo, entretanto este aspecto foi fortemente negativo na avaliação.

Dos 17 restantes (≈40%), 13 são qualitativos (≈77%); 3 são quantitativos [44], [46], [47]; 1 é uma revisão da literatura não-sistemática, informal [35].

Expor metodologia e método científicos, ou de pesquisa, são premissas para construção do conhecimento acadêmico-científico [68]. A comunicação da abordagem da pesquisa facilita na adequação e análise do tipo de pesquisa, e.g., pesquisas qualitativas com participação massiva de participantes são um convite para pensar os aspectos éticos da mesma, como em [33]. Por exemplo, [49] apresenta sua pesquisa como um Estudo de Caso qualitativo, entretanto ao ler o trabalho e analisá-lo de acordo com as bases e fundamentações de Metodologia Científica [68] há maior compatibilidade com um Questionário quantitativo.

Além das abordagens, os métodos ou metodologias variaram amplamente. Por exemplo, Pesquisa-Ação, Questionário, Estudo de Caso ou Auto-etnografia.

6) *QP6. Princípio Ético:* Apenas dois trabalhos trouxeram, explicitamente, bagagem conceitual do domínio da Ética [27], [45]. Ambos citam o clássico da ética aristotélica, *Ética Virtuosa* ou *Ética das Virtudes* [11]. [45] estende e cita, mesmo que implicitamente, também *Ética Cristã*, *Imperativo Categórico*, *Ética do Afeto*, *Utilitarismo*. Traz a maior bagagem de fundamentação formal da Ética, entretanto certos raciocínio e conduções de argumento são frouxas, indicando possível viés particular. Não há profundidade argumentativa para determinadas construções de raciocínio, e.g., sobre os jogos de violência e a *Ética Virtuosa* um outro autor apresenta uma visão contraditória e [45] discorda do mesmo sem elaborar uma explicação equivalente, e não é um raciocínio trivial.

[60] cita *Ética* em Kant, Hume e Aristóteles, entretanto não traz nenhum conceito ou fundamentação da Ética em si. [27] é um excelente exemplo de abordagem ética balanceada entre ambos os domínios, como esperava-se da maioria dos demais trabalhos da síntese qualitativa. Uma analogia pode ser feita com a programação, seria como dizer que utilizou uma linguagem de programação para construção de um software, sem dizer como, qual ou o porquê.

7) *QP7. Foco da pesquisa:* Analisamos cada trabalho por completo e inferimos o foco entre design, designer, objeto e usuário, como detalhado na Seção III. A Fig. 4 expõe os dados graficamente.

Como esperado, a maioria das pesquisas se trata da análise isolada com foco no objeto, seguida pela combinação do design + objeto, seguida pelo design, seguida pelo objeto + usuário. Apenas 6 trabalhos (≈13%) envolvem, com propriedade, a figura do designer enquanto objeto da pesquisa. Há determinada carência neste tópico, premente ao pensarmos que o objeto/artefato transmite os valores éticos, e estéticos, daqueles que o idealizam, projetam, constroem e implementam. Por exemplo, [9] debate sobre a responsabilidade da

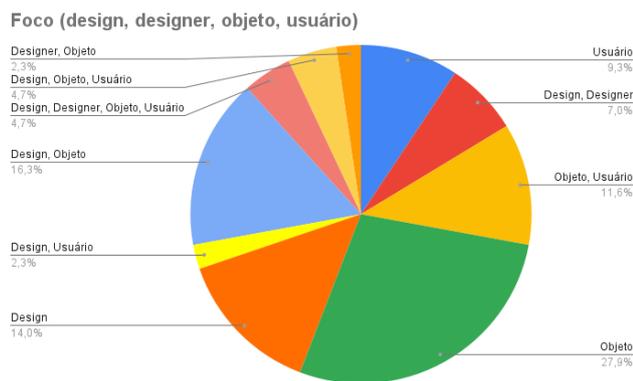


Fig. 4. Foco das pesquisas

plataforma *Steam* em hospedar e negociar jogos envolvendo temáticas absolutamente imorais, como estupro e violência contra a mulher. Se a *Steam* opta por manter estes objetos em sua plataforma, ela não age como intermediária e entidade que reforça os valores denotados nestes jogos?

[27], [60] conseguem abarcar amplamente os quatro focos, trazendo uma perspectiva completa. Analisando isoladamente, em ordem de importância e foco: (i) objeto, com $\approx 43\%$; (ii) design, com $\approx 23\%$; (iii) usuário, com $\approx 22\%$; (iv) designer, com $\approx 12\%$.

8) *QP8. Criação, autoria e jogo envolvido*: Nesta questão analisamos se os autores foram, também, os projetistas do próprio jogo envolvido. Subsequentemente, o jogo analisado. 14 trabalhos ($\approx 34\%$) não envolvem um jogo ou jogos específicos como objeto(s) primário(s) de análise; 18 trabalhos ($\approx 41\%$) possuem jogo(s) primário(s) não-autoriais na análise; 11 trabalhos ($\approx 25\%$) possuem jogo(s) primário(s) autorais na análise, i.e., os autores da pesquisa também são autores/projetistas do jogo.

Autores de jogos analisando aspectos éticos relacionados aos próprios jogos ou respectivas pesquisas é um ponto positivo. Diversos trabalhos lidavam com aspectos alheios ao jogo em si, como gamificação. Alguns trabalhos associaram Estética à Ética sobre os jogos, ou design dos mesmos, estudados [7], [32], [42]. Os artigos [52], [61] tratam da imagética e representação do cientista e da pesquisa científica com seres humanos em jogos, de forma a utilizar estes objetos para além do intuito do entretenimento, também ao intuito educacional. Determinados trabalhos adentraram em domínios de instituições sociais alheias, como religião, mitologia e representações atreladas [41], [42], [50]. Trabalhos sobre Teoria Crítica de Gênero apresentaram crescimento, baseados em jogos específicos ou em conceitos abrangentes [6], [7], [9], [31], [53].

Assim como questões de gênero no design de jogos, diversos trabalhos abordam aspectos éticos ou morais sobre outros diversos tipos de violência em jogos. Por exemplo, violência com armas de fogo, violência gratuita, violência contra mulher, violência e sua relação com a narrativa do jogo, violência e sua

respectiva representação. Um tópico em aberto e que divide a comunidade é sobre a influência de jogos violentos sobre seus jogadores [44], [45], i.e., como estímulo de comportamentos psicossociais negativos à coletividade. Outros jogos lidam com violência pela Teoria Crítica [28], como *The War is Mine*.

Sobre os jogos específicos citados, não houve predominância ou ocorrência majoritária de algum sobre os demais. O único jogo primário em análise que se repetiu duas vezes foi *League of Legends* [49], [55]. Alguns trabalhos dialogaram com muitos jogos [5], [6], [38], [42], [45], [54].

9) *Trilhas*: Em relação às trilhas e os 43 trabalhos, *Culture* apresenta a maior quantidade de trabalhos, 18 (42%); A&D segue com 12 (28%); *Education* com 5 (12%); *Industry* com 4 (4%); tanto *Computing* quanto *Health* com 2 (5%) cada. Concluímos alguns pontos através destes dados. *Health* tem uma cultura de aspectos éticos muito avançada em comparação com *Computing*, a primeira empatou com a segunda em uma edição, enquanto a segunda data de uma década. *Culture* é predominante, ao nosso entendimento por dois motivos: (i) ética e moral, apesar de pervasivas a todas as áreas, é tida por muitos como “coisa de humanas” ou “não-técnica” e acaba delegada à esta trilha; (ii) como *Health* e *Education*, duas áreas com forte relação com ética e moral, só surgiram após 2018, *Culture* dominou os trabalhos nestes tópicos até a fundação das próprias trilhas, e.g., “não tenho para onde enviar minha pesquisa completa com ênfase em educação e jogos, vou enviar à trilha da cultura que é a melhor opção disponível”.

V. CONCLUSÃO

Neste artigo apresentamos uma Revisão Sistemática da Literatura sobre o escopo dos aspectos éticos em pesquisas publicadas nas trilhas principais de pesquisa do SBGames, na década de 2010 entre os anos de 2011 e 2020. Desde 2011 o SBGames mantém a trilha *Culture*, A&D e *Computing*; em 2012 é inaugurada a trilha *Industry*; em 2018, trilha *Education*; em 2020, trilha *Health*. Analisamos uma década de SBGames e como os aspectos éticos se disseminam nas publicações e se houve mudança, quantitativa ou qualitativa, na relevância ou importância deste tema pelos anos.

Seguimos o protocolo de Kitchenham [13] para estruturação e formalização dos objetivos da pesquisa, encaminhando uma visão metacientífica do SBGames e suas publicações. Foram analisados 1776 artigos, 322 apresentavam algum aspecto ético e, destes, 43 se destacaram e foram incluídos para síntese qualitativa e detalhada. Extraímos conhecimentos de projeções amplas e profundas, trazendo uma visão panorâmica e também em profundidade.

Entre 2011 e 2020, a ocorrência de aspectos éticos manteve um comportamento inconstante, avançando em 2013, 2016, 2018 e 2020. Em 2020, aspectos éticos ocorreram em mais de 25% das publicações. Sobre CI/CE, ainda há um forte déficit quantitativo. Apesar disso, nem todas as pesquisas necessitam de envolvimento destes elementos, então uma pesquisa futura pode se aprofundar nesta área.

De maneira geral, há uma preocupação crescente com os aspectos éticos. A ocorrência de CE e CI cresceu bastante

após e em 2018, demonstrando que os autores estão se adaptando cada vez mais aos padrões éticos de qualidade em pesquisas envolvendo participantes humanos [15], [16]. Por outro lado, as bases e fundamentos da ética estão, na sua maioria, ausentes. Há uma pluralidade de organizações, de diversos tipos, envolvidas em pesquisas e estudos sobre jogos.

No contexto temático do SBGames 2021, trabalhos selecionados para síntese qualitativa nesta RSL também lidaram com gamificação e ética ou moral. Trazendo vieses positivos e negativos, [46] lida com a gamificação para um sistema de apoio ao Turismo e aos turistas; [37] analisa o sistema de crédito social chinês como uma colossal abordagem de gamificação, onde os cidadãos foram inseridos em um “jogo” pelo governo chinês, sem opção de saída ou escape.

A partir das informações sintetizadas e avaliadas, encaminhamos algumas propostas para avanço de uma agenda ética e apreciação da comunidade: (i) fomentar a cultura de envolvimento das pesquisas com CI/CE; (ii) fomentar aspectos éticos, sempre que cabíveis, na trilha *Computing*; (iii) oferecer materiais e cursos sobre Ética Computacional aplicada a jogos à comunidade; (iv) pensar amplamente nos focos de análise dos estudos, não apenas nos objetos/artefatos e refletindo sobre a associação entre o design, o objeto e o designer (tanto desenvolvedor quanto organização proprietária).

Percebemos uma limitação e uma ameaça à validade. A limitação envolve o intervalo de tempo analisado e o conjunto analisado. No entanto, a análise dos dados indica que os eventos anteriores a 2011 apresentariam ocorrências quantitativamente próximas ou menores do que as ocorridas posteriormente. Limitamos o escopo ao SBGames pela própria essência do evento, por isso não generalizamos para o conjunto de “todas as pesquisas de jogos produzidas no Brasil”, mas no evento mais relevante dedicado a esta área. Como uma ameaça interna à validade, alguns arquivos apresentavam problemas de codificação de caracteres, mantivemos os caracteres como copiados e colados dos trabalhos na tabela disponível online. Negativo para nossa pesquisa e um aviso para as próximas, em 2011 oito endereços eletrônicos estavam indisponíveis.

Complementamos o encaminhamento prático desta pesquisa, como abordagem metacientífica, propondo que todos os anais, com todos os trabalhos publicados, sejam reunidos e agrupados em apenas uma página, com arquitetura da informação condizente. Anais acessíveis, disponíveis e abertos facilitam iniciativas de RSL, como esta, sobre a própria comunidade e o respectivo evento. Pesquisadores poderão construir conhecimentos, análises e avaliações sobre o próprio SBGames com melhor qualidade assim. Por exemplo, fazendo uso da *SBC Open Library* (SOL).

Como trabalho futuro, a pesquisa pode ser expandida para pesquisas de jogos fora do SBGames; essa pesquisa pode ser estendida para outros anos do SBGames; a relação entre design e ética ou moral é também um tópico a ser aprofundado.

VI. AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil

(CAPES) - Código de Financiamento 001

REFERÊNCIAS

- [1] V. d. M. A. Evangelista, “Paraísos virtuais: um estudo sobre jogos eletrônicos e moralidade no mundo contemporâneo,” Ph.D. dissertation, Universidade Estadual Paulista (UNESP), São Paulo, SP, 2018.
- [2] J. Huizinga, *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, ser. Coleção estudos. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971. [Online]. Available: <https://books.google.com.br/books?id=BHQLAAAYAAJ>
- [3] R. Barger, *Computer Ethics: A Case-Based Approach*. Cambridge, RU: Cambridge University Press, 2008.
- [4] D. Johnson, *Computer Ethics*, 4th ed. Pearson, 2008.
- [5] L. M. Fantini, E. Fantini, and L. F. Garrocho, “A regulamentação das loot boxes no Brasil: ~ considerações ~ éticas e legais acerca das microtransações e dos jogos de azar,” in *Anais do XVIII SBGAMES*, ser. SBGAMES '19, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil, 2019.
- [6] 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.
- [7] Y. Correa, L. Carvalho, F. Spohr, and M. C. Biazus, “Cultura visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino,” in *Anais do XII SBGAMES*, ser. SBGAMES '13, São Paulo, São Paulo, Brasil, 2013.
- [8] F. Fava, “Design de interação interespecie baseado em games,” in *Anais do XVII SBGAMES*, ser. SBGAMES '18, Foz do Iguaçu, Paraná, Brasil, 2018.
- [9] J. L. Farbiarz and V. H. D. P. R. Valadares, “Nós não temos culpa, só conectamos pessoas: analisando a responsabilidade legal da plataforma de games steam no Brasil nos crimes sexuais presentes em jogos adultos,” in *Anais do XIX SBGAMES*, ser. SBGAMES '20, Recife, Pernambuco, Brasil, 2020.
- [10] J. Stateri, “Os usos dos princípios do design na criação de videogames narrativos anti-opressão,” in *Anais do XVIII SBGAMES*, ser. SBGAMES '19, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil, 2019.
- [11] J. Fieser, “Ethics. In *The Internet encyclopedia of philosophy*,” 2020, <https://iep.utm.edu/ethics/>. Accessed: 03/03/2021.
- [12] C. A. Ferraz, *Ética Elementos Básicos*. Pelotas, RS: NEPFIL online, 2014.
- [13] B. Kitchenham, “Procedures for performing systematic reviews,” *Keele, UK, Keele Univ.*, vol. 33, 08 2004.
- [14] B. Kitchenham and S. Charters, “Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering,” Keele University and University of Durham, Tech. Rep. EBSE 2007-001, 2007.
- [15] Conselho Nacional de Saúde, “Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012.” 2012. [Online]. Available: <https://cutt.ly/mmS8Eua>
- [16] —, “Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016,” 2016. [Online]. Available: <https://cutt.ly/yjSF2Lm>
- [17] G. Schwartz, *Brinco, logo aprendo: educação, videogames e moralidades pós-modernas*. Paulus, 2014.
- [18] D. K. Ramos, “Ciberética: a ética no espaço virtual dos jogos eletrônicos,” *Educação & Realidade*, vol. 37, no. 1, pp. 319–336, 2012.
- [19] —, “Jogos eletrônicos: vias do desejo,” in *Anais do X SBGAMES*, ser. SBGAMES '11, Salvador, Bahia, Brasil, 2011.
- [20] M. Sicart, *The Ethics of Computer Games*, ser. MIT Press. MIT Press, 2011. [Online]. Available: <https://books.google.com.br/books?id=55-bKQEACAAJ>
- [21] P. Singer, *Practical Ethics*, 3rd ed. Cambridge University Press, 2011.
- [22] W. Reijers, D. Wright, P. Brey, K. Weber, R. Rodrigues, D. O’Sullivan, and B. Gordijn, “Methods for practising ethics in research and innovation: A literature review, critical analysis and recommendations,” *Science and Engineering Ethics*, vol. 24, 10 2018.
- [23] J. Chateau, *Jogo E a Criança, O*. SUMMUS, 1987. [Online]. Available: <https://books.google.com.br/books?id=7ly8CUR9IvoC>
- [24] D. Hofstadter and C. Teuscher, *Alan Turing: Life and Legacy of a Great Thinker*. Springer Berlin Heidelberg, 2013. [Online]. Available: <https://books.google.com.br/books?id=cgqrCAAQBAJ>
- [25] E. Silva, B. Torres, C. Sacramento, E. P. Capra, S. B. L. Ferreira, and A. C. B. Garcia, “Privacy: What is the research scenario in Brazilian symposium ihc?” ser. IHC 2018. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 2018. [Online]. Available: <https://doi.org/10.1145/3274192.3274226>

- [26] A. P. C. de Souza and S. B. Campello, “Design centrado nas pessoas idosas e o jogo de cartas “te contei?” para estímulo da memória,” in *Anais do XIX SBGAMES*, ser. SBGAMES '20, Recife, Pernambuco, Brasil, 2020.
- [27] L. de Sousa Teixeira Vales, “Os amigos dinossauros game educativo produzido com crianças da educação infantil para o ensino da amizade,” in *Anais do XVIII SBGAMES*, ser. SBGAMES '19, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil, 2019.
- [28] L. M. Barbalho, G. da Cruz Pereira, and G. M. M. Junior, “Inclusão do elemento crítica ~ a teoria de aki j ' arvinen: o estudo do jogo " this war is mine," in *Anais do XVII SBGAMES*, ser. SBGAMES '18, Foz do Iguaçu, Paraná, Brasil, 2018.
- [29] B. Brown, A. Weilenmann, D. McMillan, and A. Lampinen, “Five provocations for ethical HCI research,” in *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, ser. CHI '16, New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 2016, p. 852–863. [Online]. Available: <https://doi.org/10.1145/2858036.2858313>
- [30] R. Craveirinha and L. Roque, “Zero lecture in game design,” in *Anais do X SBGAMES*, ser. SBGAMES '11, Salvador, Bahia, Brasil, 2011.
- [31] M. da Silveira Piccini, “O papel do jogador na construção de sentido em narrativas de jogos digitais: o jogo como forma de expressão do jogador,” in *Anais do XI SBGAMES*, ser. SBGAMES '12, Brasília, Distrito Federal, Brasil, 2012.
- [32] A. Vargas, A. B. Bahi, and R. Born, “Da arte ao game: processo de criação artística para mobile game,” in *Anais do XII SBGAMES*, ser. SBGAMES '13, São Paulo, São Paulo, Brasil, 2013.
- [33] R. B. Fonseca, “Action research applied to design of environmental educational games,” in *Anais do XII SBGAMES*, ser. SBGAMES '13, São Paulo, São Paulo, Brasil, 2013.
- [34] M. A. Caetano, “Design de personagens por seus jogadores,” in *Anais do XII SBGAMES*, ser. SBGAMES '13, São Paulo, São Paulo, Brasil, 2013.
- [35] V. Wanick and C. Bitelo, “O que é seu também é nosso: uma análise crítica da aplicação do design participativo no design de jogos,” in *Anais do XVI SBGAMES*, ser. SBGAMES '17, Curitiba, Paraná, Brasil, 2017.
- [36] A. C. G. de Aquino, R. de Fatima Obregon, and H. D. Couto, “Reflexões acerca do realismo e da representação visual em games tendências de mercado e jogos aaa,” in *Anais do XVII SBGAMES*, ser. SBGAMES '18, Foz do Iguaçu, Paraná, Brasil, 2018.
- [37] A. V. dos Reis and L. T. Press, “Sesame credit and the social compliance gamification in china,” in *Anais do XVIII SBGAMES*, ser. SBGAMES '19, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil, 2019.
- [38] G. A. Oliveira, M. H. G. Germolito, A. da Luz, and N. Ferreira., “A utilização de jogos como forma de preservação do patrimônio cultural imaterial,” in *Anais do XVIII SBGAMES*, ser. SBGAMES '19, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil, 2019.
- [39] L. Valente, B. Feijó, and J. C. Leite, “Features and checklists to assist in pervasive mobile game development,” in *Anais do XII SBGAMES*, ser. SBGAMES '13, São Paulo, São Paulo, Brasil, 2013.
- [40] A. da Rocha Franco and J. A. de Mesquita Neto, “An interactive storytelling model for non-player characters on electronic rpgs,” in *Anais do XIV SBGAMES*, ser. SBGAMES '15, Teresina, Piauí, Brasil, 2015.
- [41] A. Canafistula, L. Nobre, and L. Bayde, “The influence of myths and symbols on games' plot,” in *Anais do XI SBGAMES*, ser. SBGAMES '12, Brasília, Distrito Federal, Brasil, 2012.
- [42] P. N. Mustaro, J. Alves, H. W. D. Camargo, and R. L. Mendonça, “Análise fílmica sobre a representação de jogos eletrônicos no cinema: um estudo a partir da narratologia e mitologia,” in *Anais do XII SBGAMES*, ser. SBGAMES '13, São Paulo, São Paulo, Brasil, 2013.
- [43] A. dos Santos Petry, A. B. Bahia, L. R. M. Clua, A. L. Battaiola, and L. C. Petry, “Parâmetros, estratégias e técnicas de análise de jogo: o caso a mansão de quelicera,” in *Anais do XII SBGAMES*, ser. SBGAMES '13, São Paulo, São Paulo, Brasil, 2013.
- [44] M. Sarmet, I. de Sousa, V. de Carvalho, and C. Castanho, “Desenvolvimento e teste de um jogo para estudo do impacto de jogos eletrônicos no comportamento social,” in *Anais do XII SBGAMES*, ser. SBGAMES '13, São Paulo, São Paulo, Brasil, 2013.
- [45] M. Joselli, “A ética e os games: “morais, imorais ou amorais?”. um estudo sobre a ética em games segundo aristóteles, santo agostinho e kant,” in *Anais do XIII SBGAMES*, ser. SBGAMES '14, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2014.
- [46] R. E. Paffrath and V. J. Cassol, “Gaming abroad: o uso de gamificação no projeto de um sistema para apoio a turistas,” in *Anais do XIII SBGAMES*, ser. SBGAMES '14, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2014.
- [47] G. Vilaza and W. Haselager, “Using games to investigate sense of agency and attribution of responsibility,” in *Anais do XIII SBGAMES*, ser. SBGAMES '14, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2014.
- [48] M. A. P. Pool and L. M. M. Giraffa, “Jogando e aprendendo no arquipélago de salinas: Construção de práticas pedagógicas baseadas em rpg,” in *Anais do XIV SBGAMES*, ser. SBGAMES '15, Teresina, Piauí, Brasil, 2015.
- [49] L. C. Real, L. C. R. de Oliveira, and F. Michailoff, “Jogo league of legends desafiando o trabalho em grupo,” in *Anais do XV SBGAMES*, ser. SBGAMES '16, São Paulo, São Paulo, Brasil, 2016.
- [50] L. C. de Lima Pacheco, “O sagrado nos videogames: uma introdução ao estudo da religião e jogos digitais,” in *Anais do XV SBGAMES*, ser. SBGAMES '16, São Paulo, São Paulo, Brasil, 2016.
- [51] L. A. Francisco, “Uma aventura em azeroth: construção de sentidos no universo de world of warcraft,” in *Anais do XVII SBGAMES*, ser. SBGAMES '18, Foz do Iguaçu, Paraná, Brasil, 2018.
- [52] J. O. Barreto, F. G. de Carvalho, and Y. Romano, “A ciência de bioshock uma análise do dispositivo discursivo do jogo,” in *Anais do XVII SBGAMES*, ser. SBGAMES '18, Foz do Iguaçu, Paraná, Brasil, 2018.
- [53] C. E. K. Pereira and A. M. Detoni, “Reação patriarcal à nova mulher: de cesário verde ao gamergate,” in *Anais do XVII SBGAMES*, ser. SBGAMES '18, Foz do Iguaçu, Paraná, Brasil, 2018.
- [54] L. Perani, “Jogando entre representações: Por uma metodologia de análise da produção de sentidos nos games,” in *Anais do XVIII SBGAMES*, ser. SBGAMES '19, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil, 2019.
- [55] B. da Veiga de Souza and L. R. Rost, “Front line: Machismo nos campos de justiça do league of legends,” in *Anais do XVIII SBGAMES*, ser. SBGAMES '19, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil, 2019.
- [56] B. Barbosa, L. Hanada, F. Baran, and L. Coura, “A percepção de regras de controle em consoles de oitava geração uma análise da aceitação de regras de drm através do tam3,” in *Anais do XII SBGAMES*, ser. SBGAMES '13, São Paulo, São Paulo, Brasil, 2013.
- [57] L. Veloso and M. Joselli, “Criação de valor em jogos mobile: Potenciais de geração,” in *Anais do XVII SBGAMES*, ser. SBGAMES '18, Foz do Iguaçu, Paraná, Brasil, 2018.
- [58] J. C. D. Martins and F. C. Pimentel, “Evidências de aprendizagem significativa com a utilização do mcdonald's videogame,” in *Anais do XVII SBGAMES*, ser. SBGAMES '18, Foz do Iguaçu, Paraná, Brasil, 2018.
- [59] V. H. da Silva Santos, “O aprendizado da sabedoria por meio de jogos de role playing game digitais,” in *Anais do XVIII SBGAMES*, ser. SBGAMES '18, Foz do Iguaçu, Paraná, Brasil, 2018.
- [60] P. Mastroberti, “Ludopoéticas: Relações possíveis entre jogo, arte e educação a partir de ações de pesquisa,” in *Anais do XVIII SBGAMES*, ser. SBGAMES '19, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil, 2019.
- [61] J. O. Barreto, M. S. de Vasconcellos, and A. B. Iunes, “A ciência de deus ex: Human revolution,” in *Anais do XIX SBGAMES*, ser. SBGAMES '20, Recife, Pernambuco, Brasil, 2020.
- [62] C. M. Dias and J. L. Farbiarz, “Criação de jogo analógico na educação profissional em saúde: colaboração e dialogismo no desenvolvimento de um olhar crítico,” in *Anais do XIX SBGAMES*, ser. SBGAMES '20, Recife, Pernambuco, Brasil, 2020.
- [63] H. P. M. Pereira and M. da Cunha Pereira, “Valores em pauta: o laddering para entender valores em jogos,” in *Anais do XVIII SBGAMES*, ser. SBGAMES '23, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil, 2019.
- [64] T. R. de Oliveira, D. K. Lee, H. B. Drovandi, and S. Nesteriuk, “Violência gratuita: relações entre a questão da violência e o gameplay,” in *Anais do XV SBGAMES*, ser. SBGAMES '24, São Paulo, São Paulo, Brasil, 2016.
- [65] A. F. Pase, “Pirataria no Brasil, dos produtos baratos às práticas culturais,” in *Anais do XII SBGAMES*, ser. SBGAMES '25, São Paulo, São Paulo, Brasil, 2013.
- [66] 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.
- [67] Conselho Nacional de Saúde, “RESOLUÇÃO Nº 196, DE 10 DE OUTUBRO DE 1996,” 1996. [Online]. Available: <https://cutt.ly/rWNuEsv>
- [68] E. Lakatos and M. de Andrade Marconi, *Metodologia científica*. Atlas, 2017.