



Contramedidas ao Design Predatório em Jogos Digitais

Countermeasures to Predatory Design in Digital Games

Felipe Mariani de Andrade, Universidade Anhembi Morumbi.
felipemariani@hotmail.com

Dra. Andréa Catrópa da Silva, Universidade Anhembi Morumbi.
andreacatropa@gmail.com

Resumo

Este artigo analisa o design predatório na indústria de jogos digitais, examinando sua relação com os conceitos de *dark patterns* e monetização predatória, bem como seus impactos na experiência e no bem-estar dos jogadores. Com base em revisão teórica ancorada em estudos recentes de *Game Studies* e Design, discute-se como determinadas práticas exploram vulnerabilidades cognitivas e comportamentais dos usuários para maximizar engajamento e retorno financeiro. O texto aborda efeitos psicológicos e culturais dessas estratégias, incluindo a segmentação de jogadores por padrões de consumo e a intensificação de comportamentos problemáticos. Analisa-se, ainda, o papel do *game designer* em contextos produtivos marcados por pressões econômicas e pela normalização dessas práticas. Por fim, o artigo propõe contramedidas que articulam regulação institucional, letramento dos jogadores e a difusão de alternativas de design e monetização mais transparentes e responsáveis.

Palavras-chave: Design, Game Design, Dark Patterns, Monetização Predatória, Jogos Digitais.

Abstract

This article analyzes predatory design in the digital games industry, examining its relationship to the concepts of dark patterns and predatory monetization, as well as its impacts on players' experience and well-being. Drawing on a theoretical review grounded in recent scholarship in Game Studies and Design, it discusses how certain practices exploit users' cognitive and behavioral vulnerabilities to maximize engagement and financial return. The article addresses the psychological and cultural effects of these strategies, including the segmentation of players according to consumption patterns and the intensification of problematic behaviors. It also examines the role of the game designer in production contexts shaped by economic pressures and the normalization of such practices. Finally, the article proposes countermeasures that bring together institutional regulation, player literacy, and the dissemination of more transparent and responsible design and monetization alternatives.

Keywords: Design, Game Design, Dark Patterns, Predatory Monetization, Digital Games.



Introdução

A indústria de jogos digitais consolidou-se como um dos segmentos mais relevantes da economia do entretenimento, alcançando um faturamento superior a 184 bilhões de dólares em 2024 (Batchelor, 2024). Esse crescimento ocorre entre diferentes plataformas, incluindo computadores, consoles e, de maneira particularmente expressiva, o mercado mobile, que atualmente responde por aproximadamente 50% da receita global do setor (Batchelor, 2024). Além da expansão econômica, houve ampliação de sua base de usuários, com estimativas indicando a existência de cerca de 3,32 bilhões de jogadores em escala mundial (Kumar, 2025).

Esse cenário também impulsionou a diversificação das estratégias de monetização e das experiências de jogo.

Nesse contexto, as mecânicas de jogo correspondem aos sistemas e regras que estruturam as ações do jogador e definem sua interação com o jogo, constituindo a base da experiência lúdica.

Com a multiplicação de mecânicas de jogo, desenvolvidas sempre a partir de objetivos específicos, muitos títulos passaram a integrá-las diretamente aos seus sistemas de monetização. Esse processo resultou na criação de experiências nas quais o jogador é induzido a adotar determinados comportamentos, como permanecer por mais tempo no jogo ou realizar gastos recorrentes, mesmo quando tais ações podem ser prejudiciais a seus próprios interesses, sem plena consciência disso. Quando utilizadas dessa forma, essas mecânicas deixam de operar apenas como elementos lúdicos e passam a configurar padrões de design predatório. Este refere-se à exploração intencional de vulnerabilidades cognitivas e comportamentais do jogador com o objetivo de maximizar engajamento e extração de valor econômico (Petrovskaya e Zendle, 2021).

Esse tipo de design disseminou-se na indústria de jogos digitais e tornou-se recorrente em lançamentos, especialmente em títulos estruturados para maximizar engajamento e retorno financeiro em detrimento do bem-estar de seus usuários. Muitas dessas estratégias inspiram-se em práticas historicamente associadas à indústria de jogos de azar, como sistemas de recompensas aleatórias (também conhecidas como *loot boxes*), ofertas temporárias fundamentadas em escassez artificial e o uso estratégico de estímulos sensoriais. Esses elementos são empregados para intensificar a resposta emocional do jogador, aumentar a excitação associada à recompensa e favorecer comportamentos de uso prolongado ou compulsivo. A difusão dessas estratégias não apenas expõe os jogadores a riscos psicológicos e financeiros, como também ameaça a própria sustentabilidade da indústria de jogos, ao comprometer a confiança do público e a integridade da experiência lúdica.

Este artigo discute os padrões de design predatório presentes nos jogos digitais, seus impactos sobre a experiência e o bem-estar dos jogadores, bem como o papel do game designer na implementação e na normalização dessas práticas. Por fim, examina possibilidades de



enfrentamento desse cenário, com vistas a uma indústria mais ética, sustentável e alinhada aos interesses de seus usuários.

Metodologia

Este artigo caracteriza-se como uma pesquisa teórico-conceitual, desenvolvida a partir de revisão bibliográfica de caráter narrativo. A revisão bibliográfica consiste na análise crítica de produções científicas, com o objetivo de compreender o estado da arte de um determinado tema e identificar suas principais abordagens e lacunas.

A seleção das fontes priorizou autores relevantes no campo de *Game Studies* e Design, com ênfase em estudos recentes que abordam dark patterns, monetização predatória e ética no design de jogos digitais. Foram considerados critérios como pertinência temática, relevância na literatura e contribuição conceitual para o problema investigado.

A análise do material foi conduzida de forma interpretativa, buscando articular os conceitos identificados e estabelecer relações entre práticas de design, seus impactos e possíveis contramedidas. Por tratar-se de um estudo teórico, não houve coleta de dados empíricos, concentrando-se o trabalho na síntese crítica e na proposição de diretrizes a partir da literatura existente.

Dark Patterns e Monetização predatória

Padrões de design são soluções recorrentes para problemas comuns de projeto. Propostos no campo da arquitetura e do urbanismo e, posteriormente, incorporados pela engenharia de software e pelo design de interação, esses padrões organizam práticas já consolidadas que podem ser adaptadas a diferentes contextos (Alexander, 1977). É a partir desse entendimento que Zagal, Björk e Lewis (2013) desenvolvem e ampliam o conceito de dark patterns no contexto dos jogos digitais. Os autores definem esses padrões como “Um padrão sendo usado intencionalmente por um criador de jogo para causar experiências negativas aos jogadores que vão contra os seus melhores interesses e provavelmente acontecerão sem o seu consentimento.”¹ (Zagal, Björk e Lewis, 2013, p.7). Trata-se de formas de design orientadas à manipulação das escolhas do jogador e à exploração de vulnerabilidades cognitivas.

Para ilustrar essa definição, Zagal, Björk e Lewis (2013) analisam como esses padrões se manifestam concretamente na experiência de jogo, a partir de exemplos recorrentes observados na indústria. Em vez de se apresentarem como decisões isoladas, os *dark patterns* costumam emergir

¹ Tradução nossa.



da combinação de diferentes sistemas que afetam o tempo, o dinheiro ou as relações sociais do jogador dentro do jogo. Há casos em que o progresso é deliberadamente desacelerado para estimular retornos frequentes ou longas sessões, situações em que recompensas ou vantagens são oferecidas por meio de pagamentos pouco transparentes e, ainda, mecanismos que pressionam o jogador por meio de comparações sociais, rankings ou dependência de outros usuários.

Outro conceito que se articula diretamente aos *dark patterns* é o de monetização predatória, explorado por Petrovskaya e Zendle (2021), que o definem como um conjunto de práticas de design e modelos econômicos orientados a maximizar a extração de valor financeiro dos jogadores por meio da exploração deliberada de vulnerabilidades comportamentais e cognitivas.

A monetização predatória não se restringe a um único mecanismo ou formato específico, mas emerge da articulação entre diferentes sistemas de jogo. Práticas como recompensas aleatórias pagas, progressões artificialmente prolongadas, múltiplas camadas de moedas virtuais, ofertas temporárias limitadas e a constante interrupção da experiência com estímulos de compra configuram um ecossistema projetado para manter o jogador em um ciclo contínuo de engajamento e gasto. Tais estratégias, quando combinadas, tendem a deslocar o foco do jogo enquanto experiência lúdica para um modelo de consumo persistente, no qual frustração e recompensa passam a ser elementos instrumentalizados pelo design.

Petrovskaya e Zendle (2021) ressaltam, ainda, que essas práticas não impactam os jogadores de maneira homogênea. Ao contrário, elas voltam-se tanto a indivíduos mais suscetíveis a impulsos de consumo quanto jogadores sem indicadores prévios de vulnerabilidade, que, mesmo assim, podem ser gradualmente conduzidos a comportamentos de gastos não planejados.

Em conjunto, as pesquisas de Zagal, Björk e Lewis (2013) e de Petrovskaya e Zendle (2021) oferecem um panorama consistente das modalidades de design predatório presentes na indústria de jogos digitais, tanto no nível da experiência projetada quanto no nível dos modelos de captura de valor. Um ponto de contraste relevante entre esses trabalhos reside nas abordagens propostas para lidar com o problema: de um lado, uma ênfase na agência informada do jogador; de outro, a suspeita de que essa agência é estruturalmente limitada pelas condições de desenho e de mercado.

Zagal, Björk e Lewis (2013) apresentam como resposta central o conceito de letramento em manipulação, segundo o qual os jogadores deveriam desenvolver uma compreensão mais aprofundada de como os jogos influenciam suas decisões e comportamentos. A capacidade de reconhecer mecanismos persuasivos permitiria aos jogadores concederem ou negarem consentimento de maneira mais consciente, reduzindo a eficácia de padrões manipulativos na medida em que tornaria visíveis os seus gatilhos e efeitos. Nessa perspectiva, um Dark Pattern poderia deixar de ser caracterizado como tal à medida que os jogadores se tornassem suficientemente informados para compreender e resistir às estratégias empregadas, deslocando o problema do campo do “engano” para o da escolha informada.



Por outro lado, Petrovskaya e Zendle (2021) problematizam a eficácia da autoeducação do consumidor como única forma de defesa frente à monetização predatória. Seus achados indicam que muitas dessas estratégias exploram mecanismos psicológicos capazes de induzir gastos impulsivos, mesmo entre jogadores conscientes de sua existência. Os autores destacam, ainda, que práticas como loot *boxes* e sistemas que dificultam a conversão entre moedas virtuais e valores monetários reais podem entrar em conflito com princípios de proteção ao consumidor. Diante disso, o estudo aponta para a necessidade de intervenções regulatórias, sugerindo que determinadas práticas demandam regulamentação governamental a fim de prevenir abusos e reduzir riscos aos jogadores.

Impactos do Design Predatório na Experiência do Jogador

Após essas considerações, torna-se necessário analisar os impactos do design predatório na experiência dos jogadores, que influenciam a percepção de justiça, autonomia e bem-estar psicológico. Sistemas baseados em frustração planejada, recompensas intermitentes e estímulos constantes reconfiguram a relação do jogador com o tempo, o dinheiro e a progressão no jogo.

Essas práticas podem desencadear sentimentos recorrentes de ansiedade, culpa associada ao consumo, medo de perder oportunidades e uma relação progressivamente instrumentalizada com a experiência lúdica. Nesse contexto, o ato de jogar deixa de ser predominantemente voluntário e prazeroso, assumindo contornos de obrigação ou de hábito de difícil interrupção. Ademais, ao estruturar a experiência com base em métricas de retenção e conversão financeira, o design predatório favorece a despersonalização dos jogadores, que deixam de ser compreendidos como sujeitos diversos, dotados de motivações, limites e contextos distintos, e passam a ser tratados como perfis comportamentais a serem otimizados economicamente (Tham e Perreault, 2021). É nesse cenário que emergem classificações e estratégias voltadas a diferentes padrões de consumo, aprofundando assimetrias entre jogadores e reforçando uma lógica na qual os impactos humanos do design são frequentemente subordinados aos objetivos de lucro e de engajamento.

Os jogadores mais impactados por essas decisões de design são frequentemente reduzidos a abstrações numéricas ou tratados como alvos de estratégias de monetização. Um exemplo dessa lógica é a categorização informal dos jogadores com base em seus padrões de consumo, expressa por termos amplamente utilizados na indústria, como “sardinhas” (*minnows*), “golfinhos” (*dolphins*) e “baleias” (*whales*).

Segundo Samuel M. Tham e Gregory P. Perreault (2021), os jogadores classificados como “sardinhas” são aqueles que gastam pouco ou nenhum dinheiro, participando da experiência de jogo de maneira gratuita ou com investimentos mínimos. Os “golfinhos” correspondem a usuários que realizam gastos ocasionais ou moderados, sem que isso represente um comprometimento significativo de seu orçamento pessoal. Já os chamados “baleias” caracterizam-se por realizar

investimentos financeiros elevados, geralmente com o objetivo de acelerar a progressão no jogo ou adquirir itens raros e exclusivos.

Os estudos de Tham e Perreault (2021) contribuem para uma compreensão mais aprofundada do comportamento desses perfis de jogadores, ao indicar que usuários com maior envolvimento financeiro, os jogadores “baleias”, tendem também a ser os que mais consomem anúncios dentro dos jogos. Esse dado sugere que, quanto maior o nível de engajamento, maior é a disposição do jogador em aceitar as condições impostas pelo sistema, incluindo a cessão de tempo pessoal. Nesses casos, tempo e dinheiro passam a ser percebidos como um “investimento”, reforçando uma lógica extrativista na qual o jogo captura progressivamente a disponibilidade do jogador, seu tempo, atenção e dispêndio financeiro, muitas vezes sem contrapartida proporcional.

Relatos recorrentes em comunidades online, fóruns e redes sociais evidenciam as consequências desse modelo, com jogadores descrevendo dificuldades em controlar gastos, abandono forçado de jogos ou a deterioração de sua relação com a própria atividade de jogar. Tais testemunhos reforçam como o design predatório pode impactar não apenas o bem-estar psicológico dos usuários, mas também a dimensão cultural e afetiva de sua relação com os jogos digitais.

Em situações mais extremas, o design predatório contribui para o desenvolvimento de comportamentos análogos à dependência, fenômeno reconhecido pela Organização Mundial da Saúde (OMS) sob a denominação de “transtorno por uso de jogos digitais” ou *gaming disorder* (World Health Organization, 2020). Esse transtorno é caracterizado pela perda de controle sobre o tempo e a intensidade da atividade de jogar, pela priorização do jogo em detrimento de outras áreas da vida e pela persistência do comportamento mesmo diante de consequências negativas. Quando sistemas de monetização contínua são combinados a mecanismos de recompensa intermitente, o potencial de indução de gastos impulsivos e de reforço do uso prolongado tende a se intensificar, ampliando os riscos associados a essas práticas.

Para além dos estudos clínicos, observa-se também o surgimento de fóruns e comunidades online que atuam como espaços de suporte para indivíduos que identificam padrões problemáticos em sua relação com os jogos digitais. Um exemplo amplamente reconhecido é o subreddit r/StopGaming, que reúne usuários em busca de apoio mútuo para interromper ou moderar o uso compulsivo de videogames, promovendo a troca de experiências e estratégias de enfrentamento (Reddit, [s.d.]). De forma complementar, a plataforma Game Quitters consolidou-se como a maior comunidade global voltada ao apoio ao *gaming disorder*, contando com membros em mais de 95 países, oferecendo recursos como guias informativos, vídeos, relatos, testes e programas de acompanhamento para jogadores e familiares, destacando-se como um importante instrumento de apoio para aqueles que buscam auxílio (Game Quitters, 2025).

Outro exemplo relevante nesse contexto é o site Dark Pattern Games, que se dedica a mapear e catalogar jogos mobile que empregam estratégias manipulativas fundamentadas nos *dark patterns* definidos por Zagal, Björk e Lewis (2013). A iniciativa destaca-se por aplicar diretamente a



categorização proposta pelos autores como critério de identificação e classificação das práticas consideradas problemáticas. Cada entrada disponibilizada no site apresenta não apenas a descrição da mecânica avaliada como abusiva, mas também incorpora comentários e relatos de jogadores sobre suas experiências negativas, conferindo ao projeto um caráter colaborativo e ancorado na vivência do público (Dark Pattern Games, [s.d.]).

Diante desse panorama, os impactos do design predatório extrapolam situações isoladas de uso excessivo ou gasto descontrolado, configurando um problema de caráter estrutural que atravessa a forma como muitos jogos digitais são concebidos e operados. Ao reduzir os jogadores a métricas de engajamento e perfis de consumo, essas práticas comprometem o bem-estar dos usuários e fragilizam a relação de confiança entre o público e a indústria. Reconhecer a amplitude desses impactos constitui um passo fundamental para deslocar o debate da responsabilização individual do jogador para uma análise crítica das decisões de design que orientam e moldam tais comportamentos.

O papel do designer

O papel do game designer ocupa uma posição central tanto na consolidação quanto na reprodução das práticas de design predatório observadas na indústria de jogos digitais. Tradicionalmente, a atuação desse profissional envolve a concepção de sistemas, regras, mecânicas e experiências capazes de articular desafio, progressão, engajamento e significado lúdico (Salen e Zimmerman, 2006). Cabe também ao designer integrar esses sistemas ao modelo de negócio adotado pelo jogo, o qual varia conforme gênero, plataforma e objetivos do projeto.

Entretanto, à medida que modelos de negócio baseados em retenção contínua e monetização recorrente se tornaram predominantes, o escopo de atuação do game designer passou a incorporar, de forma cada vez mais explícita, metas econômicas e métricas de desempenho financeiro. Nesse contexto, decisões de design frequentemente passam a priorizar indicadores como engajamento prolongado, conversão e gasto recorrente, muitas vezes em detrimento da integridade da experiência de jogo, da saúde psicológica e da autonomia do jogador.

É nesse contexto que padrões e mecânicas potencialmente predatórios são implementados. Esses sistemas raramente surgem como decisões isoladas ou acidentais, eles são fruto de processos iterativos de design orientados por dados, análises de comportamento do usuário e indicadores como tempo de sessão, taxa de retorno diário e conversão em microtransações. Assim surgem mecânicas de progressão artificialmente desacelerada, recompensas intermitentes, moedas fragmentadas e eventos temporários, que são cuidadosamente ajustadas para maximizar engajamento e gasto, muitas vezes integradas de maneira orgânica à experiência de jogo, de modo que sua lógica econômica se torne menos perceptível ao jogador, aumentando, assim, o seu potencial retorno (Tham e Perreault, 2021).



Uma das principais razões para a adoção recorrente desse tipo de design está associada às pressões estruturais enfrentadas por estúdios e desenvolvedores. A intensificação da competitividade do mercado, os elevados custos de produção e manutenção de jogos, especialmente daqueles concebidos como serviços contínuos (jogos *live-service*), e a dependência de investidores ou *publishers* criam um contexto no qual a previsibilidade de receita assume papel central. Nesse cenário, práticas já consolidadas e financeiramente comprovadas tendem a ser reproduzidas, gerando um efeito de padronização em que estúdios passam a replicar soluções adotadas por outros, naturalizando estratégias predatórias como se fossem requisitos inevitáveis para a sustentabilidade econômica. Como consequência, poucos estúdios se dispõem a inovar nesse campo, uma vez que o risco associado à adoção de modelos alternativos de monetização pode representar um impacto financeiro significativo, ou mesmo fatal, para a continuidade da empresa.

Esse processo de normalização contribui para um distanciamento progressivo entre criadores e jogadores. Ao operar predominantemente a partir de métricas, segmentações de mercado e perfis de consumo, designers e equipes de desenvolvimento passam a se relacionar com abstrações estatísticas, em detrimento da consideração dos jogadores como sujeitos concretos. Esse afastamento é evidenciado na pesquisa conduzida por Alha et al. (2014), que oferece uma análise detalhada sobre a percepção de profissionais da indústria em relação ao modelo de jogos *free-to-play*. Os autores identificam indícios de omissão por parte dos designers quanto às implicações mais sensíveis de suas decisões de design, especialmente no que se refere aos impactos negativos que determinados sistemas podem exercer sobre os jogadores, bem como uma ausência de iniciativas voltadas à implementação de mecanismos de proteção, mesmo diante da consciência dos riscos envolvidos.

A justificativa frequentemente mobilizada, de que os modelos atualmente em uso são os mais lucrativos e de que não existiriam alternativas viáveis e equitativas de monetização, pode ser interpretada como uma forma de racionalização conveniente. Trata-se, assim, de uma resistência à mudança sustentada por argumentos que, sob uma aparência de pragmatismo econômico, acabam por mascarar a inação frente às possibilidades de revisão e inovação no design de jogos digitais.

O afastamento em relação à possibilidade de que o próprio trabalho possa gerar consequências negativas aos usuários é interpretado por Alha et al. (2014) como uma reação compreensível à luz do conceito de dissonância cognitiva. Do ponto de vista dos jogadores, contudo, essa postura tende a reforçar a percepção de que a indústria privilegia objetivos de lucro e retenção em detrimento da qualidade da vivência de jogo e das condições de autonomia e saúde psicológica do público. Esse cenário dialoga com a advertência formulada por Zagal, Björk e Lewis (2013) acerca do risco de uma “tragédia dos comuns”, na qual a aplicação generalizada de estratégias manipulativas conduz a um ambiente de desconfiança crescente entre os jogadores, comprometendo a sustentabilidade e a credibilidade de toda a indústria de jogos.

É importante reconhecer que as circunstâncias que envolvem o desenvolvimento de um jogo são profundamente singulares, sendo moldadas por um conjunto de fatores econômicos, criativos,



estruturais e humanos que influenciam o percurso de cada projeto e estúdio. Dessa forma, não se deve atribuir automaticamente a um jogo individual a responsabilidade por práticas de design predatório sem a devida consideração de seu contexto de produção. Do mesmo modo, uma mecânica não pode ser classificada como predatória de forma isolada, mas deve ser analisada a partir da maneira como é implementada e integrada à experiência de jogo (Zagal, Björk e Lewis, 2013). Como exemplo, o modelo *free-to-play*, frequentemente associado a práticas exploratórias, não é inerentemente antiético, sua legitimidade e impacto dependem diretamente das decisões de design adotadas em sua implementação (Alha et al., 2014).

Dessa forma, o game designer encontra-se em uma posição ambígua, em que ao mesmo tempo em que atua como mediador da experiência do jogador, também opera como agente estratégico dentro de sistemas econômicos que incentivam a adoção de práticas predatórias. Reconhecer essa tensão é fundamental para compreender que o problema não se reduz a decisões individuais, mas envolve estruturas organizacionais, culturais e mercadológicas mais amplas.

Contramedidas ao design predatório

Com base nas discussões até aqui desenvolvidas, é possível compreender que os conceitos de design predatório, *dark patterns* e monetização predatória encontram-se intrinsecamente interligados. Mesmo em situações nas quais o design predatório não resulta de forma imediata em aumento direto de receita, como nos casos em que o objetivo é prolongar o tempo de permanência do jogador ou estimular sua interação em redes sociais, o propósito final permanece associado à ampliação do retorno econômico, seja por meio do aumento da popularidade, do engajamento ou da base de usuários do jogo.

Nesse sentido, o problema não reside exclusivamente na existência de modelos econômicos ou de sistemas de engajamento em si, mas na maneira como esses elementos são integrados à experiência de jogo. A lógica subjacente continua sendo orientada pelo faturamento como objetivo último. Assim, monetização e design não podem ser compreendidos como esferas independentes, já que decisões formais, mecânicas e sistêmicas moldam diretamente como, quando e por que o jogador é conduzido a investir tempo, atenção ou recursos financeiros no jogo.

Diversos autores têm proposto estratégias para enfrentar o uso de *dark patterns* e da monetização predatória na indústria de jogos digitais. Uma das abordagens diz respeito à regulamentação legal. Petrovskaya e Zendle (2021) argumentam que legislações mais rigorosas, aliadas a exigências de transparência e restrições etárias, podem reduzir a exposição dos jogadores a mecanismos potencialmente nocivos, sobretudo em casos envolvendo publicidade enganosa, *loot boxes* e outras práticas que afetam diretamente os direitos do consumidor.

Entretanto, essa abordagem apresenta limitações significativas, a começar pelo fato de que processos legislativos tendem a ser lentos, variam amplamente entre diferentes países e, em muitos casos, atuam de forma reativa, buscando regular problemas já consolidados, além de enfrentarem resistência da indústria. Os próprios autores destacam ainda a complexidade de regulamentar práticas consideradas predatórias, dada a subjetividade envolvida na percepção dos jogadores (Petrovskaya e Zendle, 2021). Um exemplo dessa ambiguidade pode ser observado nos passes de batalha, em que o jogador completa missões para ganhar recompensas enquanto sobe de níveis, onde, para alguns usuários, esse sistema é percebido como justo e transparente, ao oferecer recompensas progressivas em troca de um pagamento único e incentivar o engajamento contínuo, mas para outros ele pode ser interpretado como exploratório, especialmente quando impõe desafios que exigem longas sessões de jogo em prazos limitados, gerando a sensação de obrigação de jogar para não “perder” o investimento já realizado. Assim, embora toda forma de monetização tenha como objetivo a geração de receita, a fronteira entre práticas legítimas e exploração predatória nem sempre se apresenta de forma clara.

Essa dificuldade é aprofundada pela grande quantidade dos perfis de jogadores e pelos diferentes níveis de vulnerabilidade às estratégias predatórias, incluindo casos de comportamento compulsivo associados ao *gaming disorder*. Diante dessa diversidade, a formulação de uma legislação capaz de proteger de maneira eficaz todos os públicos revela-se um desafio prático considerável. Ademais, uma vez que a caracterização de determinadas práticas como predatórias influencia sobremaneira tanto as escolhas de design quanto a implementação das mecânicas, regulamentações excessivamente amplas ou genéricas podem comprometer a liberdade criativa dos desenvolvedores sem, necessariamente, atingirem o ponto nevrálgico do problema.

Ainda assim, essas limitações não implicam que a criação de legislações seja inútil ou irrelevante. Ao contrário, a regulação legal constitui um avanço importante no esforço de limitar práticas abusivas e de estabelecer parâmetros mínimos de proteção ao consumidor, especialmente no que diz respeito aos públicos mais vulneráveis. Contudo, é fundamental reconhecer que a legislação, por si só, não configura uma solução definitiva para a complexidade do problema.

Nesse sentido, Zagal, Björk e Lewis (2013) propõem uma abordagem complementar baseada no letramento em manipulação, isto é, na educação dos jogadores a respeito das estratégias persuasivas e manipulativas empregadas pela indústria de jogos digitais. Essa perspectiva busca fortalecer a autonomia do jogador ao tornar os mecanismos de design mais visíveis e compreensíveis, reduzindo as assimetrias de informação entre usuários e desenvolvedores. Ainda assim, apesar de seu potencial, essa abordagem também apresenta limitações significativas, especialmente quando considerada como resposta isolada ao problema.

Embora a categorização de *dark patterns* seja útil para identificar práticas predatórias, ela não abrange todas as variações existentes nem acompanha a constante evolução dessas estratégias. Exigir que os jogadores reconheçam e monitorem continuamente essas práticas é irrealista, pois pressupõe conhecimento amplo, atenção constante e plena capacidade de interpretação. Além disso,

essa abordagem desconsidera limitações individuais, como estados de vulnerabilidade emocional ou comportamentos compulsivos, nos quais mesmos jogadores informados podem agir contra seus próprios interesses. Até mesmo jogadores considerados psicologicamente estáveis podem, ao interagir com modelos de design predatório aparentemente mais sutis, desenvolver comportamentos progressivamente compulsivos, que se assemelham a quadros de dependência.

Essas limitações se tornam ainda mais claras no caso de crianças, que não possuem maturidade cognitiva para reconhecer ou resistir a estratégias predatórias. Por serem mais sensíveis a estímulos visuais e recompensas imediatas, tornam-se um público especialmente vulnerável, podendo ser expostas a sistemas manipulativos mesmo com supervisão, o que evidencia a ausência de salvaguardas estruturais quando a responsabilidade é atribuída apenas ao indivíduo.

Apesar desses obstáculos, o letramento sobre práticas manipulativas e a educação dos jogadores são ferramentas importantes no enfrentamento do design predatório. A difusão de informações reduz a vulnerabilidade dos jogadores, fortalece a supervisão parental e estimula a formação de comunidades críticas e de apoio. Iniciativas como *Game Quitters*, *Dark Pattern Games* e fóruns organizados por jogadores contribuem para dar visibilidade ao problema e promover um ambiente mais consciente dentro da cultura dos jogos digitais.

Diante dessas limitações, uma resposta mais eficaz tende a emergir quando o problema é abordado de maneira multifacetada, por meio da combinação de estratégias complementares. O letramento dos jogadores e a regulação das práticas mais agressivas atuam de forma convergente ao ampliar a transparência, restringir situações de abuso e estabelecer mecanismos de proteção, sobretudo para os públicos mais vulneráveis. Nesse contexto, a responsabilidade distribui-se entre duas dimensões interdependentes: a individual, relacionada ao conhecimento e à capacidade crítica dos jogadores, e a institucional, sustentada por legislações e instrumentos regulatórios. A articulação entre essas esferas pode, inclusive, gerar um ciclo virtuoso, no qual o aumento da conscientização fomenta o debate público e intensifica a pressão por regulamentações mais eficazes, as quais, por sua vez, ampliam ainda mais a visibilidade e o enfrentamento do problema.

Ainda assim, mesmo a combinação entre educação e regulamentação mostra-se insuficiente para enfrentar plenamente o problema, pois tende a desconsiderar um de seus agentes centrais: o game designer. Essa limitação torna-se mais evidente quando o design é compreendido como um campo de possibilidades negociáveis, no qual decisões formais e sistêmicas podem ser revistas e ajustadas ao longo do tempo. Tal entendimento aproxima-se da noção de modificabilidade no design de jogos, segundo a qual regras e mecânicas não constituem estruturas imutáveis, mas configurações passíveis de transformação em resposta a contextos técnicos, sociais e culturais (Souza, Silva e Amstel, 2022). Nesse sentido, uma solução mais duradoura exige o envolvimento ativo dos próprios criadores de jogos na busca por modelos de monetização mais transparentes e respeitosos com o jogador.



Entretanto, muitas decisões relacionadas ao design e à monetização são tomadas em instâncias corporativas distantes da experiência lúdica, orientadas por metas financeiras e indicadores de curto prazo. Esse contexto frequentemente constrange designers e desenvolvedores a implementar estratégias que não refletem seus valores criativos, comprometendo a sustentabilidade do jogo e a relação com sua comunidade. Tal cenário é agravado por limitações orçamentárias, baixa autonomia decisória, distanciamento do público e esgotamento profissional. Soma-se a isso a escassez de modelos economicamente viáveis de fácil acesso, o que dificulta a defesa de alternativas mais responsáveis.

Embora possa parecer simples sugerir a eliminação de sistemas predatórios, mudanças abruptas e desprovidas de planejamento podem comprometer seriamente a viabilidade financeira de um projeto, sobretudo no caso de estúdios de menores. Para que transformações efetivas ocorram, torna-se necessário oferecer aos designers alternativas concretas e sustentáveis, viáveis tanto do ponto de vista conceitual quanto estratégico.

Isso implica, entre outros elementos, em disponibilizar ferramentas adequadas, dados confiáveis e argumentos sólidos que subsidiem a tomada de decisão. Ademais, designers devem fazer estudos de caso de modelos de monetização e design transparentes que já tenham demonstrado sucesso no mercado, bem como à combinação de métodos conforme o perfil de cada jogo. Além disso, a atualização contínua sobre alternativas criativas e a análise de dados de longo prazo relativos a distintas abordagens de monetização são elementos centrais para fundamentar escolhas mais responsáveis.

Uma possível resposta à falta de opções viáveis e exemplos práticos de sistemas mais transparentes seria a criação de um guia voltado a desenvolvedores. Esse material poderia reunir tanto a identificação de práticas predatórias quanto alternativas aplicáveis a diferentes contextos de design, acompanhadas de exemplos de jogos bem-sucedidos, atuando como uma ferramenta estratégica para designers, ampliando a visibilidade de abordagens mais transparentes e oferecendo suporte técnico e educação financeira para a defesa dessas propostas dentro de estruturas corporativas.

Dessa forma, a possibilidade de um enfrentamento efetivo do design predatório emerge da atuação articulada de três frentes fundamentais: a regulamentação por meio de leis de proteção ao consumidor, o letramento dos jogadores quanto às técnicas de manipulação empregadas nos jogos digitais e a ampliação, sistematização e divulgação de alternativas viáveis ao design predatório no âmbito da prática profissional dos game designers. A convergência dessas estratégias cria condições mais favoráveis para minorar práticas abusivas e promover modelos de design mais éticos.

A consolidação de modelos de design e monetização mais responsáveis tende a ampliar a oferta de jogos que não recorrem a práticas predatórias, ao mesmo tempo em que fortalece comunidades de jogadores que valorizam experiências mais transparentes. Esse movimento exerce pressão sobre as empresas do setor, incentivando-as a reavaliar seus modelos de negócio e a optar entre a

manutenção de estratégias voltadas à exploração de um público restrito ou a adoção de abordagens mais transparentes, capazes de alcançar e sustentar uma base mais ampla e diversificada de jogadores.

Tal cenário de mudança já se observa hoje em diversos títulos, sobretudo entre jogos independentes (*indie*), que optam por não incluir um design considerado predatório e priorizam a integridade da experiência de jogo e a autonomia do jogador. Jogos como *Stardew Valley*, *Subnautica* e, ainda, o ganhador de jogo do ano em 2025, *Clair Obscur: Expedition 33* (THE GAME AWARDS, 2025), evitam deliberadamente práticas de design predatório e têm alcançado sucesso comercial e alta aprovação do público.

No caso de *Stardew Valley*, observa-se a adoção de um modelo baseado em compra única, sem microtransações ou incentivos ao gasto recorrente, permitindo que o engajamento decorra de motivações intrínsecas e da própria experiência de jogo. De forma semelhante, *Subnautica* estrutura sua progressão a partir da exploração e da descoberta, sem recorrer a mecanismos de monetização contínua ou interrupções comerciais, preservando a imersão e a autonomia do jogador. Já *Clair Obscur: Expedition 33* evidencia a viabilidade contemporânea de modelos centrados na entrega de uma experiência completa, sem fragmentação por sistemas monetários adicionais, reforçando que propostas transparentes podem alcançar reconhecimento crítico e sucesso no mercado. Em conjunto, esses exemplos demonstram que alternativas ao design predatório já são aplicadas na prática, sustentando experiências engajadoras sem a exploração de vulnerabilidades do jogador.

Esses exemplos reforçam a viabilidade de modelos mais transparentes e responsáveis, evidenciando que o design predatório, embora possa trazer muitos lucros, não constitui uma condição inevitável para a sustentabilidade econômica na indústria de jogos digitais.

Considerações finais

As reflexões desenvolvidas ao longo deste artigo evidenciam que o enfrentamento do design predatório em jogos digitais não pode ser reduzido a soluções únicas ou imediatas. Como discutido na seção anterior, as contramedidas mais promissoras emergem da articulação entre frentes complementares: o letramento dos jogadores, a regulação das práticas mais agressivas e o envolvimento ético dos próprios criadores de jogos. Mais do que medidas independentes, trata-se de três modos de disputar o mesmo terreno: a forma como escolhas são conduzidas, como a atenção é capturada e como o consumo é normalizado dentro do jogo. Quando aplicadas em conjunto, essas estratégias ajudam a qualificar o consentimento do público, estabelecer limites institucionais contra abusos e incentivar alternativas de design e monetização mais transparentes e responsáveis, sem ignorar a necessidade de viabilidade econômica dos projetos.



Entretanto, mudanças estruturais nesse cenário tendem a ocorrer de forma gradual. A indústria de jogos digitais é marcada por ciclos longos de produção, dependência de investimentos e forte influência de tendências consolidadas, o que dificulta transformações abruptas. Ainda assim, observa-se um movimento progressivo de questionamento das práticas predatórias, impulsionado tanto por pesquisas acadêmicas quanto pelo aumento da conscientização do público e pela pressão de comunidades de jogadores mais críticas.

Nos últimos anos, também se multiplicaram esforços institucionais e coletivos para modificar o cenário atual. Debates regulatórios em diferentes países, iniciativas de catalogação e denúncia de práticas manipulativas, além do crescimento de comunidades de apoio e informação, indicam que o problema deixou de ser marginal e passou a integrar a agenda pública. Paralelamente, alguns estúdios vêm experimentando modelos de monetização mais transparentes, demonstrando que é possível alcançar sustentabilidade financeira sem recorrer sistematicamente a estratégias predatórias.

No plano da pesquisa, ganha relevo o mapeamento sistemático de modelos alternativos de monetização já em uso, combinado a estudos empíricos sobre recepção (percepções de justiça, autonomia e confiança), além de análises comparativas entre mercados e contextos culturais. Estudos desse tipo, ao confrontar resultados financeiros, engajamento e avaliação do público, podem deslocar o debate do “ideal ético” para a demonstração de viabilidade: isto é, tornar visível que transparência e sustentabilidade não são objetivos incompatíveis.

Ao ampliar esse campo de investigação, torna-se possível contribuir para a construção de uma indústria de jogos mais ética, sustentável e alinhada aos valores lúdicos e às condições humanas que fundamentam o ato de jogar.

Referências

ALEXANDER, Christopher. **A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction. Center for Environmental Structure series.** Vol. 2. New York: Oxford University Press, 1977.

ALHA, Kati; KOSKINEN, Elina; PAAVILAINEN, Janne; HAMARI, Juho; KORHONEN, Hannu. **Free-to-play games: professionals' perspectives.** In: Proceedings of Nordic Digra 2014 Conference. Visby, Suécia: Digital Games Research Association, 2014. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/262685168_Free-to-Play_Games_Professionals'_Perspectives. Acesso em: 22 dez. 2025.

BATCHELOR, James. **The Year In Numbers 2024: Our annual infographic reveals the global games market value, best-selling games, biggest mobile markets, and more.** GamesIndustry.biz, 20 dez. 2024. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/gamesindustrybiz-presents-the-year-in-numbers-2024>. Acesso em: 22 dez. 2025.



DARK PATTERN GAMES. **Site que cataloga jogos mobile com práticas manipulativas baseadas em dark patterns.** Disponível em: <https://www.darkpattern.games>. Acesso em: 22 dez. 2025.

GAME QUITTERS. **Plataforma de apoio para abandono do vício em jogos digitais.** Disponível em: <https://gamequitters.com/>. Acesso em: 22 dez. 2025.

KUMAR, Naveen. **How Many Gamers Are There? (2025 Statistics).** DemandSage, 29 jul. 2025. Disponível em: <https://www.demandsage.com/gamers-statistics/>. Acesso em: 22 dez. 2025.

PETROVSKAYA, Elena; ZENDLE, David. **Predatory monetisation? A categorisation of unfair, misleading and aggressive monetisation techniques in digital games from the player perspective.** *Journal of Business Ethics*, v. 181, p. 1065–1081, 2021. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10551-021-04970-6>. Acesso em: 22 dez. 2025.

REDDIT. **r/StopGaming.** Disponível em: <https://www.reddit.com/r/StopGaming/>. Acesso em: 22 dez. 2025.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals.** Cambridge, MA: The MIT Press, 2004.

SOUZA, Matheus Corrêa de; SILVA, Tiago Barros Pontes e; AMSTEL, Frederick M. C. van. **Modificabilidade: qualidade que emerge da negociação do espaço de possibilidades no design de jogos digitais.** *Estudos em Design*, v. 30, n. 3, 2022.

THAM, Samuel M.; PERREAULT, Gregory P. **A whale of a tale: gaming disorder and spending and their associations with ad watching in role-playing and loot-box gaming.** *Journal of Media Psychology*, v. 36, n. 2, p. 72–84, 2021. Disponível em: <https://cdspress.ca/wp-content/uploads/2022/09/Samuel-M-Tham-Gregory-P-Perreault.pdf>. Acesso em: 22 dez. 2025.

THE GAME AWARDS. **Game of the Year | Winners.** Disponível em: <https://thegameawards.com/winners/game-of-the-year>. Acesso em: 22 dez. 2025.

WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO). **Addictive behaviours: gaming disorder.** 22 out. 2020. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>. Acesso em: 22 dez. 2025.

ZAGAL, José P.; BJÖRK, Staffan; LEWIS, Chris. **Dark Patterns in the Design of Games.** In: *Proceedings of Foundations of Digital Games 2013*, [S.l.], 2013. p. 39–46. Disponível em: http://www.fdg2013.org/program/papers/paper06_zagal_etal.pdf. Acesso em: 22 dez. 2025.



Sobre o autor

Felipe Mariani de Andrade

Designer de games formado pela Universidade Anhembi Morumbi, com atuação profissional no desenvolvimento de jogos e obras interativas. Possui experiência colaborando com artistas e equipes multidisciplinares, integrando processos criativos, técnicos e conceituais. Atua como desenvolvedor de jogos, com foco em programação e implementação de sistemas interativos. Tem experiência em trabalhos realizados em parceria com empresas da indústria de jogos digitais.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-6024-548X>

Dra. Andréa Catrópa da Silva

Andréa Catrópa da Silva é professora no PPG-Design da Universidade Anhembi Morumbi. Doutora em Teoria Literária pela FFLCH-USP, investiga impactos da digitalização na literatura e em outras formas de produção cultural em diálogo com o design e os estudos de mídia. Também examina dinâmicas contemporâneas de circulação e modelos emergentes de financiamento e monetização dessas práticas em meio à digitalidade.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0185-8167>