

A ética e os games: “morais, imorais ou amorais?”. Um estudo sobre a ética em games segundo Aristóteles, Santo Agostinho e Kant.

Mark Joselli
PUC-PR

RESUMO

Games, ou jogos digitais, provêm diversão e entretenimento para os jogadores. Diversos games tem seu conteúdo com grande grau de violência e sexualidade, fazendo até mesmo com que alguns deles tenham regulação de idade mínima para compra ou sejam censurados em alguns países. Existem diversos filósofos que tratam da ética, mas pouco se tem discutido sobre a violência em jogos (considerando inclusive jogos esportivos que incluem lutas violentas). Neste estudo, foi utilizado três diferentes grandes filósofos: Aristóteles, Santo Agostinho e Kant, trazendo suas ideias para debater sobre o que poderia ser considerado ético e não ético em um game. Além disto, este trabalho aborda como os *games* podem ser utilizados em um futuro próximo para ajudar a melhora da sociedade com os *games* educativos e de reabilitação e o processo de gamificação, que provê conceitos de games para a vida real, o que pode tornar tarefas cotidianas ou consideradas chatas, em divertidas.

Keywords: Games e Ética; Violência nos Games; Games para o bem

Abstract

Games provides fun and entertainment to players. A lot of games have high levels of violence and sexuality, with that some games have regulatory purchasing age and even some are censured in some countries. There are many philosophers who delas about ethics, but none of them addressed violence in games itself (considering sports games that include violent fights). This study uses three different great philosophers, Aristotle, Augustine and Kant, bringing their ideas to discuss the about what should be considered ethical and unethical in a game. Besides this work discusses how games can be used in the near future, helping the improvement of society with educational games and rehabilitation and also gamification, that is the process of bringing games concepts to real life, making day-to-day tasks and boring task fun.

Keywords: Ethics and Games; Violence in Games; Games4good

Authors' contact:
mark.joselli@pucpr.br

1. Introdução

Apesar de todas as polêmicas que podem envolver os jogos, sabe-se que os mesmos provêm divertimento para os jogadores [Joselli & Clua 2009]. Os jogos digitais, ou como mais comumente conhecido pela palavra estrangeira *games*, também tem como principal objetivo, a diversão e o entretenimento. Fato que faz com que essa indústria gere bilhões de dólares ao longo dos anos.

Para grande parte das crianças, seu primeiro contato com computadores e aparelhos digitais se dá através de jogos, educacionais ou não. Os jogos educacionais são desenvolvidos de forma a juntar o fator diversão que os jogos possuem intrinsecamente com conteúdos didáticos, de forma a motivar o aprendizado. Os jogos eletrônicos são um grande meio de oferecer aprendizado com diversão [Squire & Jenkins 2003]. Com isso, eles oferecem uma oportunidade das crianças aprenderem mais sobre si mesmas, seu ambiente e desenvolver habilidades sociais [Piper & Sides 2006]. Entretanto, ao mesmo tempo, games podem ser o primeiro contato da criança com violência, sexualidade e deturpação de valores. Por conta disso tem crescido o debate e os estudos sobre os games, os efeitos psicológicos deles sobre nós e também sobre a ética que os envolve.

Envolvimento na esfera política tentando regulamentar o processo de distribuição de *games* também existe. No Brasil existem diversos títulos que foram proibidos a venda pelo congresso. O Carmagedon, foi retirado das vendas no Brasil e o Duke Nukem 3D teve sua venda proibida durante um tempo. Existiu durante até mesmo um projeto de lei que ficou em tramite no congresso [HRomek & Roffey 2009], onde tentou-se proibir jogos que poderiam ofender “aos costumes, às tradições dos povos, aos seus cultos, credos, religiões e símbolos”. Mas o autor da lei, retirou o projeto de lei em 2012, depois de mudar de opinião e passar acreditar que a mesma violaria a direitos fundamentais da população como a liberdade de expressão, a livre iniciativa e o livre exercício da atividade econômica, e até mesmo podendo ensejar a censura.

Os jogos, ao mergulharem o indivíduo em diversas experiências virtuais, aprimoram, de forma lúdica, as aptidões inerentes a cada ser, sendo possível melhorar a integração do indivíduo à rede do convívio social e estabelecer relações emocionais e, inter-relações [Raupp 2006]. Isso faz com que surjam novas

forma de interação e o surgimento de novas questões filosóficas em relação a ética.

A ética em jogos é um assunto bastante controverso, existem diversas pessoas e estudos que são veemente contra os jogos digitais, principalmente por eles serem muito violentos, explorarem a sexualidade e trazerem deturpações de valores considerados “bons” pela sociedade. Outros defendem que a violência nos *games* poderia ser útil para promoverem uma forma de catarse, onde as pessoas cometem atos violentos nos *games* e deixariam de fazer na vida real.

Estudos psicológicos e comportamentais mostram que *games* violentos aumentam a violência [Wallenius & Punamäki 2008, Funk 2004, e Williams & Skoric 2005]. Mas ao mesmo tempo existem estudos, que vão de caminho contrário a estas afirmações e concluem que eles fazem bem para sociedade em geral [Prensky 2006 e Shaffer & Gee 2005], como estudos neuronais que indicam que os *games* melhoram nossa cognição [Zelinski & Reyes 2009]. Além disto vemos o processo de gamificação [Deterding 2011] que está surgindo a partir dos *games*, que consistem em colocar elementos comuns de *gameplay* em contextos que não são particularmente de jogos, e que podem ser utilizados em diversos contextos, como aplicado a tarefas consideradas chatas e difíceis, como seguir uma dieta.

Este trabalho tem como objetivo levantar os principais trabalhos relacionados com o tema *games* e a ética, trazendo à tona as principais críticas e estudos contra os *games*, e colocando a visão de três filósofos: Aristóteles, Santo Agostinho e Kant sobre o assunto. Em contrapartida, este estudo também visa trazer estudos de como os *games* podem ser usados em benefícios das pessoas, e como os *games* podem evoluir e ajudar no crescimento do ser humano.

A divisão deste trabalho está da seguinte forma, primeiramente uma breve discussão sobre ética e a visão de ética segundo os filósofos utilizados nesse trabalho, Aristóteles, Santo agostinho e Kant. Seguindo com a seção III, apresentando uma discussão sobre as principais polêmicas éticas envolvendo *games*, a violência e a sexualidade. Na seção IV são levantadas outras questões que poderiam ser debatidas em relação a *games* e ética. A seção V apresenta como os *games* poderiam ser utilizados de uma forma mais ética visando o melhoramento da sociedade. Finalmente as conclusões deste trabalho são apresentadas.

2. Ética e Contextualização

Propõe-se nessa seção falar sobre ética e sobre os principais visões que serão usadas no trabalho. Pretende-se usar Aristóteles representando uma visão ética clássica, Santo Agostinho com uma visão da ética religiosa e Kant com a visão racionalista.

O termo ética deriva do grego *ethos* (caráter, que seria o modo de ser de uma pessoa) inserida na sociedade [Maingueneau 2008]. O objetivo da ética é conseguir um equilíbrio entre uma boa sociedade, de forma que ninguém dentro dela seja prejudicado, ou prejudicado o minimamente possível. Do ponto de vista filosófico, a ética é uma ciência que estuda os valores e princípios morais das pessoas e das sociedades.

Aristóteles foi um filósofo Grego que nasceu na Macedônia em 384 a.c. [Russel 2013]. Foi discípulo de Platão, e sua ética está escrita nos seus livros da *Ética à Nicômaco* e *Ética à Eudemo*. A ética de Aristóteles é considerada por muitos como uma parte que antecede a política, sendo que a ética diz respeito ao indivíduo, enquanto a política, ao indivíduo na sua dimensão social. A *Ética* segundo Aristóteles [Aristóteles 2002 e 2005], serve como condução do ser humano à felicidade. Ele acreditava que o exagero é o principal motivador para criação dos conflitos entre indivíduos e na sociedade e a ação correta estaria nas virtudes, sendo a virtude moral um meio-termo entre dois vícios, um dos quais envolve o excesso e outro deficiência, e isso porque a sua natureza é visar à mediania nas paixões e nos atos. Sendo assim, Aristóteles procura uma ética em um meio-termo, onde a virtude consistiria em procurar o ponto de equilíbrio entre o excesso e a deficiência.

Outro filósofo utilizado neste trabalho é Aurelius Augustinus, ou Santo Agostinho, como ficou conhecido. Ele nasceu em 354, em Tagaste (atual Argélia) [Russel 2013]. É um dos principais filósofos cristão, e sua ética é considerada por muitos como ética neoplatônica, pois muitos de seus conceitos foram baseados em Platão. A sua ética se baseava mais na moralidade e defendia a liberdade do ser humano para agir. E com esse agir ele poderia ser mal, cometendo pecados, ou bom, indo mais para perto de Deus. Santo Agostinho [Agostinho 1995] é o autor do famoso argumento que justifica a origem do pecado original em Adão e Eva, que justifica a tendência de todos os seres humanos tendem de pecar. Muito sobre sua ética pode ser visto em seus livros *Confissões*, o *livre arbítrio* e a *cidade de deus*.

O terceiro filósofo utilizado neste trabalho é Kant. Immanuel Kant nasceu na Prússia no ano de 1724 [Russel 2013]. Ele é considerado um filósofo racional iluminista, sendo considerado o último dos grandes filósofos dos princípios da era moderna [Taylor 1991]. Sua ética moral foi desenvolvida em três de suas obras: *Fundamentação da Metafísica dos Costumes* [Kant 1960], *Crítica da Razão Prática* [Kant 2002] e *Crítica do Julgamento* [Kant 1974]. Ele pensava que a moralidade poderia ser resumida em um princípio fundamental [Rachels 2004], a partir do qual pode-se resumir todos os deveres e obrigações, o qual ele chamou de imperativo categórico. O imperativo categórico é enunciado com três diferentes fórmulas (e suas variantes) [Rachels 2004], são estas:

1)Lei Universal: Age como se a máxima de tua ação devesse tornar-se, através da tua vontade, uma lei universal.

a)Variante: Age como se a máxima da tua ação fosse para ser transformada, através da tua vontade, em uma lei universal da natureza.

2)Fim em si mesmo: Age de tal forma que uses a humanidade, tanto na tua pessoa, como na pessoa de qualquer outro, sempre e ao mesmo tempo como fim e nunca simplesmente como meio.

3)Legislador Universal(ou da Autonomia): Age de tal maneira que tua vontade possa encarar a si mesma, ao mesmo tempo, como um legislador universal através de suas máximas.

a)Variante: Age como se fosses, através de suas máximas, sempre um membro legislador no reino universal dos fins. It is strongly recommended that your paper has a section named Related Work. This is a tradition in the most important international conferences.

3. Games bons ou maus

3.1 Violência e os Games

Atualmente o maior foco de críticas em relação aos *games* é a violência e, em compensação, é também um dos fatores que fazem com que vários games sejam um sucesso de vendas. Jogos introduziram que matar de forma grotesca é parte do *gameplay*, e parte essencial de seu sucesso de venda, como *Mortal Kombat* e *Manhunt*. Apesar dos games digitais já estarem no mercado desde 1970, somente após o aumento da capacidade gráfica que apareceram os games considerados mais violentos, como *Mortal Kombat* e *Carmagedon*.

A capacidade gráfica continuou em evolução, assim como a violência nos games, tendo hoje em dia gráficos bem realísticos, e com cada vez mais sangue. Nesses jogos, os usuários devem matar, sequestrar e roubar pessoas no mundo virtual, e disso surge o entretenimento do mesmo [Goldstein 1998]. Podemos citar diversos exemplos, como a série *GTA*, onde o jogador é um assaltante de carro, e tem missões que vão desde simples furtos até homicídio; no game *Injustice: Gods Among Us*, temos heróis clássicos da DC, como Superman e Batman, lutando entre si de forma violenta (Figura 1); a série *Mortal Kombat*, onde o jogador deve bater no outro até a inconsciência, e depois ele deve fazer um "*Fatality*", que é uma morte brutal ao inimigo; *Manhunt*, onde o jogador deve fazer uma cena de morte brutal em um outro personagem do jogo; *Carmagedon*, onde o jogador pilota um carro, e ganha pontos por atropelar pessoas; e a série *Hitman*, onde o jogador é um assassino de aluguel.

A violência pode ser definida em games quando o personagem controlado pelo jogador faz ou tenta ferir fisicamente ou matar algum outro personagem, como definida por Thompson e Haninger [2001]. No trabalho de Willenz [2000] vemos um estudo que conclui que a violência dos *games* pode ser mais danosa que em filmes ou revistas, em vista que os jogos são interativos e o jogador deve ter a intenção de realizar o ato violento, e não ser somente um espectador passivo como no caso dos filmes e revistas. Mas o mesmo estudo, diz que o comportamento aprendido em games pode ser usado como defesa em situações de emergência, como incêndios, roubos e sequestros.



Figura 1: Exemplo de violência em jogo.

Atualmente existem casos de crianças que foram armados para a escola e atiraram em crianças, criando um massacre, como abordada em Bassick [2007]. Na maioria dos casos, os atiradores gostavam de jogar *games* violentos, fortalecendo as especulações que colocam os *games* como tendo sua participação nos atos violentos, como citado por Anderson e Dill [2005]. Mas também um estudo em 2003 aponta que 70% das crianças americanas jogam videogames, sendo que 98% dos jogos são considerados violentos. Isso indica que, se os *games* tem uma influência negativa sobre as crianças, ela é pequena em relação ao grande número de crianças que jogam.

Sobre a perspectiva Aristotélica, poderíamos colocar o desdém de Aristóteles para a violência, que mesmo a forma virtual de violência seria eticamente incorreta, vista que cultiva os atos violentos no jogador como colocado por McCormick [2001], pois "...os homens tornam-se arquitetos construindo e tocadores de lira tangendo seus instrumentos. Da mesma forma, tornamo-nos justos praticando atos justos" [Aristóteles 2002], nesse caso os *games* contribuiriam para criar mais injustiças, pois eles possibilitam a prática de atos injustos, mesmo que virtualmente. Mas Aristóteles também defendia o uso da violência em combates para um bem maior, como um soldado indo para batalha. Nesse caso, se poderia argumentar em favor dos jogos, que eles preparam os jogadores para situações de emergência, pois desenvolvem os reflexos dos jogadores.

A violência de *games* também pode ser defendida como uma forma de catarse, como usada por

Aristóteles, que literalmente quer dizer purificação. Aristóteles utiliza a catarse para defender a violência no teatro grego, como nas tragédias gregas [Aristóteles 2005]. Segundo Freire [1982], a catarse de Aristóteles refere-se à purificação das almas por meio de uma descarga emocional provocada por uma experiência. A catarse ajuda os indivíduos a extrair emoções que podem estar escondidas no subconsciente humano, fato que faz com que isso seja usado pela psicologia. Analogamente à tragédia grega, no caso dos *games*, a violência seria uma forma para expurgar toda a violência e possível ódio através da prática da violência em um ambiente virtual, que não causa dano a comunidade em geral. Sendo assim as pessoas vivenciariam a violência que estaria acumulada dentro deles nos *games*, e não a reprimiriam, fazendo com que se diminuísse a violência na sociedade e no mundo real.

Santo Agostinho não tem nenhum tratado onde ele trata sobre a violência em si. Mas sabemos que assim como a Igreja Católica, repudia a violência e a realização de maldades, fato que é comumente realizado em *games*, e que mesmo o pensamento de tais atos pode ser considerado um pecado. Sendo assim poderíamos concluir que Santo Agostinho condenaria os *games* como imorais. Em contrapartida, existem trabalhos onde ele justifica a violência quando em causa de uma justa causa, o que ficou chamado de guerra justa [Lenihan 1988]. Isso poderia ser usado para justificar o uso de *games* como treinamento de guerra, mas isso somente se a guerra for considerada justa.

Analisando a violência sobre a perspectiva Kantiana, poderíamos utilizar a lei universal para dizer que violência nos *games* é ético. Dado que os jogadores podem matar e ferir outros personagens nos *games*, sendo que tal ato não ocasiona mal nenhum, podemos fazer desta ação uma máxima universal, concluindo que “é aceitável mata ou ferir outros personagens nos *games*”, como colocado por Schulzke [2010]. Também poderíamos utilizar da segunda lei de Kant, e dizer que o jogador pode ser considerado moralmente bom ou mal, avaliando somente a forma que ele respeita os oponentes, (tipo se ele é um bom perdedor) como apresentado por McCormick [2001].

Waddington [2007] também analisa os *games* utilizando Kant, e diz que violência nos *games* seria antiética na visão de Kant. Ele se utiliza de uma analogia a uma análise de Kant sobre a responsabilidade ética sobre os animais, pois apesar deles não serem seres éticos, eles são análogos aos humanos. Waddington diz que deveríamos manter uma atitude ética também em relação aos personagens virtuais, pois eles também são análogos a humanos. Mas os personagens nos *games* não são análogos aos humanos, eles não podem sentir dor, não são autônomos (somente reagem de acordo com os programação realizada) e não possuem consciência, bem diferente dos animais. Usar essa analogia de

Waddington [2007] seria o mesmo que termos responsabilidade morais com relação a objetos e softwares de computador.

3.2 Sexualidade e os Games

Atualmente, *Games* apelam muito para a sexualidade, onde cenas de sexo ou de nudez aparecem ou acontecem com os personagens do game. Temos diversos exemplos, como no game Dante's Inferno, onde temos personagens nus; na serie GTA, onde o personagem principal pode fazer sexo com outros personagens; e na serie God of War, temos mini games, onde o jogador deve fazer sexo com personagens seminuas de forma a conseguir mais itens e pontos.

Além disto, muitos *games* apresentam personagens que são prostitutas e, em alguns casos o jogador pode pagar para realizar sexo no *game*. Nesse caso, tem-se como exemplo, o GTA, onde temos personagens femininas que são prostitutas e onde o jogador pode pagar pelo sexo; em Mass Effects, onde temos uma cortesã que dependendo das escolhas do jogador, ela irá fazer sexo com ele; e o Saints Row, onde temos um bairro específico da cidade, onde as prostitutas andam pela rua e fazem strip-tease em alguns bares.

Avaliando na perspectivas dos filósofos analisados nesse trabalho, Aristóteles não tem muitos escritos sobre nudez e sexualidade. Mas em relação a prostituição ele deveria ser indiferente, pois sabe-se que na época era algo comum [Peters & Cerqueira 20013] e existem escritos do filósofo que apresentam o custo justo por esse tipo de serviço [Organon 1999].

Visto na perspectiva de Santo Agostinho [Augustine 1996], temos a mesma posição da Igreja Católica [2012], onde a apresentação do sexo sem pudor, mesmo de forma virtual, é visto como um pecado capital, a luxúria. A única forma de sexo permitida é apos o casamento, e a nudez e a visualização de atos sexuais, seria expressões do vicio e da luxúria.

Kant tem muito pouco escrito sobre sexo, mas em sua ética ele aborda o assunto e, para ele o único modo de vivencia moral da sexualidade é no matrimonio heterossexual monogâmico [Lima 2012]. Dessa forma a exploração de nudez, sexo e prostituição são ditos imorais, e ele condenaria a exploração de sexo nos *games*.

Games também introduziram em suas historias e *gameplay* o uso de estupro. Em Rapelay (Figura 2) o jogador é um estuprador, onde ele deve perseguir as vítimas e realizar o estupro de forma correta para ganhar mais pontos e habilitar cenas mais chocantes. Battle Rape apresenta um jogo bem parecido com o Mortal Kombat, onde os jogadores devem lutar, porém quando um ganha, em vez de matar a vítima, o personagem vitorioso estupra o personagem derrotado. Outros jogos apresentam o estupro, mas não em seu *game play*, e sim em suas historias, como Tomb

Raider, onde a personagem principal é acuada e quase é estuprada; e em Heavy Rain, onde a personagem é despida e colocada em uma posição de submissão.

Avaliando pelas perspectivas dos filósofos, no estupro, o sexo está mais voltado para o ato violento, de violação da vontade do outro, do que na nudez ou ato sexual em si. Dessa forma acreditamos que os argumentos apresentados na seção anterior teriam validade aqui.

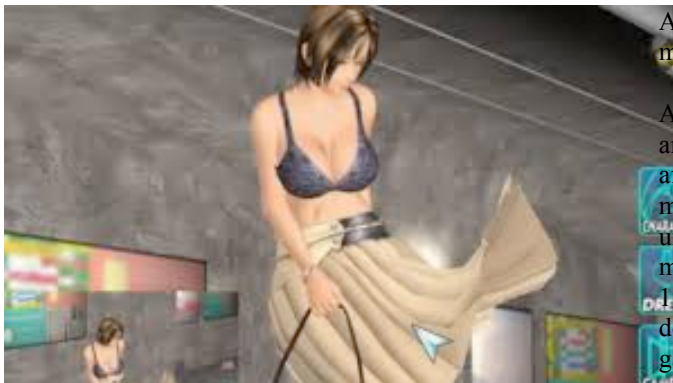


Figura 2: exemplo do Rapelay, onde a nudismo e sexo estão expostos em um game.

3.3 Games e o Senso Moral

Muitos jogos contam uma história, com isso eles possuem narrativas e enredos, e colocam o jogador a fazer escolhas durante o seu progresso. Muitas dessas escolhas envolvem ética [Pohl 2008]. Um dos casos famosos é a série Fable (Figura 3), onde o jogador encarna um guerreiro num cenário medieval fantasioso, nesse jogo, o jogador é constantemente dado a escolha entre atos ruins (assassinatos, roubo, fazer estelionatário) e bons (doações, ajudar pessoas) e a cada ato o jogador pode perceber as consequências de seus atos. É mesmo jogos que se baseiam muito em violência e subversão de valores como o GTA, apresentam escolhas e as consequências de suas escolhas para o jogador.



Figura 3: exemplo do Fable, onde o jogador é premiado por suas ações.

Aristóteles coloca que a virtude moral é adquirida como resultado do hábito [Aristóteles 2002], e este determina se nosso comportamento é bom ou ruim. E esse hábito, segundo ele, não surge por natureza, e sim pelo exercício e prática das virtudes. Então um jogo habilita o jogador a praticar virtudes pode ser considerado bom para criar o hábito neles, se eles estimularem os hábitos considerados bons, enquanto que um jogo que estimula o jogador a praticar hábitos ruins, pode ser considerado ruim. Em vista disto, Aristóteles teria uma visão que os jogos dependem muito do livre-arbítrio de cada um.

Agostinho coloca o mal como nascido do nosso livre-arbítrio, e através de nossas escolhas errôneas nos afastamos de Deus [Agostinho 1995]. Então o mal, mesmo praticado de forma virtual deve ser considerado um afastamento do bem, pois mesmo o pensamento no mal é considerado um pecado por ele [Agostinho 1995]. Então, assim como Aristóteles, depende muito do livre-arbítrio de cada um para se verificar se um game é bom ou ruim para o jogador.

Kant com suas máximas, seria indiferente ao mal ou bem que um jogo pode causar no mundo virtual, já que no mesmo não tem contrapartida no mundo real.

Como games possuem narrativa e enredo, também poderíamos fazer um paralelo com análise que de livros, que trazem conflitos éticos para os leitores, são considerados por Booth [1988] e Nussbaum [1992] como bons, pois fazem os leitores refletirem sobre atos e sobre a moral. Dessa forma, games que também trazem questões éticas também trazem reflexões para os jogadores, e de forma mais impactante, já que o jogador normalmente pode se identificar mais com o personagem do jogo, com o ambiente imersivo do game.

Os *games* fazem um bom trabalho de ensinar e colocar o jogador em conflitos morais, personificando o seu personagem, os jogadores engajam em conflitos morais e podem exercer o exercem o seu senso moral. Nesse caso, um aspecto ruim dos *games*, é que muitas vezes eles premiam os jogadores por escolhas que seriam eticamente erradas, como assaltos, e assassinatos, criando um treinamento para a prática de atos violentos Coeckelbergh [2007].

3.3 Outras Abordagens Éticas

Também existem trabalhos que levam em consideração outros tratados éticos, como aborda Wonderly [2008] que leva em consideração o filósofo Hume e o seu empirismo britânico. Nesse caso a autora usa a empatia para defender que *games* podem causar um dano psicológico ou empático nas crianças, e consequentemente introduzir valores morais errados na sociedade.

Em Schulzke [2010] e Tavinor [2007] duas abordagens para a ética em *games* sobre uma perspectiva mais utilitarista. No caso esses trabalhos acabam defendendo que os *games* seriam bons para sociedade, mas admite que existem aspectos positivos e negativos nos *games*.

4. Outras Questões Éticas

Existem ainda outras questões éticas envolvendo os *games*, como o vício em *games* e a polêmica envolvendo o uso de dados coletados por *games* online e sociais.

A questão do vício em *games*, onde pessoas criam um hábito tão forte de jogar e viver essa vida virtual que se esquecem da sua vida real. Isso pode levar a perda de saúde pela diminuição da atividade física [Vandewater 2004] e também a diminuição das atividades sociais e diminuição da performance no estudo/trabalho [Gentile et al. 2004]. Também existe a questão que *games* podem gerar a compulsão em jogar, onde os jogadores não se consideram mais capazes de parar de jogar os *games*, criando o que já é considerado vício [Han, Hwang & Renshaw 2010].

A privacidade tem outro questão ética. Assim como o uso da internet e do monitoramento de seus hábitos e ações na internet, o mesmo acontece agora com *games* [Mcgraw & Hogle 2007]. Existem *games* massivos, chamados *games* online *multiplayers* massivos, onde diversas pessoas jogam em um mesmo ambiente. Uma das coisas necessárias para o funcionamento do jogo, é a coleta de estatísticas pelo servidor do *game*. O que nos trás a questões éticas, como essas estatísticas são usadas e quem pode acessá-las. Essa questão também está em grande enfoque na mídia, mas em relação a redes sociais, que no caso é até pior, pois a vida real da pessoa está sendo monitorada [Acquisti & Gross 2006]. Apesar de serem questões éticas importantes, elas vão além do escopo deste trabalho.

4. Games e o Futuro

Após a exposição sobre os *games* como bons e maus, pretende-se debater como no futuro os *games* podem ser utilizados em prol da humanidade, focando no efeito de “*gamificação*” que está sendo utilizado como ferramenta de marketing e aumento de produtividade, trazendo conceitos de *games* para fatos cotidianos, de forma a engajar e aumentar o nível de interesse do usuário.

Games são uma forma de entretenimento e trazem diversão e prazer a seus usuários. Assim como os *games* podem ser usados para explorar valores considerados “maus” pela sociedade, como vista nas seções anteriores, ele também pode ser usado como ferramenta para auxiliar a comunidade.

Muitos *games* trazem intrinsecamente conhecimentos que são considerados importantes para a sociedade,

onde se pode aprender jogando. Vemos a série *Assassin's Creed* (Figura 4a), onde por trás do jogo o jogador pode vivenciar os costumes, práticas e fatos importantes que aconteceram na história da humanidade. Vemos também jogos com física, como o sucesso *Angry Birds* (Figura 4b) que tem uma física newtoniana, e onde o jogador pode perceber as mesmas regras físicas que ele aprende na aula de física, como Leis de Newton. Já no jogo *Spore* (Figura 4c), onde o jogador pode brincar em um processo de evolução de um planeta que lembra muito a evolução da Terra, como seria ensinado em biologia. Esses jogos são voltados para o entretenimento, mas mesmo assim trazem esses conceitos. O trabalho de Gee [2003] levanta que esses jogos apresentam diversos princípios de aprendizagem e que eles podem ser mais efetivos no aprendizado que o método tradicional de educação.

Uma categoria de jogos que tem evoluído, não tanto quanto a do entretenimento, são os jogos educativos. Esses jogos são desenvolvidos com pedagogos e são voltados para trazer algum conhecimento específico para o jogador. Uma categoria que se pode ver o surgimento é a de jogos para ajudar o desenvolvimento humano. Podemos ver o caso do uso de *games* como treinamento e reabilitação de pessoas, como mostra o estudo de Griffiths [2003]. Nesse caso, os jogos devem ter um paradigma diferente dos jogos digitais tradicionais, requerendo uma complexidade maior e o conhecimento além das tradicionais tecnologias de áreas humanas e biomédicas, que normalmente não são consideradas em jogos.

Como o caso do *game* brasileiro Jecripe [Brandão et al. 2010], jogo para crianças com síndrome de *down* em idade pré-escola que visa o treinamento e desenvolvimento cognitivo de crianças com síndrome de *down* em idade pré-escolar, como: imitação, percepção, motricidade fina, coordenação viso-motora, memória, atenção e sensibilização fonológica. Também vemos *games* para crianças com déficit de atenção que visam motivar a percepção da atenção com o uso de *games*, que mostram grande evolução após seu uso [Dziorny 2007].

Um dos pontos que podem servir para a melhora da sociedade é o processo de *gamificação*. A ideia é simples, pegar ideias de *game*, como pontuação, troféus e narrativa e colocá-los em um contexto de não-*game*. Vemos por exemplo o caso do site *Superbetter* (<https://www.superbetter.com/>), onde conceitos de jogos são aplicados para ajudar pessoas a vencerem maus hábitos de saúde ou etapas difíceis de recuperação de doenças ou enfermidades. A criadora é também divulgadora de como conceitos de *games* podem ser usados para melhorar o mundo [Ted 2010] e [Macgonical 2011]. Sendo assim atividades como exercícios, dietas e fazer a caridade podem se tornar *games*.

No tratado de Huizinga [1949] trás uma concepção antropológica que coloca o jogo ligado a várias formas

de expressões culturais. Inclusive ele coloca o jogo como algo inato ao homem, sendo uma categoria primária a vida, e a cultura nascendo de uma evoluída do jogo. Considerando inerente o jogo ao seres humanos e sociedades, o jogo deve ter um aspecto fundamental para a seu aprimoramento. Sendo assim os processos de *gamificação* e *games* fazem parte fundamental para a nossa evolução como ser humano e sociedade.



(a)



(b)



(c)

Figura 4: (a) Assassin's Creed, (b) Angry Birds e (c) Spore.

5. Conclusões

Este trabalho apresentou e discutiu diversas questões éticas envolvendo os *games*, e tentou-se trazer a discussão a luz de três grandes filósofos de linhas bem distintas: Aristóteles, com uma linha mais clássica; Santo Agostinho, com uma linha mais cristã; e Kant, com uma linha mais racionalista. Em vista de toda a discussão feita, fica difícil ter um julgamento de se os *games* são bons ou ruins para a sociedade. Assim como as pessoas, depende muito de como os *games* são utilizados.

Mas podemos ver que *games* poderiam ser condenados por Aristóteles, pois *games* incitam a prática de atos injustos, mas também os *games* poderiam ser defendidos pela catarse de Aristóteles, onde os jogadores liberariam toda a violência que estariam dentro deles. Em Kant também existem argumentos defendendo e condenando os *games*. Defendendo os *games* usando Kant pode ser colocado a lei universal dele, dizendo que como matando os gerando violência dentro do ambiente virtual de um *game* não ocasiona mal no mundo real, então os *games* são éticos. Condenando usando Kant poderíamos colocar que os seres virtuais são análogos aos seres humanos e teriam que ter o respeito dos jogadores.

Este trabalho também discutiu o futuro dos *games*, como jogos para ajudar a sociedade com os *games* educativos e usados para reabilitação, assim como a integração de conceitos de jogos no dia a dia das pessoas com a *gamificação*. Dessa forma, assim como o livre-arbítrio, *games* para serem considerado bons ou maus, dependem muito para que eles foram feitos, e como é o uso dele pelos jogadores.

Agradecimentos

Agradeço a Danielle Maria Pereira por sua ajuda com a revisão do artigo.

References

- ACQUISTI, ALESSANDRO; GROSS, RALPH. IMAGINED COMMUNITIES: AWARENESS, INFORMATION SHARING, AND PRIVACY ON THE FACEBOOK. IN: **PRIVACY ENHANCING TECHNOLOGIES**. SPRINGER BERLIN HEIDELBERG, 2006. P. 36-58.
- ANDERSON, C. E DILL, K. VIOLENT VIDEO GAMES PRODUCE VIOLENT BEHAVIOR. **HEALTH ON THE NET FOUNDATION**, 2005, DISPONÍVEL EM: [HTTP://MENTALHEALTH.ABOUT.COM/CS/FAMILYRESOURCES/A/VIDGAMEVIOLENCE.HTM](http://mentalhealth.about.com/cs/familyresources/A/VIDGAMEVIOLENCE.HTM). ACESSO EM 19 DE JUNHO DE 2013.
- ARISTÓTELES. **ÉTICA A NICÔMACO**. 1. ED. SÃO PAULO: EDIPRO, 2002.
- ARISTÓTELES. **ÉTICA A EUDEMO**. 1. ED. TRIBUNA DA HISTÓRIA, 2005.

- AGOSTINHO, SANTO. **LIVRE ARBÍTRIO**, TRADUÇÃO DE NAIR DE ASSIS OLIVEIRA. PAULUS, SÃO PAULO (1995).
- AUGUSTINE, SAINT, E ELIZABETH ANN CLARK. **ST. AUGUSTINE ON MARRIAGE AND SEXUALITY**. VOL. 1. CATHOLIC UNIVERSITY OF AMER PRESS, 1996.
- BASSICK, MICHAEL. **THE ETHICAL IMPERATIVE IN THE CONTEXT OF EVOLVING TECHNOLOGIES**. 1. ED. EUA: UNIVERSIDADE DO COLORADO, 2007.
- BOOTH, WAYNE C.: **THE COMPANY WE KEEP. AN ETHICS OF FICTION**. BERKELEY: CALIFORNIA UP, 1988.
- BRANDÃO, ANDRÉ ET AL. JECRIPE: STIMULATING COGNITIVE ABILITIES OF CHILDREN WITH DOWN SYNDROME IN PRE-SCHOLAR AGE USING A GAME APPROACH. **PROCEEDINGS OF THE 7TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON ADVANCES IN COMPUTER ENTERTAINMENT TECHNOLOGY**. ACM. P. 15-18, 2010.
- COECKELBERGH, MARK. VIOLENT COMPUTER GAMES, EMPATHY, AND COSMOPOLITANISM. **ETHICS AND INFORMATION TECHNOLOGY** 9. P. 219-231, 2007.
- DETERDING, SEBASTIAN ET AL. GAMIFICATION. USING GAME-DESIGN ELEMENTS IN NON-GAMING CONTEXTS. IN: **CHI'11 EXTENDED ABSTRACTS ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS**. ACM, 2011. p. 2425-2428.
- DZIORNY, M. (2007). DIGITAL GAME-BASED LEARNING AND DYSLEXIA IN HIGHER EDUCATION. IN R. CARLSEN ET AL. (EDS.), **PROCEEDINGS OF SOCIETY FOR INFORMATION TECHNOLOGY & TEACHER EDUCATION INTERNATIONAL CONFERENCE 2007** (PP. 1189-1197). CHESAPEAKE, VA: AACE.
- FREIRE, ANTÔNIO. **A CATARSE EM ARISTÓTELES: VOLUME 6 DA COLEÇÃO PENSAMENTO FILOSÓFICO**. [S.L.]: FACULDADE DE FILOSOFIA, 1982.
- FUNK, JEANNE B. ET AL. VIOLENCE EXPOSURE IN REAL-LIFE, VIDEO GAMES, TELEVISION, MOVIES, AND THE INTERNET: IS THERE DESENSITIZATION?. **JOURNAL OF ADOLESCENCE**, V. 27, N. 1, P. 23-39, 2004.
- GENTILE D. A., ET AL.: THE EFFECTS OF VIOLENT VIDEO GAME HABITS ON ADOLESCENT HOSTILITY, AGGRESSIVE BEHAVIORS, AND SCHOOL PERFORMANCE. **JOURNAL OF ADOLESCENCE** 27, P. 5-22, 2004.
- GEE J. P.: **WHAT VIDEO GAMES HAVE TO TEACH US ABOUT LEARNING AND LITERACY**. 2 ED. PALGRAVE MACMILLAN, 2003.
- GOLDSTEIN, JEFFREY H. (ED.). **WHY WE WATCH: THE ATTRACTIONS OF VIOLENT ENTERTAINMENT**. OXFORD UNIVERSITY PRESS, 1998.
- GRIFFITHS, M.: THE THERAPEUTIC USE OF VIDEO GAMES, CHILDHOOD AND ADOLESCENCE. **CLINICAL CHILD PSYCHOLOGY AND PSYCHIATRY**, 8(4), P. 547-554, 2003.
- HAN, D. H., HWANG, J. W., RENSHAW, P. F. :**BUPROPION SUSTAINED RELEASE TREATMENT DECREASES CRAVING FOR VIDEO GAMES AND CUE-INDUCED BRAIN ACTIVITY IN PATIENTS WITH INTERNET VIDEO GAME ADDICTION**. EXPERIMENTAL AND CLINICAL PSYCHOPHARMACOLOGY, VOL 18(4), AUG 2010, 297-304.
- HROMEK, ROBYN; ROFFEY, SUE. PROMOTING SOCIAL AND EMOTIONAL LEARNING WITH GAMES:" IT'S FUN AND WE LEARN THINGS". **SIMULATION & GAMING**, 2009.
- HUIZINGA, JOHAN. **HOMO LUDENS: A STUDY OF THE PLAY ELEMENT IN CULTURE**. TAYLOR & FRANCIS, 1949.
- IGREJA CATOLICA. **COMPÊNDIO DO CATECISMO DA IGREJA CATÓLICA**. VATICANO, 2012.
- JOSELLI, MARK; CLUA, ESTEBAN. GPUWARS: DESIGN AND IMPLEMENTATION OF A GPGPU GAME. IN: **GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT (SBGAMES), 2009 VIII BRAZILIAN SYMPOSIUM ON**. IEEE, 2009. p. 132-140.
- KANT, IMMANUEL; MARQUES, VIRIATO SOROMENHO; QUINTELA, PAULO. **FUNDAMENTAÇÃO DA METAFÍSICA DOS COSTUMES**. 1960.
- KANT, IMMANUEL. **CRÍTICA DA RAZÃO PRÁTICA**. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 2002.
- KANT, IMMANUEL. **CRÍTICA DO JUÍZO**. I. KANT, CRÍTICA DA FACULDADE DO JUÍZO, 1974.
- LENIHAN, DAVID A. THE JUST WAR THEORY IN THE WORK OF SAINT AUGUSTINE. **AUGUSTINIAN STUDIES**, V. 19, P. 37-70, 1988.
- LIMA NETO, A. A.: **O GOZO DA RAZÃO: ELEMENTOS DA ÉTICA SEXUAL KANTIANA**. BARGOS, V.6 N.8, 2012.
- MACGONICAL, JANE. **REALITY IS BROKEN -- WHY GAMES MAKE US BETTER AND HOW THEY CAN CHANGE THE WORLD**. 1.ED. EUA: PENGUIN BOOKS, 2011.
- MAINGUENEAU, DOMINIQUE. A PROPÓSITO DO ETHOS. **ETHOS DISCURSIVO**. SÃO PAULO: CONTEXTO, P. 11-29, 2008.
- MCCORMICK, M. IS IT WRONG TO PLAY VIOLENT VIDEO GAMES? **ETHICS AND INFORMATION TECHNOLOGY**, 3(4), 277-287, 2001.
- MCGRAW, GARY; HOGLUND, GREG. ONLINE GAMES AND SECURITY. **SECURITY & PRIVACY, IEEE**, V. 5, N. 5, P. 76-79, 2007.
- NUSSBAUM, MARTHA C.: **LOVE'S KNOWLEDGE. ESSAYS ON PHILOSOPHY AND LITERATURE**, NEW YORK: OXFORD UP, 1992
- ORGANON, POLÍTICA. **CONSTITUIÇÃO DE ATENAS.(OS PENSADORES)** SÃO PAULO ED.NOVA CULTURAL, 1999.
- PETERS, EDUARDA TAVARES; CERQUEIRA, FÁBIO VERGARA. **MULHERES EM ATENAS, NO SÉCULO IV: O TESTEMUNHO DO CONTRA NEERA, DE DEMÓSTENES**, 2013.
- PIPER, ANNE MARIE ET AL. SIDES: A COOPERATIVE TABLETOP COMPUTER GAME FOR SOCIAL SKILLS DEVELOPMENT. IN: **PROCEEDINGS OF THE 2006 20TH ANNIVERSARY CONFERENCE ON COMPUTER SUPPORTED COOPERATIVE WORK**. ACM, 2006. p. 1-10.
- POHL, KIRSTEN. **ETHICAL REFLECTION AND EMOTIONAL INVOLVEMENT IN COMPUTER GAMES**. IN: **PROCEEDINGS**

- OF THE PHILOSOPHY OF COMPUTER GAMES CONFERENCE 2008. P. 92-107, 2008.
- PRENSKY, MARC. DON'T BOTHER ME, MOM, I'M LEARNING!: HOW COMPUTER AND VIDEO GAMES ARE PREPARING YOUR KIDS FOR 21ST CENTURY SUCCESS AND HOW YOU CAN HELP!. NEW YORK: PARAGON HOUSE, 2006.
- RACHELS, JAMES. **ELEMENTOS DE FILOSOFIA MORAL**. LISBOA: GRADIVA, 2004.
- RAUPP, VALDIR. **PLS - PROJETO DE LEI DO SENADO, Nº 170 DE 2006**. [HTTP://WWW.SENADO.GOV.BR/ATIVIDADE/MATERIA/DETALHES.ASP?P_COD_MATE=77940](http://www.senado.gov.br/atividade/materia/detalhes.asp?p_cod_mate=77940) ACESSO EM 21/07/2014
- RUSSELL, BERTRAND. **HISTORY OF WESTERN PHILOSOPHY: COLLECTORS EDITION**. ROUTLEDGE, 2013.
- SCHULZKE, M. 2010. DEFENDING THE MORALITY OF VIOLENT VIDEO GAMES. **ETHICS AND INF. TECHNOL.** 12, 2, P. 127-138, 2010.
- SHAFFER, DAVID WILLIAMSON; GEE, JAMES PAUL. BEFORE EVERY CHILD IS LEFT BEHIND: HOW EPISTEMIC GAMES CAN SOLVE THE COMING CRISIS IN EDUCATION. 2005.
- SQUIRE, KURT; JENKINS, HENRY. HARNESSING THE POWER OF GAMES IN EDUCATION. **INSIGHT**, v. 3, n. 1, p. 5-33, 2003.
- TAVINOR, GRANT. TOWARDS AN ETHICS OF VIDEO GAMING. **PROCEEDINGS OF THE 2007 CONFERENCE ON FUTURE PLAY**. ACM, 2007.
- TAYLOR, CHARLES. **THE ETHICS OF AUTHENTICITY**. CAMBRIDGE, MA: HARVARD UNIVERSITY PRESS, 1991.
- TED2010 (2010, MARCH). JANE MCGONIGAL: **GAMING CAN MAKE A BETTER WORLD** [VIDEO]. DISPONIVEL EM: [HTTP://WWW.TED.COM/TALKS/JANE_MCGONIGAL_GAMING_CAN_MAKE_A_BETTER_WORLD.HTML](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html). ACESSO EM 19 DE JUNHO DE 2013
- THOMPSON, K. E HANINGER, K., FREQUENTLY ASKED QUESTIONS ABOUT VIOLENCE IN E-RATED VIDEO GAMES. **JOURNAL OF THE AMERICAN MEDICAL ASSOCIATION**, 2001.
- VANDEWATER E. A., SHIM MI-SUK E CAPLOVITZ A. G.: LINKING OBESITY AND ACTIVITY LEVEL WITH CHILDREN'S TELEVISION AND VIDEO GAME USE. **JOURNAL OF ADOLESCENCE**, 27, P. 71-85, 2004.
- WADDINGTON, D. I. LOCATING THE WRONGNESS OF ULTRA-VIOLENT VIDEO GAMES. **ETHICS AND INFORMATION TECHNOLOGY**, 9(2), P. 121–128, 2007.
- WALLENIUS, MARJUT; PUNAMÄKI, RAIIA-LEENA. DIGITAL GAME VIOLENCE AND DIRECT AGGRESSION IN ADOLESCENCE: A LONGITUDINAL STUDY OF THE ROLES OF SEX, AGE, AND PARENT–CHILD COMMUNICATION. **JOURNAL OF APPLIED DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY**, v. 29, n. 4, p. 286-294, 2008.
- WILLENZ, P. VIOLENT VIDEO GAMES CAN INCREASE AGGRESSION. **AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION**, 2000.
- WILLIAMS, DMITRI; SKORIC, MARKO. INTERNET FANTASY VIOLENCE: A TEST OF AGGRESSION IN AN ONLINE
- GAME. **COMMUNICATION MONOGRAPHS**, v. 72, n. 2, p. 217-233, 2005.
- WOODCOCK, S., 2001. Game AI: the state of the art industry 2000-2001. *Game Developer*, 8 (8), 36-44.
- WONDERLY, MONIQUE. **A HUMEAN APPROACH TO ASSESSING THE MORAL SIGNIFICANCE OF ULTRA-VIOLENT VIDEO GAMES**. **ETHICS AND INFORMATION TECHNOLOGY** 10.1, P. 1-10, 2008.
- ZELINSKI, E. M.; REYES, R. COGNITIVE BENEFITS OF COMPUTER GAMES FOR OLDER ADULTS. **GERONTECHNOLOGY**, v. 8, n. 4, p. 220-235, 2009.