



**FACULDADE BAIANA DE DIREITO**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO**

**JÚLIA DA ROCHA RAMOS**

**A REGULAMENTAÇÃO DAS *LOOT BOXES* NO BRASIL:  
UMA ANÁLISE SOB A ÓTICA DA  
(HIPER)VULNERABILIDADE CONSUMERISTA DO  
PÚBLICO INFANTOJUVENIL**

Salvador  
2022

**JÚLIA DA ROCHA RAMOS**

**A REGULAMENTAÇÃO DAS *LOOT BOXES* NO BRASIL:  
UMA ANÁLISE SOB A ÓTICA DA  
(HIPER)VULNERABILIDADE CONSUMERISTA DO  
PÚBLICO INFANTOJUVENIL**

Monografia apresentada ao curso de graduação em Direito, Faculdade Baiana de Direito, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Direito.

Orientador: Professor Mestre Diogo Assis Cardoso Guanabara

Salvador  
2022

**TERMO DE APROVAÇÃO**

**JÚLIA DA ROCHA RAMOS**

**A REGULAMENTAÇÃO DAS *LOOT BOXES* NO BRASIL:  
UMA ANÁLISE SOB A ÓTICA DA  
(HIPER)VULNERABILIDADE CONSUMERISTA DO  
PÚBLICO INFANTOJUVENIL**

Monografia aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Direito,  
Faculdade Baiana de Direito, pela seguinte banca examinadora:

Nome: \_\_\_\_\_

Titulação e instituição: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

Titulação e instituição: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

Titulação e instituição: \_\_\_\_\_

Salvador, \_\_\_\_/\_\_\_\_/ 2022.

## AGRADECIMENTOS

“O guerreiro sabe que nenhum homem é uma ilha, isolada no meio do oceano. Sabe que não pode lutar sozinho; seja qual for o seu plano, sempre depende de outras pessoas” (Paulo Coelho).

Apesar de autoria individual, a escrita desse Trabalho de Conclusão de Curso me ensinou que eu não sou uma ilha, isolada no meio do oceano. Eu nunca lutei sozinha. Por isso, não posso deixar de aproveitar o espaço para agradecer aos envolvidos pela vitória nessa batalha.

Primeiramente, ao meu núcleo familiar, Andrea, Júnior, Íris e Alessandra, que deram à casa o significado de amor, acolhimento e leveza. O meu refúgio não é um lugar; são essas pessoas.

Ao meu amor e melhor amigo, Pedro, por quem meu coração vibra em descompasso. Sem o seu cuidado, carinho e compreensão, o processo de construção dessa monografia teria sido muito mais difícil.

Aos meus avós, minhas referências pessoais: José Olympio, Dionéia, Raimundo e Iracê. Especialmente esta última, que partiu dessa vida recentemente, e foi me inspirando na força dela que consegui chegar até aqui.

Aos meus amigos que conheci ou me aproximei na faculdade e, sem dúvidas, levarei comigo pra vida: Letícia Timbó, Letícia Luzbel, Luisa Sampaio, Rebecca Gabriel, Emanuelle Nascimento, Letícia Bomfim, Nathalia Leal, Maria Eduarda Cavalcante, Ludmila Teraoka, Rodrigo Caribé, Victor Borba, Leonardo David, Sérgio Victor, Bernardo Castro, Pedro Bittencourt, Matheus Queiroz, Hilas Ramos e Felipe Ewald.

A Alfa Consultoria Junior, que me trouxe uma família, me apresentou uma nova paixão e me ensinou valores que sempre terei na mente e no coração, em tudo que eu fizer.

A Faculdade Baiana de Direito, por sua excelência, em especial ao meu orientador Diogo Guanabara, que sempre esteve à minha disposição na construção desta monografia e se solidarizou com alguns obstáculos que surgiram nesse entretempo.

A Fernando, coordenador acadêmico, que sempre me recebeu de portas abertas em sua sala e não só escutou as minhas aflições, como me ajudou a solucionar cada uma delas, além de vibrar comigo as conquistas profissionais que me surgiram ao longo da graduação.

Agradeço, também, a todos os funcionários dessa instituição, especialmente Chico que, em meu primeiro dia de aula na faculdade, me desejou um novo ciclo repleto de alegrias e aprendizados (e assim foi).

Por fim, agradeço a todos que contribuíram, de alguma forma, com o meu crescimento.

E a mim mesma, por sempre seguir o caminho da fé e ter sido corajosa, forte e resiliente.

"O correr da vida embrulha tudo. A vida é assim: esquenta e esfria, aperta e daí afrouxa, sossega e depois desinquieta. O que ela quer da gente é coragem".

- Guimarães Rosa

## RESUMO

A presente monografia tem como objetivo principal compreender as problemáticas oriundas das *loot boxes* e suas repercussões no desenvolvimento social, psicológico e econômico do consumidor infantojuvenil. A utilização dessas caixas de item como modelo de microtransação em jogos eletrônicos tem sido cada vez mais frequente, o que desencadeou uma série de discussões sobre o tema ao redor do mundo, que só se manifestaram no Brasil de forma incipiente. A hipótese central investigada é que as *loot boxes* são uma espécie de jogo de azar e que por conta dessa natureza, aliada à falta de regulamentação pelo ordenamento jurídico brasileiro, tem grande potencial lesivo ao consumidor infantojuvenil. Para melhor investigação, o trabalho foi estruturado da seguinte forma: inicialmente, ocupou-se em analisar os diversos conceitos acerca do jogo como elemento cultural, levando em consideração as suas características e, principalmente, o surgimento dos jogos eletrônicos e os fatores que os levaram à forma que se encontram hoje, passando pela compreensão das suas desavenças e das novas formas de monetização. Em seguimento, buscou-se dar luz ao conceito das caixas de item, cujo surgimento se deu em face do que se tratou anteriormente. Nesse sentido, foram ilustrados os principais mecanismos utilizados pelas *loot boxes*, as quais propiciam discussões sobre a possibilidade de incidir o status jurídico dos jogos de azar. Diante disso, ponderou-se sobre a regulamentação destes jogos no certame nacional, a fim de compreender o motivo pelo qual as *loot boxes* trazem tantas controvérsias, inclusive no que diz respeito à utilização delas pelo público infantojuvenil. Depois, dedicou-se ao estudo da (hiper)vulnerabilidade do consumidor diante desse fenômeno econômico, bem como dos diversos diplomas normativos que asseguram a proteção à criança e ao adolescente. Em seguida, investigou-se os impactos das *loot boxes* no consumidor infantojuvenil sob diversas perspectivas. Por fim, o estudo buscou compreender possíveis soluções para o problema citado, tendo a Política Nacional das Relações de Consumo como norte.

**Palavras-chave:** *Loot boxes*; Jogos eletrônicos; Jogos de azar; Hipervulnerabilidade; Consumidor infantojuvenil.

## ABSTRACT

The main objective of this monograph is to understand the problems arising from loot boxes and their repercussions on the social, psychological and economic development of the child and youth consumer. The use of these item boxes as a microtransaction model in electronic games has been increasingly frequent, which triggered a series of discussions on the subject around the world, which only manifested themselves in Brazil in an incipient way. The central hypothesis investigated is that loot boxes are a kind of game of chance and that because of this nature, combined with the lack of regulation by the Brazilian legal system, it has a great potential for harm to children and adolescents. For a better investigation, the work was structured as follows: initially, it was concerned with analyzing the various concepts about the game as a cultural element, taking into account its characteristics and, mainly, the emergence of electronic games and the factors that led to them. to the way they are today, through understanding their disagreements and new forms of monetization. Next, an attempt was made to shed light on the concept of item boxes, which emerged in the face of what was discussed earlier. In this sense, the main mechanisms used by loot boxes are illustrated, which promote discussions about the possibility of influencing the legal status of games of chance. In view of this, the regulation of these games in the national competition was considered, in order to understand the reason why loot boxes bring so much controversy, including with regard to their use by children and adolescents. Afterwards, he dedicated himself to the study of the (hyper)vulnerability of the consumer in the face of this economic phenomenon, as well as the various normative diplomas that ensure the protection of children and adolescents. Then, the impacts of loot boxes on the child and youth consumer were investigated from different perspectives. Finally, the study sought to understand possible solutions to the aforementioned problem, having the National Consumer Relations Policy as its guide.

**Keywords:** Loot boxes; Videogames; Gambling; Hypervulnerability; Youth Consumer.



## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ARJEL	Autoridade de Regulação de Jogos Online da França
art	artigo
CDC	Código de Defesa do Consumidor
CID	Classificação Internacional de Doenças
CF/88	Constituição Federal da República
CONANDA	Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente
CS:GO	Counter-Strike: Global
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
ESA	Entertainment Software Association
EUA	Estados Unidos da América
MP	Ministério Público
nº	número
OMS	Organização Mundial da Saúde
PNRC	Política Nacional das Relações de Consumo
§	parágrafo

## LISTA DE FIGURAS

- Figura 01      Osciloscópio utilizado para a reprodução do jogo Tennis for Two
- Figura 02      Jogo Spacewar
- Figura 03      Jogo Pong
- Figura 04      Fliperama do jogo Space Invaders
- Figura 05      Jogo Street Fighter II
- Figura 06      Console Nintendo Entertainment System
- Figura 07      Receita dos jogos eletrônicos por tipo de dispositivo
- Figura 08      Loja virtual do jogo Baseball Superstars (2012)
- Figura 09      Oferta de itens cosméticos no jogo World of Warcraft (2009)
- Figura 10      Preços dos itens de CS:GO na Neshastore
- Figura 11      Caixa de item em Overwatch
- Figura 12      Caixas de item em Halo 5
- Figura 13      Características de jogos de azar presentes em 22 jogos lançados em 1 ano

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>2 ASCENSÃO DA INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS COMO UM FENÔMENO DA ERA DIGITAL.....</b>	<b>16</b>
2.1 CONCEITO(S) E CARACTERÍSTICAS DO JOGO.....	16
2.2 EVOLUÇÃO HISTÓRICA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	18
2.3 DESAVENÇAS RELACIONADAS AOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	26
2.4 A MUDANÇA NO PARADIGMA DO MERCADO DE JOGOS E AS NOVAS FORMAS DE MONETIZAÇÃO.....	28
<b>3 OS MECANISMOS DE FUNCIONAMENTO DAS <i>LOOT BOXES</i> E AS PROBLEMÁTICAS JURÍDICAS QUE AS CERCAM.....</b>	<b>32</b>
3.1 CONCEITO DE <i>LOOT BOX</i> .....	32
3.2 MECANISMOS DE FUNCIONAMENTO DAS <i>LOOT BOXES</i> .....	35
3.3 AS <i>LOOT BOXES</i> E O STATUS JURÍDICO DOS JOGOS DE AZAR.....	40
3.4 AS CONTROVÉRSIAS ENVOLVENDO AS <i>LOOT BOXES</i> E SEUS DESDOBRAMENTOS NO BRASIL.....	45
<b>4 IMPACTO DAS <i>LOOT BOXES</i> NO CONSUMIDOR INFANTOJUVENIL.....</b>	<b>49</b>
4.1 A (HIPER)VULNERABILIDADE DO CONSUMIDOR INFANTOJUVENIL.....	50
<b>4.1.1 Conceito de vulnerabilidade.....</b>	<b>52</b>
<b>4.1.2 Tipos de vulnerabilidade.....</b>	<b>53</b>
4.1.2.1 <i>Vulnerabilidade técnica</i> .....	54
4.1.2.2 <i>Vulnerabilidade jurídica</i> .....	55
4.1.2.3 <i>Vulnerabilidade fática</i> .....	56
<b>4.1.3 O princípio do melhor interesse da criança.....</b>	<b>57</b>
<b>4.1.4 A proteção constitucional da criança e do adolescente.....</b>	<b>59</b>
<b>4.1.5 A (hiper)vulnerabilidade do consumidor infantojuvenil e sua proteção pelo CDC.....</b>	<b>60</b>
<b>4.1.6 A proteção do consumidor perante a Lei nº 8.069/90 e o Estatuto da Juventude.....</b>	<b>62</b>
4.2 IMPACTOS SOCIAIS E PSICOLÓGICOS OCASIONADOS PELAS <i>LOOT BOXES</i> .....	64

4.3	IMPACTOS ECONÔMICOS ACARRETADOS PELAS <i>LOOT BOXES</i> .....	67
<b>5</b>	<b>EM BUSCA DE SOLUÇÕES PARA A MELHORIA DO MERCADO NACIONAL DE JOGOS E DA COMERCIALIZAÇÃO DAS <i>LOOT BOXES</i>.....</b>	<b>69</b>
5.1	MINISTÉRIO PÚBLICO.....	70
5.2	CONSELHO NACIONAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE.....	72
<b>6</b>	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>74</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>77</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A forma com que os jogos digitais eram originariamente produzidos e consumidos mudou drasticamente: deixou-se a característica de entretenimento voltado para cientistas da computação para tornar-se um mercado que alcança todas as idades, conquistando cada vez mais consumidores. Esta massificação dos jogos eletrônicos e o apelo ao público geral ganharam força na década de 70 e, desde então, a indústria de jogos eletrônicos continua a crescer de forma exponencial.

O estudo da história dos *videogames* revela que um dos pilares que explica o sucesso desse setor é o uso das inovações científicas e tecnológicas não só em seus produtos, como também em seus modelos de negócio. Nesse contexto, servem como um bom exemplo as microtransações, as quais configuram a possibilidade do consumidor utilizar dinheiro real para comprar itens virtuais dentro do jogo. Foi através delas que as *loot boxes* (caixas de item em tradução literal) surgiram recentemente e causaram grande repercussão no mercado.

As caixas de item constituem um bem virtual que, via de regra, só pode ser comprado com dinheiro real. Ao comprar, o jogador ganha uma recompensa (item virtual) aleatória que possui um nível de qualidade atrelado ao nível de raridade do item. Contudo, a grande controvérsia causada pelas caixas de item diz respeito à sua semelhança com os jogos de azar, os quais são inteira – e defasadamente – proibidos no ordenamento jurídico brasileiro.

Faz-se mister ressaltar que as *loot boxes* já constituem um fenômeno responsável por gerar bilhões de dólares em lucro anualmente para a indústria de jogos digitais, e esses números demonstram que o consumidor infantojuvenil brasileiro está cada vez mais exposto a esse fenômeno. Diante disso, não se pode esquecer que a hipervulnerabilidade desse grupo o torna merecedor de uma proteção especial do ordenamento jurídico.

Ocorre que, historicamente, foi possível perceber que o Direito não consegue acompanhar as transformações oriundas da sociedade na mesma rapidez com que elas se desenvolvem. No caso das mudanças tecnológicas, como é o caso das *loot boxes* e todos os seus impactos, esta debilidade se torna ainda mais nítida. A sociedade, especialmente o público infantojuvenil, carece de regulamentações jurídicas, e esta carência é conhecida como "lacuna".

Nesta perspectiva, identifica-se a existência de uma expressiva lacuna no que tange aos jogos eletrônicos e à aderência destes ao sistema das caixas de item. Em razão disso,

torna-se comum equipará-las aos jogos de azar. Contudo, para que se realize uma análise adequada dessa problemática, faz-se necessário dominar não apenas o conceito e as características das *loot boxes*, mas também identificar os mecanismos que as levam a serem definidas como um jogo de azar.

Não se trata de uma análise simples, importando observar, por exemplo, o consumo das *loot boxes* pelo público infantojuvenil, o qual tem sua vulnerabilidade reconhecida no ordenamento jurídico brasileiro. Por isso, o presente trabalho tem como objetivo principal responder de que forma, se alguma, as caixas de item impactam no desenvolvimento social, psicológico e econômico das crianças e dos adolescentes expostos a essa prática.

A hipótese central investigada, por sua vez, é que as *loot boxes* são uma espécie de jogo de azar e que por conta dessa natureza, aliada a falta de regulamentação pelo ordenamento brasileiro, tem grande potencial lesivo ao consumidor infantojuvenil.

Assim, para que o objeto de pesquisa possa ser devidamente interpretado e avaliado, será utilizada uma abordagem multidisciplinar, que visa não só compreender esse fenômeno sob a égide do Direito, mas também seus impactos ao consumidor infantojuvenil numa perspectiva sociológica, psicológica e econômica. Dessa forma, serão objetos de análise: livros, teses, artigos em periódicos, legislações, dados estatísticos, entre outras fontes.

Do ponto de vista metodológico, optou-se por realizar uma pesquisa quantitativa. Logo, o objeto de pesquisa apresentado será minuciosamente avaliado e interpretado com base nas fontes acima mencionadas, visando o levantamento de hipóteses ao longo do trabalho para que, posteriormente, seja possível chegar a uma conclusão sobre o objeto.

Por fim, o método científico a ser utilizado na presente pesquisa é o método hipotético-dedutivo, proposto por Karl Popper. Significa dizer que, apenas após serem testadas, as hipóteses serão confirmadas ou descartadas na busca de se encontrar uma conclusão para o tema de pesquisa.

Neste momento, importa destacar que, em face do recorte escolhido e em observância ao objetivo central do trabalho, o presente estudo foi desenvolvido ao longo de quatro capítulos.

O primeiro capítulo é dedicado ao estudo do desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos em decorrência dos avanços tecnológicos. Portanto, num primeiro momento,

analisa-se os diversos conceitos acerca do jogo como elemento cultural, levando em consideração as suas características e, principalmente, o surgimento dos jogos eletrônicos e os fatores que os levaram à forma que se encontram hoje, passando pela compreensão das suas desavenças e das novas formas de monetização.

Em seguimento, o segundo capítulo traz luz ao conceito das caixas de item, cujo surgimento se deu em face do avanço tecnológico evidenciado no capítulo anterior. Nesse sentido, são ilustrados os principais mecanismos utilizados pelas caixas de item, as quais propiciam discussões sobre a possibilidade de incidir o status jurídico dos jogos de azar. Diante disso, será examinada a regulamentação destes jogos no certame nacional, a fim de compreender o motivo pelo qual as *loot boxes* trazem tantas controvérsias, inclusive no que diz respeito à utilização delas pelo público infantojuvenil.

O terceiro capítulo, por sua vez, se dedica ao estudo da (hiper)vulnerabilidade do consumidor diante desse fenômeno econômico, bem como dos diversos diplomas normativos que asseguram a proteção à criança e ao adolescente. Em seguida, investiga-se os impactos das *loot boxes* no consumidor infantojuvenil sob diversas perspectivas.

Por fim, o último capítulo propõe possíveis soluções para o problema citado, tendo a Política Nacional das Relações de Consumo como norte.

Ante todo o exposto, verifica-se que a presente pesquisa ganha importância tanto juridicamente, quanto para a sociedade, conforme restará esclarecido nas próximas linhas.

Como já foi mencionado anteriormente, o avanço da tecnologia, representado neste estudo pelo surgimento das *loot boxes* nos jogos eletrônicos, trouxe consigo novas dificuldades e dilemas a serem resolvidos pelo Direito. Neste sentido, é possível identificar atualmente uma lacuna quando se trata da possível tipificação das caixas de item como jogos de azar e, portanto, ilícitas. Sendo assim, o tema abordado no presente trabalho tem ampla relevância jurídica, visto que busca trazer luz a esse empecilho, ao passo em que examina as particularidades das *loot boxes* e as leva em consideração para identificar quais são os seus possíveis desdobramentos no Brasil.

Não obstante, o presente trabalho também tem grande importância social. Diante da realidade de uma sociedade hiperconectada, onde as pessoas têm acesso ao mundo digital cada vez mais cedo, este estudo se mostra relevante ao passo em que busca identificar os principais riscos causados às crianças e adolescentes que utilizam jogos eletrônicos com

sistema de caixas de item. Dentro de uma análise ampla do campo jurídico em que essa modalidade se encontra, busca-se esclarecer de que forma as *loot boxes* podem influenciar o desenvolvimento social, psicológico e econômico do público infantojuvenil.



## 2 ASCENSÃO DA INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS COMO UM FENÔMENO NA ERA DIGITAL

### 2.1 CONCEITO(S) E CARACTERÍSTICAS DO JOGO

Para que seja possível compreender a definição de *loot box* (ou caixa de item, em português), objeto principal deste trabalho, bem como o ambiente em que ela está inserida (a indústria de jogos eletrônicos), faz-se fundamental o entendimento do que se trata o "jogo" em *lato sensu*. De acordo com Johan Huizinga, autor da obra *Homo Ludens*, é enganosa a concepção de que "o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência" têm origem nos instintos da sociedade humana. Em verdade, as atividades arquetípicas da civilização surgem e se desenvolvem no jogo e pelo jogo<sup>1</sup>.

A partir de uma análise ampla e subjetiva, Huizinga examina o jogo como um elemento cultural que transcende a dimensão de atividade física, biológica ou de reflexo psicológico<sup>2</sup>. Significa dizer que o jogo é um elemento estruturante da realidade cuja função dispensa um determinado sentido, isto é, ultrapassa a esfera da vida humana, até porque os animais jogam tal como os homens. Imperioso ressaltar, entretanto, que a natureza singular do jogo não lhe atribui maior destaque entre as atividades contemporâneas; o que se busca validar é o surgimento da cultura na forma de um jogo, ou seja, ela é "jogada". Para o autor, a vida real é revestida de forma suprabiológica, que lhe torna superior em comparação ao jogo, e é através deste último que a sociedade manifesta sua interpretação acerca da vida e do mundo.

Aliado ao raciocínio de Huizinga, o filósofo Ludwig Wittgenstein considera impossível definir o jogo<sup>3</sup>. Para ele, qualquer tentativa teórica de limitar o conceito de jogo através da linguagem excluiria fenômenos que são comumente aceitos como tal atividade, pois existem diversos tipos de jogos (competitivos, casuais, de força, de destreza, em grupo, individuais, de azar, de tabuleiro, de cartas etc.) e não há, entre eles, uma característica em comum que os defina, mas uma rede de semelhanças e diferenças que se sobrepõem e se cruzam mutuamente<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000, p. 7.

<sup>2</sup> Idem, p. 4.

<sup>3</sup> MEDEIROS, Sílvio. *Wittgenstein e os jogos da língua: um estudo introdutório*. Disponível em: <<https://www.recantodasletras.com.br/artigos/116539>>. Acesso em: 09 nov. 2022.

<sup>4</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. *Philosophical investigations*. Oxford: Basil Blackwell, 1986, p. 39.

De outro modo, apesar da inquebrantável impossibilidade de definir – ou limitar – o significado de jogo, é meritório evidenciar conceitos formalistas, tomando como exemplo o de Jesper Juul, manifestado em seu livro *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Nesta obra, o autor define o jogo como: a) um sistema baseado em regras; b) com resultados variáveis e quantificáveis; c) onde existem diferentes valores atribuídos a diferentes resultados; d) em que os jogadores tentam influir o resultado; v) os jogadores sentem-se emocionalmente conectados ao resultado; e) as consequências da atividade são opcionais e negociáveis<sup>5</sup>.

Nessa perspectiva, Katie Salen e Eric Zimmerman adotam o conceito de jogo como um ordenamento interativo dentro do qual os jogadores vivenciam um conflito artificial, definido por regras, que resultam num desfecho quantificado<sup>6</sup>. Não obstante, Greg Costikyan adota uma compreensão formalista ao retratar o jogo como "uma forma de arte", a qual requer dos participantes um esforço para alcançar determinado objetivo por meio da tomada de decisões<sup>7</sup>. Faz-se necessário ressaltar, todavia, que tais definições focalizam aspectos referentes aos "jogos clássicos", como o futebol, excluindo dos seus conceitos de jogo, por exemplo, os jogos de azar. Diante disso, salienta-se que a benemerência desses significados se dá justamente no incentivo ao debate acerca das semelhanças entre os diversos tipos de jogo.

Conforme a interpretação de Huizinga, o que se faz ao tentar definir o jogo é limitar um fenômeno que foi ou será vivenciado por quase todos os seres humanos e que, embora não seja exclusivo deles, pode ser cabido como um dos elementos determinantes da experiência humana<sup>8</sup>. Tendo isso em vista, o pensador desiste da ideia de conceituar o jogo e defende as suas características como o melhor caminho a ser explorado. Para ele, as principais particularidades do jogo são: a) distinção da realidade; b) espaços geográfico e temporal delimitados; c) sistema de regras que o jogador, com alegria e tensão, se submete livremente e que deve ser obedecido<sup>9</sup>.

À vista disso, entende-se o jogo como sinônimo de atividade lúdica, que corresponde "a um reconhecimento objetivo por observação externa ou ao sentimento pessoal que cada um

---

<sup>5</sup> JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005, p. 23.

<sup>6</sup> SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003, p. 99.

<sup>7</sup> COSTIKYAN, Greg. *I Have no Words & I Must Design: toward a critical vocabulary for games*. Disponível em: <<http://classes.dma.ucla.edu/Winter15/157/wp-content/ihavenowords.pdf>>. Acesso em: 09 nov. 2022.

<sup>8</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000, p. 8.

<sup>9</sup> Idem, p. 11 et seq.

pode ter, em certas circunstâncias, de participar de um jogo"<sup>10</sup>. Dessa forma, a noção de jogo está atrelada às atividades de lazer, a qual pressupõe um sistema de regras previamente definidas que, em sua maioria, não pode ser editado durante o ato de jogar. Assim, jogo é um objeto para se jogar, "tal como jogo de xadrez enquanto constituído do tabuleiro e do conjunto de peças que permitem jogar no sistema de regras"<sup>11</sup>.

Por fim, uma vez examinados os diversos conceitos de jogo, bem como as suas características – que não se vinculam apenas ao que está descrito neste trabalho, mas podendo ir além –, resta adentrar no âmbito jurídico, compreendendo o tema a partir dos ensinamentos de Pablo Stolze Gagliano e Rodolfo Pamplona Filho. Conforme as suas palavras, o contrato de jogo configura "o negócio jurídico por meio do qual duas ou mais pessoas prometem realizar determinada prestação (em geral, de conteúdo pecuniário) a quem conseguir um resultado favorável na prática de um ato em que todos participem"<sup>12</sup>. Em que pese a sua definição carregar grande relevância, não se pode ignorar que, assim como em todos os outros conceitos, há uma certa limitação ao verdadeiro sentido do jogo, o qual já foi ratificado que não pode ser passível de um único significado.

À vista disso, para fins de compreensão deste trabalho, o objeto de foco pauta-se, na verdade, sob o registro de que o jogo depende necessariamente da atuação do jogador, "seja por sua inteligência, seja por sua habilidade, força ou, simplesmente, sorte"<sup>13</sup>.

## 2.2 EVOLUÇÃO HISTÓRICA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Enquanto o jogo (gênero) antecede a própria humanidade<sup>14</sup>, o jogo eletrônico (espécie) trata-se de uma criação muito mais recente. Também chamado de *videogame*, o que caracteriza este tipo de jogo é a interação entre o jogador e as imagens que aparecem numa tela, mediada por um processador e uma interface física<sup>15</sup>. Para Jesper Juul, os jogos digitais

---

<sup>10</sup> BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998, p. 14.

<sup>11</sup> Idem, p. 15.

<sup>12</sup> GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. **Novo Curso de Direito Civil: Contratos em Espécie**. 8. ed. São Paulo: Saraiva, v. 4, t. II, 2015, p. 597.

<sup>13</sup> Idem.

<sup>14</sup> WOLF, Mark J. P. **The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond**. Londres: Greenwood Press, 2008, p. 12.

<sup>15</sup> GOTO, Marcel R. **Evoluindo a diversão**. 35 ed. São Paulo: EGM, 2005, p. 48.

são "meio-reais"<sup>16</sup>, pois o regramento com o qual o jogador interage existe, mas essa interação se dá por meio de um mundo fictício.

Foi na década de 50, quando a humanidade ainda vivia os primórdios da computação, que profissionais da tecnologia deram início às pesquisas que levariam aos primeiros jogos eletrônicos. Em 1958, o físico William Higinbotham inaugurou o *Tennis Programming* ou *Tennis for Two*, primeiro jogo eletrônico criado na história<sup>17</sup>, cuja funcionalidade se dava por meio de um osciloscópio. Na figura abaixo, é possível identificar o aparelho no lado esquerdo, com os controles em uma mesa e, logo acima, o osciloscópio.

**Figura 01** – Osciloscópio utilizado para a reprodução do jogo *Tennis for Two*



Fonte: <https://bojoga.com.br/artigos/dossie-retro/tennis-for-two-quando-jogo-e-interacao-e-diversao/>

Já em 1961, no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), pesquisadores criaram o jogo *Spacewar*, cujo tema era uma guerra espacial, estando o jogador no controle de uma das naves que enfrentava inimigos (vide figura 02). A física, emulada por intermédio de complicados algoritmos<sup>18</sup>, era o ponto forte de sua jogabilidade simples e divertida.

<sup>16</sup> JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005, p. 21.

<sup>17</sup> AMORIN, A. *A origem dos jogos eletrônicos*. São Paulo: USP, 2006, p. 29.

<sup>18</sup> NOVAK, Jeannie. *Desenvolvimento de Games*. 2 ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010, p. 20.

**Figura 02** – Jogo *Spacewar*



Fonte:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/01/spacewar-relembre-sucesso-e-torneio-do-jogo-de-pc-de-1962-esports.ghtml>

Em seguimento, no início dos anos 70, foi lançado o *Pong* pela Atari, uma das principais empresas responsáveis pela popularização dos jogos eletrônicos<sup>19</sup>. Nessa estreia, conquistou-se o público por sua simplicidade ao propor uma dinâmica semelhante à do pingue-pongue (vide figura 03), marcando a história dos jogos eletrônicos por ser o primeiro jogo lucrativo<sup>20</sup>. Segundo relatório elaborado pela equipe de pesquisa internacional da XP Investimentos<sup>21</sup>, naquela época, 19 mil fliperamas foram vendidos, simbolizando o nascimento de uma indústria multibilionária.

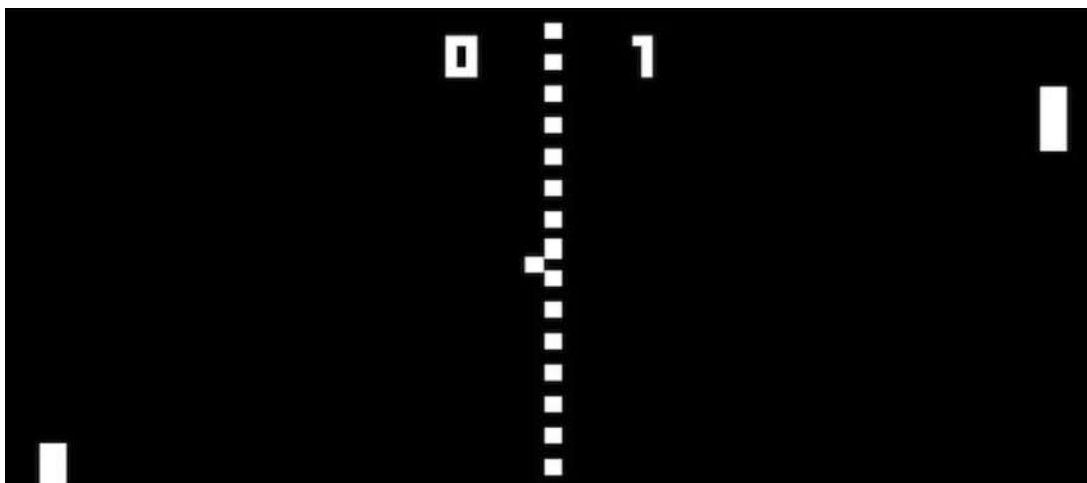
---

<sup>19</sup> CLUA, Esteban Walter Gonzalez; BITTENCOURT, João Ricardo. **Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação**. Disponível em: <<http://www.ic.uff.br/~esteban/publications.htm>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

<sup>20</sup> TechTudo. **Conheça Pong, o primeiro videogame lucrativo da história**. 2016. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2016/03/conheca-pong-o-primeiro-videogame-lucrativo-da-historia.ghtml>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

<sup>21</sup> XP EXPERT. **Videogames: A ascensão de uma indústria multibilionária**. 2020. Disponível em: <<https://conteudos.xpi.com.br/internacional/relatorios/videogames-a-ascensao-de-uma-industria-multibilionaria/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

**Figura 03 – Jogo Pong**



Fonte:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2016/03/conheca-pong-o-primeiro-videogame-lucrativo-da-historia.ghtml>

O mesmo relatório mostra que, sem demora, em 1978, o jogo *Space Invaders* (vide figura 04) chegou para impulsionar esse sucesso comercial, registrando a venda de 360 mil fliperamas. Dessa maneira, na década de 80, a indústria já era responsável por um faturamento de 12 bilhões de dólares, ganhando mais que a indústria cinematográfica somada com a da música<sup>22</sup>.

**Figura 04 – Fliperama do jogo *Space Invaders***



Fonte: <https://www.hardware.com.br/artigos/8-jogos-que-fizeram-sucesso-nos-fliperamas/>

<sup>22</sup> XP EXPERT. **Videogames: A ascensão de uma indústria multibilionária**. 2020. Disponível em: <<https://conteudos.xpi.com.br/internacional/relatorios/videogames-a-ascensao-de-uma-industria-multibilionaria/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

Fica perceptível, portanto, que as primeiras interações entre jogadores e telas se deram de forma modesta, com o sinal sendo transmitido por uma tela em grandes (e pesadas) máquinas que cobravam pelas fichas. Ainda assim, foi por conta das máquinas de fliperama (também chamadas de *arcade*) que os jovens dos anos 70 e 80 tiveram a chance de conhecer diversos sucessos, a exemplo do *Street Fighter* (vide figura 05) que, até os dias de hoje, é reconhecido como um dos jogos mais marcantes no universo dos *games*.

**Figura 05** – Jogo *Street Fighter II*



Fonte:

<https://www.correio24horas.com.br/noticia/nid/hadouken-street-fighter-ii-faz-30-anos-e-tem-muita-historia-para-ontar/>

Sem dúvidas, no início da história dos jogos eletrônicos, o fliperama era dominante mas, com o passar do tempo, acabou abrindo – ou melhor, perdendo – espaço para outras tecnologias. Nesse contexto, merece destaque o lançamento da Nintendo no Japão, que trouxe para o mercado o console – computador exclusivo para jogos – *Family Computer* (Famicom), o qual passou a ser conhecido como *Nintendo Entertainment System* (NES) no resto do mundo<sup>23</sup>. Em seu primeiro ano, o Famicom recebeu diversas críticas à custa dos erros de programação, o que levou a Nintendo a redesenhar o sistema, apresentando um *layout* moderno, sério e atrativo para um centro de entretenimento (vide figura 06).

<sup>23</sup> RODRIGUES, Ricardo. **Da primeira à última geração: a evolução dos jogos eletrônicos**. Ingram Micro, 2021. Disponível em: <<https://blog.ingrammicro.com.br/gaming/evolucao-dos-jogos-eletronicos/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

**Figura 06** – Console *Nintendo Entertainment System*



Fonte: <https://muralgamer.com/analises/plataformas/nintendo-entertainment-system/>

Já nos anos 90, testemunhou-se o acesso à internet, a qual se tornou popular e tem sido, até os dias de hoje, a grande responsável pelas mudanças comportamentais na sociedade. Apesar dos diversos fundamentos sobre a era digital, aqui, merece destaque o lançamento do *Windows '95*, por meio do qual se tornou possível migrar os jogos eletrônicos dos consoles para as telas dos computadores, uma vez que o sistema trazia uma placa necessária para se conectar à internet e, assim, tornar o seu acesso mais barato<sup>24</sup>.

Se por um lado o mercado de *games* trabalhava com o tradicional modelo de jogos produzidos em mídia física, por outro lado, não demorou para que o modelo de jogos digitais adquiridos online crescesse e fossem criadas distribuidoras com grande catálogo de produtos. Nessa esteira, com a evolução tecnológica trazendo constantes mudanças, abriu-se espaço para jogos eletrônicos em dispositivos *mobile*, que já tomam parte de grande parte da indústria. Diante desse cenário, merecem destaque os dados levantados na Pesquisa Game Brasil 2022<sup>25</sup>, os quais demonstram que os *smartphones* não só exprimem uma inovação tecnológica, mas permitem a entrada de outro perfil de jogador, a classe C, oferecendo a oportunidade de acesso ao universo dos jogos eletrônicos.

---

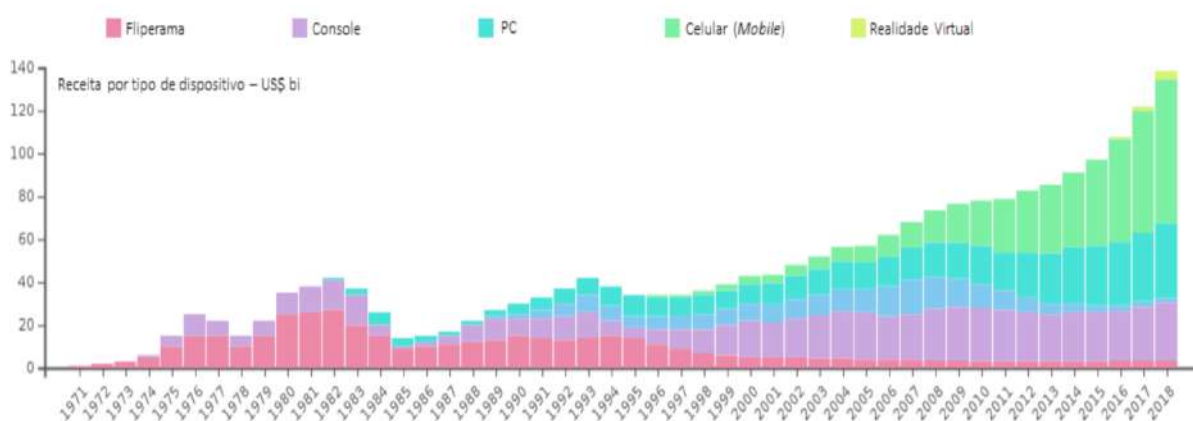
<sup>24</sup> RODRIGUES, Ricardo. **Da primeira à última geração: a evolução dos jogos eletrônicos**. Ingram Micro, 2021. Disponível em: <<https://blog.ingrammicro.com.br/gaming/evolucao-dos-jogos-eletrnicos/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

<sup>25</sup> PESQUISA GAME BRASIL. **PGB 2022**. 2022, p. 19. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/e-books/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.



Consequência do perfil frenético e imparável da tecnologia, os jogos de realidade virtual – experiência completamente imersiva<sup>26</sup> – estão recebendo muita atenção atualmente, o que significa uma provável tendência para os próximos anos. Enquanto isso, os aparelhos móveis (*smartphones* e *tablets*) continuam na liderança, representando metade do faturamento da indústria de jogos eletrônicos<sup>27</sup>, conforme gráfico abaixo (figura 07):

**Figura 07** – Receita dos jogos eletrônicos por tipo de dispositivo



Fonte:

<https://conteudos.xpi.com.br/internacional/relatorios/videogames-a-ascensao-de-uma-industria-multibilionaria/>

Mais importante que tratar das periculosidades de cada tecnologia utilizada nos jogos eletrônicos ao longo da história, é compreender a potência da era digital frente à indústria de *games*. Dados da Newzoo<sup>28</sup>, empresa de consultoria especializada no universo de jogos, esportes e celulares, mostram que o mercado global de *games* movimentou quase 180 bilhões de dólares em 2020. Ademais, há uma expectativa de que, em 2025, esse número aumente 3,4%, totalizando mais de 200 bilhões de dólares.

Quanto ao Brasil, especialmente, a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames) anunciou que a comitiva brasileira, ao participar de um evento

<sup>26</sup> Ingram Micro. **Jogos de realidade virtual: saiba como eles funcionam!**. 2022. Disponível em: <<https://blog.ingrammicro.com.br/gaming/jogos-de-realidade-virtual/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

<sup>27</sup> XP EXPERT. **Videogames: A ascensão de uma indústria multibilionária**. 2020. Disponível em: <<https://conteudos.xpi.com.br/internacional/relatorios/videogames-a-ascensao-de-uma-industria-multibilionaria/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

<sup>28</sup> NEWZOO. **Global Games Market Report**. 2022. Disponível em: <<https://newzoo.com/key-numbers/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

internacional, rendeu 23 milhões de dólares em contratos envolvendo estúdios do país<sup>29</sup>. Outrossim, estima-se que o mercado de *games* brasileiro tenha uma receita de 11 bilhões de reais em 2021, transformando o cenário brasileiro no maior mercado de jogos eletrônicos da América Latina<sup>30</sup>.

À vista disso, os números fornecidos são prova de uma tendência notável: o fortalecimento do mercado de jogos eletrônicos tanto no Brasil, quanto no resto do mundo. Este é um fato que se deve, pode-se dizer, à junção do desenvolvimento tecnológico com o poder que os *games* possuem de proporcionar aos jogadores uma experiência apaixonante e irresistível. Nessa perspectiva, o relatório da XP Expert<sup>31</sup> aponta alguns motivos pelos quais as previsões para o futuro dos jogos eletrônicos são tão positivas, tais como: crescimento, audiência, engajamento e influência das gigantes de tecnologia, conhecidas popularmente como *big techs*.

Ora, num mundo cada vez mais digital, a indústria de jogos ainda apresenta uma grande base para monetização e engajamento. Estima-se que cerca de 47% da população possui um aparelho celular e a quantidade de jogadores no mundo já alcança a marca de 2,2 bilhões; ou seja, ao mesmo tempo que possui um imenso público, ainda há um espaço significativo para crescimento dos negócios. Da mesma forma, nesse universo, um dos segmentos que mais cresceu nos últimos anos foi o de esportes eletrônicos – a título de exemplificação, cerca de 500 milhões de pessoas assistiram às transmissões de partidas de jogos em 2021<sup>32</sup>.

Além disso, os games também se destacam quando se trata de engajamento. O caráter imersivo, combinado à evolução gráfica e ao potencial da realidade virtual, dão ao setor determinada (grande) vantagem; afinal, "para cada criança jogando futebol, *baseball*, basquete e futebol americano no mundo, há outras 6 jogando *videogame*"<sup>33</sup>. Destarte, somando todos esses fatores ao interesse de investimento por parte de grandes empresas

---

<sup>29</sup> BRITO, Sabrina. **A evolução do Brasil no mercado de games**. VEJA, 2022. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/tecnologia/a-evolucao-do-brasil-no-mercado-de-games/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

<sup>30</sup> PACETE, Luiz Gustavo. **O que faz do Brasil um mercado estratégico para os games?**. Forbes, 2022. Disponível em:

<<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/06/o-que-faz-do-brasil-um-mercado-estrategico-para-os-games/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

<sup>31</sup> XP EXPERT. **Videogames: A ascensão de uma indústria multibilionária. 2020**. Disponível em: <<https://conteudos.xpi.com.br/internacional/relatorios/videogames-a-ascensao-de-uma-industria-multibilionaria/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

<sup>32</sup> Idem.

<sup>33</sup> Idem.

como Microsoft, Apple, Amazon e Google, é indubitável que o mercado de jogos caminhe na direção do crescimento e da influência.

### 2.3 DESAVENÇAS RELACIONADAS AOS JOGOS ELETRÔNICOS

Certamente, a indústria dos jogos eletrônicos é uma das mais bilionárias do mundo e o *videogame* é uma das melhores diversões para todas as idades – segundo a Pesquisa Game Brasil<sup>34</sup>, existem jogadores em todas as faixas etárias e há uma concentração entre o público dos 16 aos 24 anos. Quando comparados com outras indústrias, a exemplo da cinematográfica, os *games* se destacam sob os filmes por trazerem maior interatividade ao usuário, uma vez que um filme é apenas uma imagem em movimento, onde o espectador não pode controlar a câmera e muito menos mudar a história ou mesmo interagir diretamente com ela. Porém, num jogo, a situação muda completamente; existem tantas possibilidades que, em alguns casos, o jogador é capaz de escolher o final e definir quais tipos de missão ele pode realizar, devendo usar um raciocínio lógico para solucionar desafios.

Nessa lógica, pode-se dizer que os jogos eletrônicos são artefatos tecnoculturais que promovem diversas vivências constituídas por mecanismos que permitem o "brincar consigo, com o outro e com a realidade"<sup>35</sup>. Todavia, descrevê-los como objetos de entretenimento e lazer vai além. Atualmente, os *videogames* fazem parte de uma grande complexidade social e são intensamente labirínticos, compostos por vários tipos de estratégia (de lazer, de marketing, de consumo etc.) e saber (histórico, geográfico, mitológico etc.). Não se pode ignorar, portanto, a existência de uma relação diretamente proporcional entre a evolução e a importância das máquinas construídas à base de tecnologia e o aparecimento e o desenvolvimento dos jogos.

Em virtude desse infatigável aprimoramento tecnológico, os jogos eletrônicos proporcionam uma imersão repleta de desafios constantes, a qual pode levar ao que os psicólogos chamam de *flow* (fluxo, em inglês), ou estado de experiência máxima<sup>36</sup>. Trata-se de uma sensação comum entre atletas de alta *performance*, monges em meditação e músicos

---

<sup>34</sup> PESQUISA GAME BRASIL. **PGB 2022**. 2022, p. 14. Disponível em:

<<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/e-books/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

<sup>35</sup> GOMES, Christianne L. **Verbete Lazer – Conceções**. In: GOMES, Christianne L. (Org.). *Dicionário Crítico do Lazer*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004, p.124.

<sup>36</sup> SUPER INTERESSANTE. **Armas de diversão em massa**. 2003. Disponível em:

<<https://super.abril.com.br/historia/armas-de-diversao-em-massa/>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

experientes, em que se perde a noção de tempo e espaço, e o limite entre a pessoa e a atividade desaparece, como se estivesse em piloto automático.

Concomitantemente, há o risco de se passar da conta e, de fato, se viciar num universo fictício e negligenciar a vida real. Atualmente, a quantidade de jovens que passam horas e até dias na frente do *videogame* aumentou muito, propiciando situações incompatíveis com a saúde mental e física. Conforme relato do psicólogo Cristiano Nabuco<sup>37</sup>, coordenador do Grupo de Dependências Tecnológicas do Instituto de Psiquiatria da Universidade de São Paulo (USP), os jogos de hoje não têm mais *game over* (fim de jogo, em inglês) ou pause. Se o jogador sai, ele abandona seu time, e isso pode gerar medo de retaliação e o medo de ficar de fora, conhecido como FOMO (sigla para a expressão "*fear of missing out*").

Em 2018, a Organização Mundial da Saúde (OMS) incluiu o transtorno por *videogames* como doença mental em sua 11ª Classificação Internacional de Doenças (CID)<sup>38</sup>. Segundo documento publicado pela instituição, os sintomas desse distúrbio incluem: i) não ter controle sobre a frequência, intensidade e duração com que joga; ii) priorizar os jogos eletrônicos face a outras atividades; e iii) continuar ou aumentar a frequência com que realiza a atividade mesmo após ter tido consequências negativas advindas desse hábito. Faz-se necessário ressaltar que, para que se verifique se uma pessoa é realmente viciada, é preciso que haja um acompanhamento de 12 meses, no mínimo<sup>39</sup>.

Adotando um posicionamento antagônico, diversos cientistas assinaram um artigo no *Journal of Behavioral Addictions* intitulado "Uma base científica fraca para o transtorno por jogos eletrônicos" (tradução livre), questionando a qualidade das pesquisas que foram utilizadas para provir a classificação da OMS. No manifesto, afirma-se que definir um vício comportamental baseado somente em jogos eletrônicos é discricionário, já que qualquer comportamento pode ser realizado demasiadamente<sup>40</sup>.

---

<sup>37</sup> EXAME. **Vício em games é reconhecido como doença pela OMS; saiba como identificar**. 2022.

Disponível em:

<<https://exame.com/ciencia/vicio-em-games-e-reconhecido-como-doenca-pela-oms-saiba-como-identificar/>>.

Acesso em: 22 nov. 2022.

<sup>38</sup> ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Addictive behaviours: Gaming disorder**. 2018. Disponível em:

<<https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

<sup>39</sup> TECMUNDO. **Game disorder: vício em games é considerado doença**. 2022. Disponível em:

<<https://www.tecmundo.com.br/ciencia/235925-game-disorder-vicio-games-considerada-doenca>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

<sup>40</sup> VAN ROOIJ, Antonius J. et al. **A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution**. *Journal Of Behavioral Addictions*, v. 7, n. 1, p.1-9, mar. 2018.

Em contrapartida, um comentário sobre o referido artigo foi publicado meses depois, no mesmo jornal<sup>41</sup>, questionando a interpretação e reiterando a importância de canalizar o debate a partir de argumentos que levem em conta a prática clínica e as políticas de saúde pública. Para esse grupo opositor, a exclusão do transtorno por *videogames* na CID 11 traria prejuízos para a discussão sobre o tema e para os profissionais que atuam na área, criando uma justificativa perigosa para as companhias de seguro privado que se recusarem a custear um possível tratamento.

Outra contingência apreensiva, tanto para os apoiadores quanto aos críticos da decisão da OMS, é de que a inclusão do transtorno por *videogames* venha a estigmatizar, ainda mais, os jogos digitais e seus jogadores. Isto porque, mesmo no contexto atual, uma quantidade considerável de pessoas ainda enxerga os jogos eletrônicos como uma perda de tempo ou acreditam que eles possam influenciar negativamente o comportamento dos jovens<sup>42</sup>.

Como sempre acontece quando se descreve casos extremos, é necessário cautela para não cair em graves generalizações. As evidências científicas relatam que os *videogames* podem gerar efeitos positivos na saúde mental das crianças, bem como na sua capacidade cognitiva<sup>43</sup>. Por outro lado, não se pode ignorar o fato das empresas inseridas no mercado de *games* utilizarem, cada vez mais, artifícios para atrair jogadores e aumentar suas receitas.

#### 2.4 A MUDANÇA NO PARADIGMA DO MERCADO DE JOGOS E AS NOVAS FORMAS DE MONETIZAÇÃO

Antes da década de 70, quando os primeiros jogos eletrônicos foram produzidos, não se tinha intenção de transformar tal invenção num produto comercial. Depois de alguns anos, entretanto, o mundo testemunhou aquilo que era um hobby de cientistas da computação transformar-se num mercado responsável por gerar bilhões de dólares<sup>44</sup>.

---

<sup>41</sup> RUMPF, Hans-jürgen et al. *Including gaming disorder in the ICD-11: The need to do so from a clinical and public health perspective*. Journal Of Behavioral Addictions, v. 7, n. 3, p. 556-561, set. 2018.

<sup>42</sup> MCGONIGAL, Jane. *Reality is Broken*. Nova Iorque: The Penguin Press, 2011, p. 12.

<sup>43</sup> KOVESS-MASFETY, Viviane et al. *Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children?*. Social Psychiatry And Psychiatric Epidemiology, v. 51, n. 3, p. 349-357, fev. 2016.

<sup>44</sup> INVISION GAME COMMUNITY. *Video game industry now worth \$163.1b*. 2021. Disponível em: <<https://invisioncommunity.co.uk/video-game-industry-now-worth-163-1b/>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

Desde o primeiro lançamento até os dias atuais, a indústria de games utilizou três formas de monetização<sup>45</sup>. Primeiramente, tem-se a venda de varejo, método tradicional em que os clientes adquirem o produto mediante um pagamento em dinheiro. O segundo meio é o sistema de inscrição, em que os jogadores pagam uma taxa – mensal, na maioria das vezes – para ter acesso ao jogo eletrônico ou à totalidade de suas funções. Ressalta-se que esta forma de monetização está diretamente relacionada à popularização da internet e dos jogos *online*, principalmente os MMOs (*Multi Massive Online* ou Jogo Online de Multijogador em Massa, em tradução livre).

Nesse diapasão, a par dos jogos enquanto produto, é possível depreender que as plataformas de distribuição digital impulsionaram a sua notoriedade com a oferta de um catálogo de jogos digitais somados à facilidade de acesso. Com isso, surgiu o conceito de "*games as a service*", em que alguns jogos produzidos abandonaram a ideia de produto e passaram a oferecer um serviço com atualizações recentes<sup>46</sup>. Essas mudanças criaram um grande facilitador em termos de acessibilidade de produtos e universalização do consumo, além de permitir uma maior aproximação entre os jogadores do mundo inteiro, abrindo portas para as microtransações, as quais correspondem ao terceiro e mais recente meio adotado pelas empresas de *games*.

Em suma, as microtransações dizem respeito à possibilidade do consumidor utilizar dinheiro real para comprar itens virtuais dentro do jogo<sup>47</sup>. Tais itens podem ser meramente cosméticos (efeito visual) ou funcionais, sendo estes assim classificados porque oferecem vantagens ao jogador diante daqueles que não utilizam microtransações (*game-changing mechanics*, ou mecânicas que mudam o jogo, em tradução livre)<sup>48</sup>. Logo, surgiu um novo conceito envolvendo jogabilidade e monetização: *pay-to-win*<sup>49</sup>. Em português, significa "pagar para ganhar", numa alusão à ideia de sistemas inseridos nos jogos digitais que vendem,

---

<sup>45</sup> FIELDS, Tim. *Mobile & Social Game Design: Monetization methods and mechanics*. Boca Raton: CRC Press, 2014, p. 21 et seq.

<sup>46</sup> AVARD, A. *Video games have a loot box fetish, and it's starting to harm the way we play*. 2017. Disponível em: <<https://www.gamesradar.com/loot-boxes-shadow-of-war/>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

<sup>47</sup> KIM, Hyoun S.; HOLLINGSHEAD, Samantha; WOHL, Michael J. A. *Who Spends Money to Play for Free? Identifying Who Makes Micro-transactions on Social Casino Games (and Why)*. *Journal Of Gambling Studies*, v. 33, n. 2, p. 525-538, jun. 2016.

<sup>48</sup> DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D. *Video game loot boxes are psychologically akin togambling*. *Nature Human Behaviour*, v. 2, n. 8, p. 530-532, 18 jun. 2018.

<sup>49</sup> VINHA, Felipe. *O que são jogos pay to win (P2W)? Entenda o que é, exemplos e polêmicas*. TechTudo, 2022. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/10/o-que-sao-jogos-pay-to-win-p2w-entenda-o-que-e-exemplos-e-polemicas.ghtml>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

por dinheiro real, funcionalidades e melhorias que aprimoram a experiência do jogador e influenciam o seu desempenho.

Nesse contexto, destaca-se o modelo de jogos *freemium*<sup>50</sup>, os quais são inicialmente desenvolvidos para plataformas *mobile*, ofertados gratuitamente para *download* com oferta de produtos e serviços dentro do próprio jogo mediante pagamento com dinheiro real, ou seja, na forma de microtransações. Como fruto da junção das palavras *free* (gratuito) e *premium* (prêmio), o neologismo da palavra *freemium* declara uma forma de negócios em que o *software*, o produto em si, é gratuito, mas se oferece ao cliente (jogador) a opção de dispor do seu próprio dinheiro real para acessar itens que aprimoram a experiência no jogo digital, vide imagem abaixo (figura 08).

**Figura 08** – Loja virtual do jogo *Baseball Superstars* (2012)



Fonte:

<https://www.mobilegamer.com.br/2012/10/mg-explica-o-que-e-um-jogo-freemium-paymium-e-premium.html>

Com esse novo meio de monetização, jogos de console e de computador também aderiram a um sistema de microtransações. A potência delas é tamanha que uma das maiores empresas de jogos eletrônicos do mundo, a *Activision Blizzard*, reportou no seu balanço fiscal

<sup>50</sup> CIPOLI, Pedro. **O que é Freemium?**. Canaltech, 2012. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/software/O-que-e-Freemium/>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

de 2021 que dos 8,3 bilhões de dólares gerados em receita naquele ano, mais de 5 bilhões de dólares vieram das microtransações<sup>51</sup>.

Buscando trazer maior clareza acerca das microtransações, suas características e controvérsias, a pesquisadora Erica Neely<sup>52</sup> propõe que sejam feitas três distinções. Inicialmente, as microtransações podem ser espontaneamente aleatórias – quando o jogador paga por um produto sem saber o que vem nele, como as *loot boxes* – ou podem ter um prêmio fixo, em que o jogador paga pelo item e sabe exatamente o que está adquirindo. Em segundo lugar, importa distinguir a natureza do item que se está adquirindo, se cosmético ou funcional, pois dentro de uma perspectiva ética, é injusto que, num universo de múltiplos jogadores, alguns possam obter vantagens no jogo se estiverem dispostos a gastar dinheiro real com itens funcionais. Por fim, deve ser feita uma análise sobre o que pode ser adquirido com dinheiro real, residindo a controvérsia se houverem itens que só podem ser obtidos dessa forma, sem a alternativa de conquistá-los por quem investir horas de jogo.

Pautadas essas situações, Neely conclui que a opção de investir dinheiro real como um atalho dentro do jogo é questionável, mesmo se, no caso das *loot boxes*, deixar de lado a questão da aleatoriedade do que se está comprando. Certamente, não há um problema grandioso se os jogos dão como opção, a fim de economizar tempo, que itens funcionais possam também ser comprados via microtransações. Porém, quando o jogador não é informado que a compra do item com dinheiro real é uma opção, recai-se naquilo que a autora chama de "falácia do *sunk-cost*"<sup>53</sup>, pela qual os *gamers* acreditam que deverão gastar – ainda mais – dinheiro real num jogo porque já investiram demais e, se deixarem de jogar ou pagar, haveria uma sensação de desperdício daquilo que já foi gasto.

---

<sup>51</sup> ACTIVISION BLIZZARD. *2021 Annual Report*. 2022. Disponível em: <<https://investor.activision.com/annual-reports>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

<sup>52</sup> NEELY, Erica. *Come for the game, stay for the cash grab: the ethics of loot boxes, microtransactions and freemium games*. Poland: Ethicomp Conference, 2018, p. 2 et seq.

<sup>53</sup> NEELY, Erica. *Come for the game, stay for the cash grab: the ethics of loot boxes, microtransactions and freemium games*. Poland: Ethicomp Conference, 2018, p. 8.



### 3 OS MECANISMOS DE FUNCIONAMENTO DAS *LOOT BOXES* E AS PROBLEMÁTICAS JURÍDICAS QUE AS CERCAM

#### 3.1 CONCEITO DE *LOOT BOX*

Dentro do gênero das microtransações, surgiu a polêmica espécie denominada *loot box* (ou caixa de item, em português) que está, cada vez mais, presente nos jogos eletrônicos<sup>54</sup>. De acordo com Jérémie Richard<sup>55</sup>, as *loot boxes* podem ser definidas como itens consumíveis dentro do jogo, que dão ao jogador a chance de receber uma recompensa aleatória virtual, desde itens cosméticos (meramente acessórios) até equipamentos que aceleram o progresso de jogo (itens funcionais). Posto isto, é relevante salientar que a forma de manifestação da caixa de item varia de jogo para jogo.

Em sentido semelhante, a *Belgian Gaming Commission* utiliza o seguinte conceito:

*Loot boxes is the umbrella term for one or more game elements that are integrated into a video game whereby the player acquires game items either for payment or for free in an apparently random manner. These items can be very diverse, varying from characters or objects to emotions or special characteristics. This umbrella term is based on the (treasure) boxes that contain these items.*<sup>56</sup>

Em 2009, a *Blizzard Entertainment* criou um sistema de monetização que, mais tarde, iria se transformar nas *loot boxes*, na forma que se conhece hoje. Naquele ano, a empresa passou a vender animais de estimação (vide figura 09) para acompanhar os personagens de *World of Warcraft* sem que isso, de forma alguma, oferecesse uma vantagem real dentro do jogo – ou seja, itens cosméticos. Ao longo do tempo, foram criadas comunidades de jogadores que comercializavam, clandestinamente, esses itens por dinheiro real, usando como critério de precificação a escassez e a raridade<sup>57</sup>.

<sup>54</sup> DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D. *Video game loot boxes are psychologically akin to gambling*. *Nature Human Behaviour*, v. 2, n. 8, p. 530-532, 18 jun. 2018.

<sup>55</sup> RICHARD, Jérémie. *From play-to-win to pay-to-win: the trap of "loot boxes" in videogames*. *Youth Gambling International Newsletter*, v. 18, p. 3-5, 2018.

<sup>56</sup> "Loot boxes é o termo abrangente para um ou mais elementos de jogo que são integrados a um videogame por meio do qual o jogador adquire itens de jogo por pagamento ou gratuitamente de maneira aparentemente aleatória. Esses itens podem ser muito diversos, variando de personagens ou objetos a emoções ou características especiais. Este termo abrangente é baseado nas caixas (tesouro) que contêm esses itens" (tradução livre). BELGIAN GAMING COMMISSION. *Research Report on Loot Boxes*. Bélgica, 2018. Disponível em: <<https://www.gamingcommission.be/sites/default/files/2021-08/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>57</sup> NEELY, Erica. *Come for the game, stay for the cash grab: the ethics of loot boxes, microtransactions and freemium games*. Poland: Ethicomp Conference, 2018, p. 1.

Figura 09 – Oferta de itens cosméticos no jogo *World of Warcraft* (2009)



Fonte: [https://wowwiki-archive.fandom.com/wiki/Timeline\\_\(World\\_of\\_Warcraft\)](https://wowwiki-archive.fandom.com/wiki/Timeline_(World_of_Warcraft))

Em que pese vender ou comprar diretamente um item virtual seja uma prática contrária aos termos e condições da maioria dos jogos eletrônicos, algumas empresas seguiram o caminho oposto, utilizando a adversidade ao seu favor. É o caso da Valve Corporation, desenvolvedora do jogo *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)*, que criou um *marketplace* dentro da plataforma Steam, onde os usuários podem comprar e vender itens como cartas, caixas surpresas, chaves, armas e outros objetos virtuais presentes em *videogames*.

Nesse mercado da comunidade, o dinheiro é destinado à carteira Steam e pode ser aproveitado para comprar outros jogos ou conteúdos adicionais de jogos e até presentear amigos. Importa ressaltar que cada conta pode acumular até US\$ 2.000 (ou o equivalente na moeda efetiva) e cada anúncio pode ter um preço máximo de US\$ 1.800. Não obstante, esta quantia não pode ser retirada da plataforma<sup>58</sup>.

<sup>58</sup> LIMA, Lucas. **Como ganhar dinheiro no Steam [vendas, cartas, itens e armas]**. Tecnoblog, 2019. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/como-ganhar-dinheiro-no-steam-venda-cartas-itens-e-armas/>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

A fim de driblar esse impasse, surgiram algumas lojas alternativas, as quais compram os itens dos jogadores e os revendem *online* por um preço abaixo do encontrado na loja virtual da *Valve Corporation*, transformando aquele montante em dinheiro real<sup>59</sup>. No Brasil, um dos melhores exemplos é a *Neshastore*, que movimenta itens virtuais por valores consideravelmente altos, como se pode averiguar na figura abaixo:

Figura 10 – Preços dos itens de *CS:GO* na *Neshastore*



Fonte:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/06/neshastore-e-confiavel-conheca-site-que-vende-skins-de-csgo-com-desconto-esports.ghtml>

Embora as *loot boxes* tenham sido usadas em *videogames* há anos, a maioria desses jogos só utilizava o mecanismo para gerar itens cosméticos (puramente estéticos), os quais não dão vantagem alguma no desempenho do jogador. Contudo, em 17 de novembro de 2017, os fãs de *Star Wars* correram às lojas para comprar o próximo capítulo da série *Battlefront* e, logo de cara, foram surpreendidos pelo uso curioso – e polêmico – que a *Electronic Arts* fez das *loot boxes*.

*Star Wars: Battlefront 2* prendeu a atenção do público ao bloquear praticamente todo o seu conteúdo, incluindo itens essenciais para o andamento do jogo, os quais foram

<sup>59</sup> DEOLINDO, Breno. **Mercado de skins de CS:GO pode movimentar até 10 bilhões de dólares por ano.** The Enemy, 2019. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/csgo-mercado-skins-10-bilhoes-valores-precos>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

disponibilizados por meio de caixas de item, fazendo com que, caso desejasse progredir, o jogador teria que comprá-las. Na época, estimou-se que levaria cerca de 4.500 horas de jogo, ou US\$ 2.100 em *loot boxes* para que todo o conteúdo fosse desbloqueado<sup>60</sup>.

Após virar alvo de intensas (e pertinentes) críticas, a *Electronic Arts* alterou o sistema, mas isso não foi suficiente para desviar a atenção das autoridades em torno das *loot boxes*. Em verdade, o uso das caixas de item tem gerado debates no mundo dos jogos eletrônicos e fora dele, principalmente pelo fato de, supostamente, estarem viciando crianças e adolescentes em jogos de azar.

### 3.2 MECANISMOS DE FUNCIONAMENTO DAS *LOOT BOXES*

Sabe-se que um dos fatores que destaca os *videogames* perante outros tipos de jogo é a reprodução das imagens numa tela<sup>61</sup>, seja de fliperama, televisão, computador, celular ou qualquer outro dispositivo. Dessa maneira, não há como questionar o fato de que um jogo eletrônico depende da imagem para existir, pois esta faz parte da sua própria essência.

Há, segundo Foucault, uma "conversão fundamental do mundo das imagens", no qual o sentido multiplicado é liberado do ordenamento das formas e, então, a imagem apresenta sua face enigmática, causando fascínio e lançando uma realidade fantástica que, por vezes, é quimérica<sup>62</sup>. No mundo dos jogos eletrônicos, tudo começa com a abertura das *loot boxes* e termina com a exibição de recompensas. Geralmente, as recompensas visuais mais desejadas são aquelas mais elaboradas, uma vez que possuem maior valor por serem mais raras ou por oferecerem o melhor benefício dentro da realidade do jogo.

No entanto, não é só o aspecto visual da recompensa que deve ser levado em consideração. Michael Heiberg, um dos desenvolvedores responsáveis pelas caixas de item do jogo *Overwatch*, falou sobre o tema pontuando o seguinte:

*When you start opening a loot box, we want to build anticipation. We do this in a lot of ways — animations, camera work, spinning plates, and sounds.*

<sup>60</sup> SAED, Sherif. *It takes over 4,500 hours of play, or \$2,100 to unlock all content in Star Wars: Battlefront 2, according to player estimates*. VG24/7, 2017. Disponível em: <<https://www.vg247.com/it-takes-over-4500-hours-of-play-or-2100-to-unlock-all-content-in-star-wars-battlefront-2-according-to-player-estimates>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>61</sup> JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005, p. 19.

<sup>62</sup> FOUCAULT, Michel. *A história da loucura*. São Paulo: Perspectiva, 2005, p. 19.

*We even build a little anticipation with the glow that emits from a loot box's cracks before you open it.*<sup>63</sup>

Significa dizer, em língua portuguesa, que existe uma pretensão por parte dos desenvolvedores em criar uma antecipação para quando o jogador abrir uma caixa de item. Para isso, utilizam-se de animações, trabalhos de câmera, discos rodando e sons; criam, inclusive, antecipações com o pequeno brilho que é emitido da *loot box* antes de ser aberta (vide figura 11). As telas em que ocorrem essa abertura servem, portanto, como uma tela em branco onde os designers criam cenários com animações, personagens e efeitos de acordo com determinados objetivos – neste caso, o de fazer um jogador querer abrir uma caixa de item.

**Figura 11** – Caixa de item em *Overwatch*



Fonte: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/overwatch-loot-boxes/>

Por outro lado, alguns jogos eletrônicos que também aderem ao sistema de caixas de item optam por fazer diferente. Em Halo 5, por exemplo, as caixas são menos chamativas e ornamentadas (como se pode observar na figura 12), o que faz com que a antecipação pelas *loot boxes* seja menos dominante. Segundo Christopher Bloom, designer líder do jogo, não se quer fazer nada muito exagerado porque alguns jogadores abrem múltiplas caixas de item de vez, e não faz parte do seu objetivo frustrá-los<sup>64</sup>.

<sup>63</sup> D'ANASTASIO, Cecilia. *Why Opening Loot Boxes Feels Like Christmas, According To Game Devs*. Kotaku, 2017. Disponível em: <<https://kotaku.com/why-opening-loot-boxes-feels-like-christmas-according-1793446800>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>64</sup> D'ANASTASIO, Cecilia. *Why Opening Loot Boxes Feels Like Christmas, According To Game Devs*. Kotaku, 2017. Disponível em:

Figura 12 – Caixas de item em *Halo 5*



Fonte: [https://www.reddit.com/r/halo/comments/rqok8c/friendly\\_reminder\\_that\\_halo\\_5s\\_loot\\_boxes\\_should/](https://www.reddit.com/r/halo/comments/rqok8c/friendly_reminder_that_halo_5s_loot_boxes_should/)

Há que se considerar, contudo, que a indústria de jogos de azar compreende sublimemente a importância dos elementos visuais dos caça-níqueis, os quais configuram uma máquina de jogo que funciona através da inserção de moedas e que paga um prêmio, igualmente em moedas ou com a emissão de um voucher, a quem acertar as combinações previstas. Conforme as afirmações de Natasha Dow Schull<sup>65</sup>, toma-se muito cuidado para que as cores não sejam intensas e para que a tela seja pixelada levemente, a fim de que os estímulos visuais não se excedam e incentivem os jogadores a sair dos caça-níqueis.

Na mesma direção do que se dispõe sobre os jogos que utilizam essa mecânica, Erica Neely<sup>66</sup> assemelha as *loot boxes* a um jogo de cartas colecionáveis, mas com ressalvas. Para a autora, o ponto em comum está justamente na intenção de colecionar somada à expectativa dos jogadores, de ter que adquirir cada vez mais *packs* para terem mais cartas ou receberem as cartas que desejam ter. Com as caixas de item, entretanto, existe a alternativa de se jogar pagando dinheiro real para obter itens cosméticos ou funcionais.

<<https://kotaku.com/why-opening-loot-boxes-feels-like-christmas-according-1793446800>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>65</sup> SCHULL, Natasha Dow. *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Nova Jersey: Princeton University, 2012, p. 45 et seq.

<sup>66</sup> NEELY, Erica. *Come for the game, stay for the cash grab: the ethics of loot boxes, microtransactions and freemium games*. Poland: Ethicomp Conference, 2018.

Além do mecanismo visual, existe um outro sentido cuja presença nos jogos eletrônicos é de clara relevância: o auditivo. Indubitavelmente, uma trilha sonora bem feita consegue energizar os jogadores ao melhorar a sua experiência imersiva no jogo, bem como evitar a fadiga e, conseqüentemente, aumentar o tempo no dispositivo<sup>67</sup>. À vista disso, Daniel Sahl defendeu em sua tese<sup>68</sup> que o som possui três principais funções em jogos que envolvem as *loot boxes* e jogos de caça-níqueis: i) criar um sentido de *flow*, superando as breves pausas na ação que existem entre as apostas; ii) aumentar elementos narrativos que aparecem no jogo, tais como animações, efeitos visuais etc.; e iii) destacar os principais eventos relacionados à dinâmica subjacente de vitória/derrota no jogo.

Por fim, tão importantes quanto os mecanismos visuais e auditivos, são os métodos que utilizam da psicologia comportamental para engajar os jogadores. Em 2017, numa entrevista prestada à *Eurogamer*, o psicólogo comportamental Burrhus Frederic Skinner pontuou que a aleatoriedade caracterizante das *loot boxes* atinge uma das formas fundamentais de funcionamento do cérebro humano, associada aos prazeres inesperados. Acontece que as caixas de item trabalham não somente com recompensas boas, mas também com surpresas não tanto prazerosas; ainda assim, o órgão do sistema nervoso central continua criando uma expectativa de prazer, o que estimula o usuário a jogar – e gastar dinheiro – cada vez mais<sup>69</sup>.

Nesse cenário, põe-se em evidência o mecanismo denominado *variable ratio schedule* (ou esquema de razão variável, em português), definido pela Associação Americana de Psicologia como um tipo de estímulo intermitente no qual uma resposta é reforçada após um número variável de respostas<sup>70</sup>. Em outras palavras, através desse processo, determinado comportamento é reforçado positivamente (recompensado) após um número aleatório de repetições<sup>71</sup>. Ademais, existem três características comuns de um esquema de razão variável: i) as recompensas são fornecidas após um número imprevisível de respostas; ii) a taxa de

---

<sup>67</sup> SCHULL, Natasha Dow. *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Nova Jersey: Princeton University, 2012, p. 47.

<sup>68</sup> SAHL, Daniel. *The Convergence of Structure and Design Between Video Games and Video Gambling*. 2015. Tese. (Doutorado em Sociologia) – Universidade de Las Vegas, Las Vegas, 2015, p. 107.

<sup>69</sup> HOOD, Vic. *Are loot boxes gambling?*. Eurogamer, 2017. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/are-loot-boxes-gambling>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>70</sup> APA Dictionary of Psychology. *Variable-ratio schedule*. American Psychology Association. Disponível em: <<https://dictionary.apa.org/variable-ratio-schedule>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>71</sup> KNAPP, Terry J. *Behaviorism And Public Policy: B. F. Skinner's Views On Gambling*. Behavior And Social Issues, Las Vegas, v. 7, n. 2, p.129-139, out. 1997.

resposta é alta e constante; e iii) depois que o reforço é recebido, há uma pequena pausa na resposta<sup>72</sup>.

No universo dos *videogames*, é possível identificar o esquema de razão variável quando os jogadores precisam coletar fichas ou utilizar outros meios – como o dinheiro real, por exemplo – para receber uma recompensa ou passar de nível. De forma muito semelhante, num jogo de azar, os jogadores não têm como saber quantas vezes devem jogar antes de ganhar. Tudo o que sabem é que, eventualmente, uma jogada vencerá. É por isso que as máquinas caça-níqueis são tão eficazes e os jogadores, muitas vezes, relutam em desistir; sempre existe a possibilidade de que a próxima moeda que eles colocarem seja a vencedora<sup>73</sup>.

Levando isso em consideração, o Ministério da Cultura chinês determinou que todo jogo lançado no país que adote o sistema de caixa de item é obrigado a divulgar ao público as informações relativas às chances de receber cada tipo de recompensa<sup>74</sup>. A título de exemplo, no jogo CS:GO, as chances de conseguir cada recompensa são definidas nas cores azul (79,92%), roxo (15,98%), rosa (3,2%), vermelho (0,64%) e amarelo (0,26%). Dessa forma, cada cor representa um grau de raridade da recompensa, sendo azul e amarelo o menos e mais raro, respectivamente. Por trás dessa estratégia, busca-se corresponder ao raciocínio de que, ainda que o consumidor sempre ganhe algo ao abrir uma *loot box*, esta não será percebida como uma recompensa, tendo em vista que há uma hierarquia entre os itens virtuais que ele pode ganhar. Na prática, todavia, acaba-se por dividir os itens em úteis e inúteis, podendo levar os jogadores a abrirem muitas caixas de item em busca da recompensa desejada.

Entre as maiores preocupações, destaca-se a relação do mecanismo de monetização com a sorte, que leva a alguns questionamentos. O primeiro refere-se ao próprio sorteio, afinal, as empresas que obtêm o lucro, quando o jogador paga um item mais caro do que o sorteado, são as mesmas que criam e controlam o sorteio. Desse modo, é interessante para as desenvolvedoras o funcionamento de um sorteio que evite ao máximo a disponibilização de itens onerosos. Por consequência, embora as caixas de item transmitam a ideia de que a sorte do jogador está atrelada a um evento imprevisível e sem qualquer manipulação, na verdade, a sorte do jogador está atrelada à vontade da empresa de jogos de distribuir determinado item.

---

<sup>72</sup> CHERRY, Kendra. *Variable-Ratio Schedule Characteristics and Examples*. Verywell Mind, 2022. Disponível em: <<https://www.verywellmind.com/what-is-a-variable-ratio-schedule-2796012>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>73</sup> Idem.

<sup>74</sup> SCOTT-JONES, Richard. *Here are CS:GO's loot box odds*. PCGames. 2017. Disponível em: <<https://www.pcgamesn.com/counter-strike-global-offensive/csgo-case-odds>>. Acesso em: 28 nov. 2022.



À vista disso, o Parecer nº 36 do Conselho Federal de Psicologia<sup>75</sup> afirma que há desigualdade de informação entre jogador e desenvolvedor, uma vez que o primeiro não sabe quais seriam as suas chances para obter o item que deseja. Significa dizer que não se trata da sorte que existe ao se jogar um dado e esperar que caia um número específico ou, ainda, não se trata da sorte de escolher uma carta de baralho sem saber qual está sendo escolhida. Trata-se, enfim, de uma sorte manipulada; não é possível tirar um número em um dado que não o tenha e não há como tirar um Ás de Copas em um baralho que não tenha essa carta.

Diante de todo o exposto, cabe reconhecer que a presença do *variable ratio schedule*, entre outros mecanismos, constitui uma semelhança de família entre as *loot boxes* e caça-níqueis<sup>76</sup>. Portanto, a partir do momento em que as empresas se dispõem a criar em seus jogos eletrônicos um esquema similar ao do jogo de azar, com objetivo de aumentar as arrecadações em detrimento de seus consumidores, deixam de respeitá-los como indivíduos, especialmente as crianças e os adolescentes, que ainda está em processo de amadurecimento cognitivo e compõem o público mais afetado por esse recurso.

### 3.3 AS *LOOT BOXES* E O STATUS JURÍDICO DOS JOGOS DE AZAR

*Ab initio*, para que seja possível compreender se as caixas de item e os jogos de azar realmente se assemelham, é necessário entender o que define esta última modalidade de jogo. Com base nos ensinamentos do psicólogo Mark D. Griffiths<sup>77</sup>, existem alguns fatores que caracterizam os jogos de azar, quais sejam: a) a troca é determinada por um evento futuro que, na hora da aposta, o resultado é desconhecido; b) o resultado é determinado pelo acaso, parcial ou totalmente; c) a realocação da riqueza geralmente não exige trabalho produtivo de nenhum dos lados; e d) as perdas podem ser evitadas simplesmente por não desejar participar da atividade.

Historicamente, há uma tendência em associar jogos físicos e digitais aos jogos de azar. Na época da Lei Seca estadunidense, por exemplo, houve um debate relacionado ao jogo *Pinball*, que tornou-se um símbolo do mal e acabou sendo banido das principais cidades dos

---

<sup>75</sup> CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. **Parecer nº 36/2021/GTEC/CG**. CFP, 2021, p. 6. Disponível em: <<https://static.poder360.com.br/2021/12/Parecer-CFP-36-2021-Jogos-Eletronicos.pdf>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>76</sup> DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D. **Video game loot boxes are psychologically akin to gambling**. *Nature Human Behaviour*, v. 2, n. 8, p. 530-532, 18 jun. 2018.

<sup>77</sup> GRIFFITHS, Mark D. **Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?**. *Gaming Law Review*, v. 2, n. 1, p. 52-54, 01 fev. 2018.

EUA<sup>78</sup>. Para mudar isso, a Gottlieb (empresa criadora do jogo) precisou comprovar que as máquinas de *Pinball* envolviam mais habilidade do que sorte, já que existiam alavancas que, se bem utilizadas, permitiam o retorno da bola ao jogo. Além disso, houve a criação dos *flippers*, por meio dos quais mira-se nos alvos sem a necessidade de sacudir a mesa, fazendo com que o jogador deixasse de ser um mero agente passivo<sup>79</sup>.

No tocante às *loot boxes*, ainda não houve uma demonstração efetiva de que elas não estão estritamente relacionadas aos jogos de azar; pelo contrário, são muitas as evidências que comprovam essa similaridade. Aproveitando-se dos estudos de Griffiths, Drummond e Sauer<sup>80</sup> determinam como critérios de semelhança entre as caixas de item e os jogos de azar: a) a troca de dinheiro ou outro bem de valor; b) um evento futuro desconhecido determina a troca; c) a sorte influencia, ao menos parcialmente, o resultado; d) não jogar pode evitar perdas; e) os vencedores ganham sob as custas de perdedores. Faz-se importante salientar que os vencedores ganham sob as custas dos perdedores somente quando as recompensas das caixas de item proporcionam uma vantagem competitiva, ou seja, maior chance futura de ganhar por conta da *loot box*.

Ainda com base nos estudos de Drummond e Sauer, imperioso ressaltar a tabela de ilustração (figura 13) cuja análise se dá em torno de jogos eletrônicos lançados entre 2016 e 2017, os quais utilizam o sistema de *loot boxes* e apresentam características em comum com os jogos de azar. Dos vinte e dois jogos eletrônicos avaliados, apenas quatro deles não preenchem os primeiros requisitos. Além disso, onze jogos eletrônicos apresentam quatro das cinco características dos jogos de azar.

Destaca-se, também, que a tabela foi elaborada a partir da classificação indicativa feita pela Entertainment Software Ratings Board, organização que analisa e decide as classificações etárias indicativas para jogos eletrônicos comercializados na América do Norte, bem como determina as regras de publicidade e privacidade no mercado de *videogames*<sup>81</sup>. Dentre os vinte e dois jogos apontados, oito são permitidos para o público infantojuvenil, sendo que nenhum deles é proibido para menores de 18 anos. Observa-se:

---

<sup>78</sup> VICE. **A história do Pinball: da ilegalidade ao domínio mundial**. Disponível em: <<https://www.vice.com/pt/article/9awyma/historia-do-pinball>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>79</sup> KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games**. Roseville: Prima Communications, 2001, p. 10.

<sup>80</sup> DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D. **Video game loot boxes are psychologically akin to gambling**. *Nature Human Behaviour*, v. 2, n. 8, p. 530-532, 18 jun. 2018.

<sup>81</sup> ENTERTAINMENT SOFTWARE RATINGS BOARD. **About ESRB**. Disponível em: <<https://www.esrb.org/about/>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

**Figura 13** – Características de jogos de azar presentes em 22 jogos lançados em 1 ano

Nome do Jogo	ESRB	Troca em dinheiro	Resultado desconhecido	Chance envolvida	Evita perdas se optar por sair	Vantagem competitiva
Assassins Creed Origins	17+	✓	✓	✓	✓	✗
Battlefield 1	17+	✓	✓	✓	✗	✗
CoD: Infinite Warfare	17+	✓	✓	✓	✓	✗
CoD: WWII	17+	✓	✓	✓	✗	✗
Destiny 2	13+	✓	✓	✓	✗	✗
FIFA 17	E	✓	✓	✓	✓	✓
FIFA 18	E	✓	✓	✓	✓	✓
For Honor	17+	✓	✓	✓	✓	✗
Forza Motorsport 7	E	✗	✓	✓	✓	✗
Gears of War 4	17+	✓	✓	✓	✗	✗
Halo Wars 2	13+	✓	✓	✓	✓	✗
Injustice 2	13+	✗	✓	✓	✓	✗
Lawbreakers	17+	✓	✓	✓	✗	✗
Madden NFL 17	E	✓	✓	✓	✓	✓
Madden NFL 18	E	✓	✓	✓	✓	✓
Mass Effect Andromeda	17+	✓	✓	✓	✓	✗
ME: Shadow of War	17+	✗	✓	✓	✓	✗
NBA 2k18	10+	✓	✗	✗	✗	✗
Need for Speed Payback	13+	✓	✓	✓	✓	✗
Overwatch	13+	✓	✓	✓	✗	✗
PUBG	13+	✓	✓	✓	✗	✓
Star Wars Battlefront II	13+	✗	✓	✓	✓	✗

Fonte: DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D. **Video game loot boxes are psychologically akin to gambling**. Nature Human Behaviour, v. 2, n. 8, 2018 (adaptada).

Neste ímpeto, os pesquisadores David Zendle e Paul Cairns demonstram que pessoas identificadas como *problematic gamblers* (ou jogadores problemáticos, em português), gastam muito mais dinheiro em caixas de item quando comparados a jogadores não problemáticos. Outrossim, a relação entre *loot boxes* e jogos de azar não são um fenômeno isolado; em verdade, relacionam-se com endividamento, dependência alcoólica e exposição ao conteúdo de jogos nas redes sociais<sup>82</sup>.

Em face de um cenário tão polêmico, surge uma gritante preocupação em regular as caixas de item para, sobretudo, proteger a camada mais vulnerável dessa relação, assim como já existe com os jogos de azar em muitos países. Em que pese a criação de uma norma universal ou um consenso mundial sobre o tema estar longe de acontecer, alguns países já vêm adotando atos legais em detrimento das *loot boxes*.

Como já citado anteriormente, o governo chinês apresentou uma legislação internacional capaz de lidar com tal impasse, exigindo das empresas desenvolvedoras uma transparência acerca dos itens virtuais que estão dentro das *loot boxes*, devendo as

<sup>82</sup> ZENDLE, David; CAIRNS, Paul. **Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study**. PLOS ONE, 2019. Disponível em: <<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0213194>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

informações incluir nome, propriedade, conteúdo, quantidade e probabilidade de sorteio no site oficial ou numa página da web dedicada à essa modalidade. Não obstante, restringiu a venda das caixas de item às moedas digitais que são obtidas dentro do jogo, a fim de inibir o gasto compulsivo de dinheiro real<sup>83</sup>. Certamente, a análise jurídica da China reverberou ao redor do globo, incentivando diversos países a se posicionarem diante das *loot boxes*.

Desse modo, em 2018, a Holanda realizou um estudo<sup>84</sup> no qual constatou-se que de 10 jogos populares com *loot boxes*, quatro estavam violando diretamente a legislação de jogos e apostas do país, quais sejam: *FIFA 18*, *Dota 2*, *PlayerUnknown's Battlegrounds* e *Rocket League*. A violação foi conferida por não ser requerido nenhum elemento de habilidade para conseguir itens virtuais e, também, por tais itens possuírem valor de mercado fora do jogo<sup>85</sup>. Diante disso, a *Dutch Games Association* determinou que o sistema de *loot box* é ilícito quando o conteúdo fornecido aleatoriamente for transferível, ou seja, quando houver a possibilidade de converter o item virtual em dinheiro real<sup>86</sup>.

Imperioso ressaltar, ainda, que a *Kansspelautoriteit* – autoridade reguladora dos Países Baixos e responsável pelo estudo supracitado – resumiu a questão das *loot boxes* afirmando que, atualmente, todas as caixas de item estudadas podem ser viciantes e são semelhantes aos caça-níqueis e roletas (jogos de azar) em termos de *design* e mecanismos subjetivos. Além disso, a instituição holandesa pondera que não há indicativo de que as *loot boxes* estão sendo abertas em larga escala por viciados em apostas e/ou apostadores patológicos. Todavia, há que se preocupar com os grupos socialmente vulneráveis, tais como crianças e adolescentes, os quais estão sendo encorajados a consumir jogos de chance<sup>87</sup>.

Por outro lado, a Comissão de Jogos da Bélgica notificou empresas desenvolvedoras que seus mecanismos foram classificados como jogos de azar, podendo estar sujeitas a multas

<sup>83</sup> PEARSON, Dan. *China forces devs to reveal loot box drop rates in game*. Games Industry, 2016. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/china-forces-devs-to-reveal-loot-box-drop-rates-in-game>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>84</sup> KANSSPELAUTORITEIT. *Onderzoek naar loot boxes: Een buit of een last?*. Holanda, 2018. Disponível em: <<https://kansspelautoriteit.nl/over-ons/publicaties/onderzoek/>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>85</sup> TAYLOR, Ivy. *Loot boxes in leading games violate Dutch gambling legislation*. Games Industry, 2018. Disponível em:

<<https://www.gamesindustry.biz/loot-boxes-in-leading-games-violate-dutch-gambling-legislation>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>86</sup> DUTCH GAMES ASSOCIATION. *Loot boxes & Netherlands Gaming Authority's findings*. 2019. Disponível em:

<<https://dutchgamesassociation.nl/2018/04/26/loot-boxes-netherlands-gaming-authoritys-findings/>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>87</sup> KANSSPELAUTORITEIT. *A study by the Netherlands Gaming Authority has shown: Certain loot boxes contravene gaming laws*. Holanda, 2018. Disponível em: <[https://kansspelautoriteit.nl/over-ons/publicaties/onderzoek](https://kansspelautoriteit.nl/over-ons/publicaties/onderzoek/)>. Acesso em: 28 nov. 2022.

e prisões, conforme prevê a legislação belga. Segundo o Ministro da Justiça da Bélgica, Koen Geens, as caixas de item de *Overwatch*, *FIFA 18* e *Counter-Strike: Global Offensive* atendem aos requisitos que as classificam como uma "jogatina de azar"<sup>88</sup>. A Comissão entendeu, também, que o sistema de fornecimento aleatório, utilizado nas *loot boxes*, possui os mesmos elementos presentes nos jogos de azar, quais sejam: a) jogo; b) aposta; c) chance; d) ganho ou perda<sup>89</sup>.

Nessa perspectiva, o diretor da *Belgische Kansspelcommissie*, Peter Naessens, declarou que a cobrança monetária pelas caixas de item não é uma atitude inocente por parte das empresas de *videogames*, uma vez que os jogadores são seduzidos e enganados sem nenhuma medida de proteção. Com isso, resta claro que as crianças estão deveras expostas e desprotegidas, devendo os fabricantes acabarem com essa prática. Veja-se:

*Paying loot boxes are not an innocent part of video games that present themselves as a game of skill. Players are seduced and deceived by it and none of the gambling protective measures are applied. Now that it is clear that children and vulnerable people in particular are exposed to them unprotected, the game manufacturers as well as the parties involved are called upon to stop this practice.*<sup>90</sup>

Num sentido oposto ao da Holanda e da Bélgica, a Autoridade de Regulação de Jogos Online da França (ARJEL, na sigla em francês) determinou que as *loot boxes* não podem ser consideradas como jogos de azar. A conclusão veio em um relatório<sup>91</sup> publicado pela instituição, o qual trouxe resultados de uma avaliação que vinha sendo realizada com base em uma das características mais controversas das caixas de item: a monetização desse mecanismo.

Para a ARJEL, entretanto, não é como se a prática estivesse liberada, muito pelo contrário. Na análise da autoridade francesa, as *loot boxes* utilizam os mesmos mecanismos dos jogos de azar para incentivar os jogadores a continuarem tentando. É o que o órgão chama de uma sensação de "quase": a ideia de que, se jogar de novo, é possível ganhar aquele item ou vantagem tão desejada, mas que não foi obtido nas tentativas anteriores. Ainda assim, as

<sup>88</sup> GAMEHALL. Na Bélgica, 'loot boxes' agora são ilegais e podem até dar cadeia. UOL, 2018. Disponível em:

<<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2018/04/26/na-belgica-loot-boxes-agora-sao-ilegais-e-podem-ate-dar-cadeia.htm>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>89</sup> BELGISCHE KANSSPELCOMMISSIE. *Onderzoeksrapport loot boxen*. Bélgica, 2018. Disponível em:

<<https://www.gamingcommission.be/nl/publicaties/rapporten>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>90</sup> BELGISCHE KANSSPELCOMMISSIE. *Belgische Kansspelcommissie oordeelt na analyse: "Betalande loot boxen zijn kansspelen"*. Bélgica, 2018. Disponível em: <<https://www.gamingcommission.be/nl/publicaties>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>91</sup> AUTORITÉ DE REGULATION DES JEUX EN LIGNE. *Rapport D'activité 2017-2018*. França, 2018. Disponível em: <<http://www.arjel.fr/IMG/pdf/rapport-activite-2017.pdf>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

caixas de item não podem ser consideradas como um jogo de azar, pois seus ganhos não possuem valor monetário ou real. Tratam-se de itens virtuais que, no máximo, dão origem a uma economia própria de cada *game* – e isso nem é verdade em todos os casos, já que muitos dos jogos eletrônicos impedem a venda ou até mesmo a troca de tais artigos, com aquilo que é obtido atrelado única e exclusivamente à conta dos próprios jogadores<sup>92</sup>.

À vista disso, ressalta-se o critério da monetização, crucial para diferenciar o posicionamento da Bélgica e da Holanda com a postura da França. Os primeiros países entendem que a mera possibilidade de vender o item já é suficiente para classificar como jogo de azar, independente dessa venda violar os termos de uso do jogo eletrônico. Em contrapartida, o país francês compreende que não caracteriza-se o elemento de lucro ou prejuízo, partindo do pressuposto de que a empresa desenvolvedora proíbe (ou deveria proibir), em seus termos, a comercialização do item virtual disponibilizado pela *loot box*.

Vislumbra-se, portanto, que a relação dos jogos de azar com as caixas de item dependerá da interpretação e do ordenamento jurídico de cada país, ainda que haja unanimidade no tocante às suas características em comum. O papel da legislação nacional no trato das *loot boxes* é de assegurar, minimamente, a proteção dos princípios consumeristas da transparência, boa-fé e publicidade. Haja vista essa importância, infelizmente, apesar do intenso debate que tem sido travado sobre as caixas de item ao redor do mundo, o Brasil adentrou na discussão de forma supérflua e ainda não previu normas jurídicas que regulem o tema de forma precisa.

### 3.4 AS CONTROVÉRSIAS ENVOLVENDO AS *LOOT BOXES* E SEUS DESDOBRAMENTOS NO BRASIL

Segundo dados da empresa de consultoria Newzoo divulgados em 2022, o Brasil possui o décimo maior mercado de jogos eletrônicos do mundo, o maior da América Latina, e cerca de 100 milhões de pessoas jogam algum tipo de jogo eletrônico<sup>93</sup>. Nesse contexto, a necessidade de discussão acerca da natureza das *loot boxes* se intensifica por um motivo

---

<sup>92</sup> SCHWIDDESSEN, Sebastian. *French Gambling Regulator Releases Its Position on Loot Boxes*. Baker McKenzie, 2018. Disponível em: <<https://www.connectontech.com/french-gambling-regulator-releases-its-position-on-loot-boxes/>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

<sup>93</sup> NEWZOO. *Top 10 Countries/Markets by Game Revenues*. 2022. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

simples: ironicamente, os jogos de azar não são apenas rigidamente regulados – eles são banidos em sua totalidade.

No certame nacional, desde 1941, está em vigor o Decreto-Lei nº 3.688 (Lei das Contravenções Penais) que proíbe, através do art. 50 e seguintes, a exploração e participação em qualquer jogo de azar, com poucas exceções, a exemplo das loterias federais e esportivas, previstas em lei<sup>94</sup>. Confere-se:

Art. 50. Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele:

Pena - prisão simples, de três meses a um ano, e multa, de dois a quinze contos de réis, estendendo-se os efeitos da condenação à perda dos móveis e objetos de decoração do local.

§ 1º A pena é aumentada de um terço, se existe entre os empregados ou participa do jogo pessoa menor de dezoito anos.

§ 2º Incorre na pena de multa, de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) a R\$ 200.000,00 (duzentos mil reais), quem é encontrado a participar do jogo, ainda que pela internet ou por qualquer outro meio de comunicação, como ponteiro ou apostador.

§ 3º Consideram-se, jogos de azar:

- a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;
- b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;

§ 4º Equiparam-se, para os efeitos penais, a lugar acessível ao público:

- a) a casa particular em que se realizam jogos de azar, quando deles habitualmente participam pessoas que não sejam da família de quem a ocupa;
- b) o hotel ou casa de habitação coletiva, a cujos hóspedes e moradores se proporciona jogo de azar;
- c) a sede ou dependência de sociedade ou associação, em que se realiza jogo de azar;
- d) o estabelecimento destinado à exploração de jogo de azar, ainda que se dissimule esse destino.<sup>95</sup>

Com fundamento no § 3º do art. 50, é possível não somente identificar os jogos proibidos como, também, averiguar que as condutas vedadas pelo dispositivo são aquelas em que o resultado depende, única e exclusivamente, da sorte<sup>96</sup> – motivo pelo qual os jogos de

<sup>94</sup> ANDREUCCI, Ricardo Antonio. **Legislação Penal Especial**. 13. ed. São Paulo: Saraiva, 2018, p. 605 *et seq.*

<sup>95</sup> BRASIL. **Decreto-Lei nº 3.688**, de 3 de outubro de 1941. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del3688.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm)>. Acesso em: 05 dez. 2022.

<sup>96</sup> GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. **Novo Curso de Direito Civil: Contratos em Espécie**. 8. ed. São Paulo: Saraiva, 2015, v. 4, t. II, p. 602-603.

azar são tipificados como ilícitos. Entretanto, tomando como exemplo o jogo do bicho, o fato é que há, hoje, uma larga aceitação social da sua prática, o que poderia, sobretudo em termos penais, permitir uma reflexão acerca da sua ilicitude essencial.

Conforme os ensinamentos de Pablo Stolze e Rodolfo Pamplona, a manutenção dos tipos penais no direito brasileiro independe de ser conveniente ou não. O que importa, na verdade, é o fato de que a vedação dos jogos de azar recai na impossibilidade jurídica de reconhecer a validade plena de tais condutas. No entanto, faz-se imprescindível sublinhar a natureza contratual que reconhece, naturalmente, o pagamento já efetuado como válido, "uma vez que decorrente de ato voluntário do pagador e, conseqüentemente, da *solutio retentio*"<sup>97</sup>. Desse modo, ainda que ilícitos os jogos de azar, as regras aqui tratadas lhes são plenamente aplicáveis. Nesse sentido, em oposição à tal contradição do ordenamento jurídico, Orlando Gomes lecionava:

O contrato de jogo proibido é nulo de pleno direito, por ter causa ilícita. [...] Diz-se, no entanto, que o contrato de jogo proibido gera uma obrigação natural. Nessa assertiva se contém difundido equívoco. O principal efeito da obrigação natural consiste na *solutio retentio*. Ora, o credor de dívida proibida não tem o direito de reter o que recebeu. A esse recebimento falta causa, precisamente porque o contrato é nulo de pleno direito. Por outro lado, embora imperfeita, porque desprovida de sanção, a obrigação natural tem um fim moral e seu suporte psicológico é a convicção de que deve ser cumprida porque assim manda a consciência.<sup>98</sup>

Dentro dessa temática, Stolze e Pamplona trazem "uma questão interessante e tormentosa" condizente à disciplina jurídica das casas de bingo. Inicialmente, a prática dessa modalidade de jogo foi permitida e regulamentada em todo o território nacional, pela Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé), cuja receita foi destinada ao financiamento dos esportes olímpicos. Em seguida, foi revogada pela Lei nº 9.981/2000, a qual remeteu o funcionamento dos bingos à autorização da Caixa Econômica. Posteriormente, em 2004, mediante a Medida Provisória nº 168, a sua prática foi completamente banida; porém, graças à rejeição do Senado Federal à tal medida, o funcionamento dos bingos ficou à deriva, sem uma disciplina legal e funcionando, desde então, com base em decisões judiciais.<sup>99</sup>

Evidentemente, a história dos jogos de azar, no Brasil, foi marcada por uma trajetória que oscilava entre a sua recriminação e a sua integração social, servindo o seu percurso

---

<sup>97</sup> GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. **Novo Curso de Direito Civil: Contratos em Espécie**. 8. ed. São Paulo: Saraiva, 2015, v. 4, t. II, p. 603.

<sup>98</sup> GOMES, Orlando. **Contratos**. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2001, p. 429-430.

<sup>99</sup> GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. **Novo Curso de Direito Civil: Contratos em Espécie**. 8. ed. São Paulo: Saraiva, 2015, v. 4, t. II, p. 604.



acidentado como um resultado do caráter polêmico dos jogos para a moral da sociedade<sup>100</sup>. Entretanto, é justamente por ocasionar uma problematização no campo das interpretações que o tema dos jogos de azar merece a tutela do ordenamento jurídico, respeitadas as transformações no bojo social que ocorreram desde a década de 40 até os dias de hoje, especialmente o impacto da internet que precedeu a ascensão dos jogos eletrônicos.

De fato, está tramitando no país o Projeto de Lei do Senado nº 186, de 2014<sup>101</sup>, que visa legalizar os jogos de azar no certame nacional mas, independente do resultado desse processo legislativo, se faz mister observar que a falta de diálogo com as *loot boxes* configura um desafio significativo para o Brasil. Afinal, mesmo com a aprovação do projeto de lei, não regulamentar sobre as caixas de item traduz uma grave lacuna no ordenamento jurídico.

Destarte, o amparo do direito brasileiro se torna ainda mais urgente com o surgimento possante das *loot boxes* na indústria de jogos eletrônicos, cuja adesão se dá, em sua maioria, pelo público infantojuvenil. Este grupo, por carregar consigo o fardo da vulnerabilidade, acaba sendo mais suscetível às práticas danosas dos jogos de azar, os quais estão presentes, notoriamente, nos *videogames* atuais mais famosos.

---

<sup>100</sup> MELLO, Marcelo Pereira de. **Criminalização dos Jogos de Azar - A História Social dos Jogos de Azar no Rio de Janeiro (1808-1946)**. Rio de Janeiro: Juruá, 2017, p. 149.

<sup>101</sup> SENADO FEDERAL. **Projeto de Lei do Senado nº 186, de 2014**. Brasília, 2021. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/117805>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

#### 4 IMPACTO DAS *LOOT BOXES* NO CONSUMIDOR INFANTOJUVENIL

Foi visto anteriormente que, independentemente do âmbito jurídico em que se discute, há unanimidade no que se refere à equivalência entre os conceitos de jogo de azar e jogo de chance. Este, vale lembrar, consiste numa espécie de jogo em que o resultado é influenciado, em parte ou em sua totalidade, pela sorte<sup>102</sup>. Ao menos para o ordenamento brasileiro, a principal diferença entre o jogo de azar e o jogo de chance é que o primeiro tem intuito lucrativo. Significa dizer que, enquanto o jogo de azar é proibido em todo o Brasil (com poucas exceções previstas em lei), o jogo de chance constitui modalidade permitida.

Faz-se mister deixar claro que, no presente trabalho, o termo "aposta" é utilizado para referir-se à uma espécie de jogo que possui um variado número de ações com semelhanças de família e regras diversas<sup>103</sup>. Dessa forma, é correto afirmar que um site de apostas esportivas cria um novo jogo dentro de um que já existe, assim como o sistema de *loot boxes* configura um jogo que dialoga – mas não se confunde – com o que se pode chamar de "jogo principal". No caso da aposta, costuma-se ter um perfil econômico e arrisca-se dinheiro ou outros bens materiais no resultado de uma disputa ou outro evento na expectativa de ganhar mais dinheiro ou bens<sup>104</sup>.

A título de exemplo, os sites de apostas esportivas que ofertam apenas modalidades de jogo com dinheiro fictício, sem qualquer intenção ou possibilidade de lucro para qualquer uma das partes envolvidas, não infringem o art. 50 da Lei das Contravenções Penais<sup>105</sup>. Contudo, casos como esse são mera exceção; existem diversos sites de apostas que, por possuírem servidores hospedados em países estrangeiros, exploram o limbo jurídico no Brasil para oferecer serviços de apostas para os brasileiros interessados<sup>106</sup>.

Diante desse cenário, pode-se concluir que, apesar da proibição dos jogos de azar em território nacional, eles ainda podem ser encontrados facilmente. Quanto às *loot boxes*, por sua vez, a situação é ainda mais complexa: sabe-se que a maioria das caixas de item são

---

<sup>102</sup> STEVENS, Matthew; YOUNG, Martin. *Who Plays What? Participation Profiles in Chance Versus Skill-based Gambling*. Journal Of Gambling Studies, v. 26, n. 1, p. 89-103, 24 jul. 2009.

<sup>103</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

<sup>104</sup> GRIFFITHS, Mark. Gambling in Great Britain. In: MEYER, Gerhard; HAYER, Tobias. *Problem Gambling in Europe: Challenges, Preventions and Interventions*. Springer, 2009. p. 103-121.

<sup>105</sup> ANDREUCCI, Ricardo Antônio. *Legislação Penal Especial*. 13. ed. São Paulo: Saraiva, 2018, p. 652.

<sup>106</sup> OLIVEIRA, Lucas. *Ainda no 'limbo jurídico', apostas esportivas crescem no Brasil*. Conjur, 2021.

Disponível em:

<<https://www.conjur.com.br/2021-out-26/estudio-conjur-ainda-limbo-juridico-apostas-esportivas-crescem-brasil>>. Acesso em: 29 nov. 2022.

adquiridas com dinheiro real, havendo uma chance aleatória de ganhar um determinado prêmio, não havendo qualquer habilidade envolvida no ato de conseguir a recompensa. Assim, nos moldes do art. 50, § 3º, do Decreto-Lei nº 3.688, as *loot boxes* compradas com dinheiro real entrariam no rol dos jogos de azar.

Acontece que, no Brasil, as caixas de item não se submetem a qualquer tipo de regulamentação, e este embaraço se agrava quando os mecanismos utilizados nos jogos eletrônicos permitem ou estimulam jogadores menores de idade a utilizarem esse sistema. Exatamente por isso, o presente capítulo terá como principal objeto de análise a (hiper)vulnerabilidade dos jogadores – e, portanto, consumidores – que configuram o público infantojuvenil, bem como os possíveis impactos que podem ser ocasionados em diferentes gradações.

#### 4.1 A (HIPER)VULNERABILIDADE DO CONSUMIDOR INFANTOJUVENIL

*Prima facie*, imperioso consignar um breve conceito acerca do que se entende por relação de consumo. Esta, segundo uma ampla concepção de Carlos Alberto Bittar<sup>107</sup>, trata-se da "função de satisfação das necessidades para as quais convergem todas as operações de produção, intermediação e colocação de produtos ou serviços no mercado adquirente e utente final". Acrescenta, ainda, que as relações que se submetem ao Código de Defesa do Consumidor referem-se ao uso pessoal ou privado de bens ou de serviços, compreendendo sua aquisição, ou utilização, para a satisfação de necessidades ou de interesses particulares.

Partindo dessa premissa, verifica-se que a relação de consumo se trata de uma relação jurídica por excelência<sup>108</sup>, na qual se encontram presentes todos os seus elementos: o sujeito ativo (consumidor), o sujeito passivo (fornecedor), o objeto (a prestação por parte do fornecedor, ou seja, o fornecimento de bens ou serviços) e, por último, o vínculo de atributividade e o fato propulsor apto a gerar consequências jurídicas<sup>109</sup>. Ainda, chama-se atenção para a expressão "destinatário final" que se refere ao último consumidor, correspondente àquele que "retira o bem do mercado ao adquirir ou simplesmente utilizá-lo,

---

<sup>107</sup> BITTAR, Carlos A. **Direitos do Consumidor - Código de Defesa do Consumidor (Lei 8.078 de 11 de setembro de 1990)**. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense, 1991, p. 23- 24.

<sup>108</sup> FILOMENO, José Geraldo Brito. **Manual de Direitos do Consumidor**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2004, p. 39.

<sup>109</sup> SANTANA, Hector V. **Prescrição e Decadência nas Relações de Consumo**. Biblioteca de Direito do Consumidor. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2003, p. 59.

aquele que coloca um fim na cadeia de produção e não aquele que utiliza o bem para continuar a produzir ou na cadeia de serviço"<sup>110</sup>.

Resta claro, portanto, que a relação de consumo é uma relação jurídica que, devido a seus precedentes normativos, recebe essa qualificação no momento em que o legislador a separa das demais relações jurídicas, utilizando o critério da destinação final do bem transferido. Nessa mesma linha elencada, Cláudio Bonatto leciona:

A relação jurídica de consumo é o vínculo que se estabelece entre um consumidor destinatário final, e entes a ele equiparados, e um fornecedor profissional, decorrente de um ato de consumo, o qual sofre a incidência de norma jurídica específica, com o objetivo de harmonizar as interações naturalmente desiguais da sociedade moderna de massa.<sup>111</sup>

Nesse diapasão, Maria Antonieta Zanardo Donato<sup>112</sup> concebe a relação jurídica de consumo a partir de uma ideia de poder, considerando que o fornecedor possui vantagem diante do consumidor. Com base nessa concepção, a autora se afasta da noção tradicional de relação jurídica, que tem direitos e deveres correlatos, e busca uma equivalência material entre as prestações, ao mesmo tempo em que se aproxima das peculiaridades existentes na relação jurídica de consumo que, claramente, exigem um sistema protetivo especial.

Neste ponto, cumpre destacar que a defesa do consumidor é considerada um direito fundamental previsto no art. 5º, inciso XXXII, da Constituição Federal de 1988. Em consonância com este sistema, o CDC foi elaborado a fim de conferir igualdade entre os sujeitos da relação de consumo, quais sejam, consumidor e fornecedor. Presume-se, assim, a vulnerabilidade desse primeiro, ou seja, o reconhecimento de que ele é a parte mais fraca da relação consumerista.

Vale frisar, entretanto, que a noção de vulnerabilidade na relação de consumo está relacionada com a fraqueza e debilidade de uma das partes em face de uma posição de força e preponderância da outra parte. Logo, qualquer pessoa que seja identificada como consumidor, será considerada vulnerável por determinação legal.

Contudo, embora todo consumidor seja considerado vulnerável, existem diferentes tipos de vulnerabilidade entre os próprios consumidores, em virtude de determinadas

---

<sup>110</sup> MARQUES, Cláudia Lima; BENJAMIN, Antônio H. V.; MIRAGEM, Bruno. **Comentários ao Código de Defesa do Consumidor**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2004, p. 71.

<sup>111</sup> BONATTO, Cláudio. MORAES, Paulo V. D. P. **Questões Controvertidas no Código de Defesa do Consumidor**. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 1998.

<sup>112</sup> DONATO, Maria Antonieta Zanardo. **A Proteção do Consumidor: Conceito e Extensão**. Biblioteca do Direito do Consumidor, vol. 7. São Paulo: Revista dos Tribunais, 1994, p. 70.

características pessoais. Dentre o público consumidor, encontram-se idosos, pessoas analfabetas, adultos, adolescentes e crianças. Assim, diante dessas variadas espécies de consumidor, não se pode afirmar que todas possuem o mesmo grau de vulnerabilidade.

À vista disso, a doutrina e jurisprudência modificaram o conceito inicial de vulnerabilidade para hipervulnerabilidade, que se refere à dupla vulnerabilidade de certos consumidores<sup>113</sup>. Diante dessa nova acepção – a partir da qual cada consumidor possui um nível de vulnerabilidade frente ao seu fornecedor – é que se afirma a hipervulnerabilidade do público consumerista infantojuvenil.

Dessa maneira, diante de tudo que já foi acentuado até então, o presente capítulo pautar-se-á no vínculo entre as desenvolvedoras de jogos e o jogador como uma típica relação entre fornecedor/consumidor. Nesse sentido, dar-se-á ênfase ao público consumerista infantojuvenil (que carrega consigo a hipervulnerabilidade) e, por conseguinte, todas as consequências que devem ser observadas no âmbito dos jogos eletrônicos, principalmente no tocante ao uso das *loot boxes* e a exposição aos riscos que advém delas.

#### 4.1.1 Conceito de vulnerabilidade

O Direito das Relações de Consumo é um ramo relativamente novo na seara jurídica. De acordo com Bruno Miragem<sup>114</sup>, seu surgimento se deu no século XX, como consequência direta da massificação das relações mercantis, as quais deixaram de ser reguladas pelas codificações civis burguesas típicas do século XVIII e seguintes, incluindo o Código Civil de 1916 no Brasil.

Geralmente, as legislações civis burguesas tinham como estrela-guia o princípio da autonomia da vontade<sup>115</sup>. Significa dizer que os dois polos da relação jurídica eram vistos como iguais e, por isso, poderiam estabelecer direitos e obrigações nas cláusulas da relação contratual sem receio de sofrer interferência de terceiros. Em que pese ser duvidoso que algum dia já existiu tal igualdade, o fato é que essas normas se mostraram extremamente ultrapassadas para contemplar as transformações ocorridas no século XX.

---

<sup>113</sup> PEREIRA, Cláudia Fernanda de Aguiar. **A hipervulnerabilidade da criança à luz do Código de Defesa do Consumidor**. São Paulo: Revista JurisFIB, dez. 2020.

<sup>114</sup> MIRAGEM, Bruno. **Curso de Direito do Consumidor**. 6. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2016, p. 48.

<sup>115</sup> NISHIYAMA, Adolfo Mamoru. **A proteção do consumidor na Constituição Federal de 1988: Análise da vulnerabilidade e da hipervulnerabilidade do consumidor**. Santa Catarina: Unisul de Fato e de Direito, v. 10, 2015, p. 183.

Como resultado da Segunda Revolução Industrial<sup>116</sup>, a massificação da produção, a formação de grandes monopólios econômicos, o surgimento da publicidade e sua utilização de forma abusiva são fatores que ilustram algumas mudanças no século passado. Com isso, não se pode mais afirmar que as partes contratuais encontram-se em posição igualitária; em verdade, há uma grande disparidade entre elas.

Via de regra, fornecedor é aquele que detém poderio econômico e todas as informações sobre o produto/serviço que oferta, enquanto o consumidor depende das informações passadas pelo fornecedor, para que assim possa tomar uma decisão informada e segura. Tendo em vista essa desigualdade material entre as partes numa relação de consumo, torna-se uma delas (o consumidor) merecedora de uma proteção especial no ordenamento jurídico, graças à sua posição de vulnerabilidade. O Estado, portanto, é chamado para intervir nessas relações jurídicas, estabelecendo direitos e deveres básicos para ambas as partes<sup>117</sup>.

Isto posto, a vulnerabilidade é o reconhecimento da fragilidade do consumidor diante da sua relação com o fornecedor que, inclusive, possui previsão legal no art. 4º, inciso I, do Código de Defesa do Consumidor. Conforme as palavras de Flávio Tartuce e Daniel Amorim Assumpção Neves, a vulnerabilidade é uma característica inerente ao consumidor<sup>118</sup>, e sua identificação permite a garantia de medidas protetivas que não ofendem o princípio da isonomia, pois o que se busca é a igualdade material entre consumidores e fornecedores, e não apenas a isonomia formal<sup>119</sup>.

#### 4.1.2 Tipos de vulnerabilidade

Na mesma linha de intelecção do que foi exposto anteriormente, Cláudia Lima Marques<sup>120</sup> conceitua a vulnerabilidade como "uma situação permanente ou provisória, individual ou coletiva, que fragiliza, enfraquece o sujeito de direitos, desequilibrando a relação contratual". Ademais, a autora procura explicar de quais formas a vulnerabilidade

---

<sup>116</sup> SCHWAB, Klaus. **A Quarta Revolução Industrial**. Trad. Daniel Moreira Miranda. São Paulo: Edipro, 2016, p. 15-17.

<sup>117</sup> GARCIA, Leonardo de Medeiros. **Código de Defesa do Consumidor Comentado**. 13. ed. Salvador: Juspodivm, 2017, p. 21.

<sup>118</sup> TARTUCE, Flávio; NEVES, Daniel Amorim Assumpção. **Manual de Direito do Consumidor**. 5. ed. São Paulo: Método, 2016, p. 40.

<sup>119</sup> SANTANA, Hector V. **Prescrição e Decadência nas Relações de Consumo**. **Biblioteca de Direito do Consumidor**. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2003, p. 46.

<sup>120</sup> MARQUES, Cláudia Lima. **Contratos no Código de Defesa do Consumidor**. 3. ed. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 1999, p. 320.

pode se manifestar: técnica, jurídica e faticamente. Tomando como base essa classificação, os três tipos de vulnerabilidade serão analisados a partir de uma possível relação com o fenômeno das caixas de item e os impactos em seus consumidores.

#### 4.1.2.1 Vulnerabilidade técnica

Em termos técnicos, a vulnerabilidade existe quando o consumidor não possui informações quanto à forma de produção e utilização do produto, ou de execução do serviço. Consoante essa ausência de conhecimentos específicos, o consumidor acaba se encontrando numa situação de dependência do fornecedor, podendo, inclusive, ser facilmente enganado<sup>121</sup>.

Em relação às *loot boxes* encontradas nos jogos eletrônicos, a vulnerabilidade técnica se dá sempre que faltarem informações ao consumidor. Em outras palavras, à luz do princípio da isonomia, devem ser informados, clara e objetivamente, o custo da microtransação, as formas e meios de pagamento (dinheiro real ou virtual), entre outras coisas relacionadas às recompensas, a exemplo da sua natureza, bem como as espécies que têm chances de serem adquiridas ao se abrir uma caixa de item.

Em outras palavras, é dever das desenvolvedoras de *videogame* informar se as recompensas possuem natureza apenas cosmética/estética ou funcional, isto é, se oferecem vantagens competitivas quando comparado a outro(s) jogador(es). Não obstante, é necessário que sejam informadas quais recompensas podem ser adquiridas ou, no mínimo, seu nível de qualidade dentro do jogo – até porque, na maioria dos jogos eletrônicos, há uma direta relação entre a qualidade e a raridade da recompensa que advém das *loot boxes*.

Por fim, os fornecedores devem levar à exposição, preferencialmente no mesmo ambiente em que é oferecida a possibilidade de fazer uma microtransação, a verdadeira chance de se conseguir cada item especificado. Somente assim, com devido acesso a tais informações, que o consumidor estará minimamente munido dos dados que precisa para tomar uma decisão informada e segura.

---

<sup>121</sup> MARQUES, Cláudia Lima. **Contratos no Código de Defesa do Consumidor**. 3. ed. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 1999, p. 320.

#### 4.1.2.2 Vulnerabilidade jurídica

Por sua vez, a vulnerabilidade jurídica condiz à ausência de conhecimento jurídico específico, por parte do consumidor, em relação ao produto/serviço que adquire como destinatário final. Como leciona Cláudia Lima Marques, esse tipo de vulnerabilidade é presumido para o consumidor não profissional e pessoa física<sup>122</sup>.

Convém esclarecer, nesse ponto, que o conceito de vulnerabilidade não se confunde com o de hipossuficiência. A vulnerabilidade do consumidor existe por força da lei (art. 4º, I, CDC), contudo, nem todo consumidor é hipossuficiente, pois para ser tratado como tal, é necessário que um juiz reconheça e determine a falta de suficiência ou incapacidade para realizar ou praticar algum ato. Na prática, entende-se por consumidor hipossuficiente aquele que se encontra na situação de desvantagem na relação de consumo, decorrente da falta de condições de produzir as provas em seu favor ou comprovar a veracidade do fato constitutivo de seu direito.

Outro tópico que merece destaque, dentro desse contexto, é o princípio da boa-fé objetiva, disposto no art. 4º, inciso III, do CDC, que determina a confiança, harmonia e transparência necessárias na relação de consumo. Vale ressaltar, também, que esse princípio pode ser considerado como o máximo orientador no âmbito do Direito do Consumidor, cujas principais funções, de acordo com Pablo Stolze Gagliano e Rodolfo Pamplona Filho<sup>123</sup>, são: a) servir de referencial hermenêutico ao aplicador do direito; b) criar deveres jurídicos anexos; e c) delimitar o exercício de direitos subjetivos, buscando, por meio desse princípio, evitar o exercício abusivo da subjetividade.

Do ponto de vista das *loot boxes*, o consumidor deve ser alertado, inicialmente, no termo de cessão de uso de *software* ou por outro meio adequado, sobre a possibilidade de realizar microtransações no *videogame*, bem como os direitos e deveres advindos dela. Deve ser informado, também, se depois é possível vender a recompensa por dinheiro real ou virtual, seja dentro do próprio jogo ou mediante plataforma adversa.

---

<sup>122</sup> MARQUES, Cláudia Lima; BENJAMIN, Antônio H. V.; MIRAGEM, Bruno. **Comentários ao Código de Defesa do Consumidor**. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2004, p. 121.

<sup>123</sup> GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. **Novo Curso de Direito Civil**. 23. ed. São Paulo: Saraiva, vol. 1, t. I, 2021, p. 78-86.



Nesse caso, a preocupação se justifica pelo montante movido pelas microtransações<sup>124</sup>, bem como pelos escândalos que já ocorreram na indústria de bens virtuais, a exemplo dos relatos de que o mercado de apostas de itens cosméticos do jogo *Counter Strike: Global Offensive* movimentou cerca de U\$ 2,3 bilhões em 2015<sup>125</sup>. Como se tem apresentado reiteradamente, a principal forma de conseguir esses itens cosméticos num jogo eletrônico é através das caixas de item. Faz-se necessário ponderar que os sites de apostas não tinham qualquer relação nem eram regulados pela desenvolvedora de *CS:GO*, a qual adotou uma postura de combate a esse tipo de conduta. Ainda assim, existe a possibilidade de comprar ou vender (não mais apostar) as recompensas das *loot boxes* por meio da própria plataforma da empresa.

Um episódio como este demonstra que o valor econômico das *loot boxes* e suas recompensas vai além do mundo virtual: ele alcança, também, o mundo real. Por essa razão, os direitos e deveres jurídicos que se formam a partir de uma microtransação realizada devem estar expostos de forma clara e inequívoca. Nesse ínterim, quanto aos contratos de adesão, categoria que se encaixa nas microtransações em jogos eletrônicos, o Superior Tribunal de Justiça se posicionou da seguinte forma: "Com efeito, nos contratos de adesão, as cláusulas limitativas ao direito do consumidor contratante deverão ser redigidas com clareza e destaque, para que não fujam de sua percepção leiga"<sup>126</sup>.

#### 4.1.2.3 Vulnerabilidade fática

Com base nas espécies de vulnerabilidade apontadas por Cláudia Lima Marques, resta destrinchar a vulnerabilidade fática, a qual se apresenta pelo poderio econômico que o fornecedor possui em relação ao consumidor<sup>127</sup>, gerando uma desproporção de forças em prol do primeiro. Em outras palavras, esse tipo de vulnerabilidade se configura quando o

---

<sup>124</sup> BATCHELOR, James. *Loot boxes expected to drive games market to \$160 billion by 2022*. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/loot-boxes-expected-to-drive-games-market-to-usd160-billion-by-2022>>. Acesso em: 29 nov. 2022.

<sup>125</sup> BRUSTEIN, Joshua; NOVY-WILLIAMS, Eben. *Virtual weapons are turning teen gamers into serious gamblers*. Disponível em: <<https://www.bloomberg.com/features/2016-virtual-guns-counterstrike-gambling/>>. Acesso em: 29 nov. 2022.

<sup>126</sup> BRASIL. **Recurso especial número 311509 da 4ª Turma**. Superior Tribunal de Justiça. Brasília, 2001. Disponível em:

<<https://www.lexml.gov.br/urn:urn:lex:br:superior.tribunal.justica;turma.4:acordao;resp:2001-05-03;311509-394250>>. Acesso em: 05 dez. 2022.

<sup>127</sup> SANTANA, Hector V. **Prescrição e Decadência nas Relações de Consumo**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2003, p. 47.

fornecedor, por seu grande poder econômico ou em razão da imprescindibilidade do serviço que oferece, impõe sua superioridade aos que lhe contratam<sup>128</sup>.

Adotando uma perspectiva ampla, é correto afirmar que, seja por fatores sociais, psicológicos ou econômicos, o consumidor se coloca em situação de desvantagem perante o fornecedor. No tocante às *loot boxes*, a vulnerabilidade fática pode ser observada em diversas situações, a exemplo do consumidor infantojuvenil, cuja característica de hipervulnerabilidade lhe é inerente. Merece destaque, inclusive, o relatório da ESA<sup>129</sup> de 2021, o qual mostrou que 76% das crianças americanas jogam *videogames* e, portanto, são expostas a esse fenômeno.

Além disso, as caixas de item utilizam mecanismos que são psicologicamente semelhantes aos dos jogos de azar, sendo suficiente para colocar o consumidor numa posição de desvantagem e, então, de vulnerabilidade fática. Ainda, existe o fato de que o consumidor pós-moderno está exacerbadamente fragilizado, graças às práticas de publicidade que utilizam estratégias biopsíquicas, tornando-o digno de uma proteção especial no ordenamento jurídico.

#### 4.1.3 O princípio do melhor interesse da criança

Para permitir uma melhor compreensão do itinerário conceitual percorrido pela hipervulnerabilidade do público infantojuvenil, far-se-á uma breve exposição acerca do princípio do melhor interesse da criança, bem como a sua relevância no tocante às *loot boxes* e todas as suas problemáticas. *Ab initio*, nas palavras de Camila Fernanda Pinsinato Colucci:

O princípio do melhor interesse da criança vem coroar todo um avanço relativo ao direito da criança e do adolescente no Brasil. O Código de Menores (Lei n. 6.697/79) não era um diploma legal voltado para a totalidade da infância e juventude, sendo aplicado apenas aos menores que se encontrassem em “situação irregular”. Com o advento do ECA (Lei n. 8.069/90), altera-se totalmente o paradigma, passando crianças e adolescentes a serem vistos como sujeitos de direito, passíveis da mais ampla proteção e assistência, condizentes com sua condição de pessoas em formação. Assim, o princípio do melhor interesse surge para reforçar essa proteção, tutelando a infância e a juventude mais amplamente.<sup>130</sup>

---

<sup>128</sup> MARQUES, Claudia Lima. In: BENJAMIN, Antonio Herman V.; MARQUES, Claudia Lima; BESSA, Leonardo Roscoe. **Manual de Direito do Consumidor**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2013, p. 102 *et seq.*

<sup>129</sup> ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **2021 Essential Facts About the Video Game Industry**. Disponível em: <<https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/>>. Acesso em: 29 nov. 2022.

<sup>130</sup> COLUCCI, Camila Fernanda Pinsinato. **Princípio do melhor interesse da criança: construção teórica e aplicação prática no Direito brasileiro**. 2014. Tese (Mestrado em Direito) – Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo - USP, São Paulo.

Isto posto, o melhor interesse da criança deve ser o princípio norteador de toda política voltada para a infância e adolescência – ele deve ser considerado na elaboração das leis, na sua execução e, também, na formulação de políticas públicas. No entanto, tal princípio não pode valer apenas na seara do Direito: ele deve ser utilizado, também, nos casos de conflitos entre interesses de crianças e de terceiros.

A partir de uma análise hermenêutica, Heloísa Helena Gomes Barboza<sup>131</sup> leciona que o princípio do melhor interesse deve ser considerado como cláusula genérica traduzida nos direitos fundamentais constitucionais de crianças e adolescentes. Segundo a autora, tal princípio adquiriu conteúdo normativo específico, informado pela cláusula geral de tutela da pessoa humana introduzida na Constituição Federal de 1988 e determinado, especialmente, pelo Estatuto da Criança e do Adolescente. Neste sentido, Izabel Cristina Arelhano<sup>132</sup> dispõe que o art. 6º, do ECA, é o dispositivo-eixo que deve orientar todas as suas demais disposições.

Ante o exposto, o melhor interesse deve sempre servir como fundamento-base para qualquer decisão que se possa tomar envolvendo crianças e adolescentes, e isso parte tanto dos pais quanto do Poder Judiciário ou de terceiros. Significa dizer, portanto, que sempre que houver criança ou adolescente envolvido na discussão sobre alguma situação, o primeiro passo a ser seguido é levar em conta o seu melhor interesse. Conforme Tânia da Silva Pereira<sup>133</sup>, "atualmente, a aplicação do princípio do *best interest* permanece como um padrão considerando, sobretudo, as necessidades da criança em detrimento dos interesses de seus pais, devendo realizar-se sempre uma análise do caso concreto".

Imperioso ressaltar que tal princípio não deve somente ser considerado na forma de resolução de conflitos, mas também como garantidor de que se faça valer, na prática, decisões tomadas tendo-o por base. Apesar do problema que gira em torno da sua falta de definição exata, essa "indeterminação deve ser vista com bons olhos, já que é exatamente sua falta de previsão que faz com que seja possível utilizá-lo na mais variada gama possível de situações"<sup>134</sup>.

---

<sup>131</sup> COLUCCI, Camila Fernanda Pinsicato. **Princípio do melhor interesse da criança: construção teórica e aplicação prática no Direito brasileiro**. 2014. Tese (Mestrado em Direito) – Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo - USP, São Paulo.

<sup>132</sup> ARELHANO, Izabel Cristina. **Compensação psíquica na formação e educação da criança e do adolescente**. In: PEREIRA, Tânia da Silva; OLIVEIRA, Guilherme de (coord.). Cuidado e responsabilidade. São Paulo: Atlas, 2011, p. 104.

<sup>133</sup> COLUCCI, Camila Fernanda Pinsicato. **Princípio do melhor interesse da criança: construção teórica e aplicação prática no Direito brasileiro**. 2014. Tese (Mestrado em Direito) – Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo - USP, São Paulo.

<sup>134</sup> Idem.

Sendo assim, o princípio do melhor interesse não só pode, como deve ser reverenciado no cenário dos *videogames* e, especialmente, no âmbito das *loot boxes*. Isto porque, se grande parte do público que consome jogos eletrônicos é justamente composta por crianças e adolescentes, há que se considerar os possíveis impactos na sua formação social, psicológica e econômica. Por esta razão, identifica-se uma certa desavença quando as empresas desenvolvedoras de *games* utilizam de mecanismos similares aos dos jogos de azar, os quais, por motivos óbvios, vão de contra ao melhor interesse do público infantojuvenil.

#### 4.1.4 A proteção constitucional da criança e do adolescente

Levando em consideração a hierarquia das normas jurídicas, proposta por Hans Kelsen<sup>135</sup> e aclamada até os dias atuais, é seguro afirmar que não existe, dentro do ordenamento jurídico brasileiro, nenhuma norma que se situe acima da Constituição Federal. Neste prisma, o cientista político Paulo Bonavides<sup>136</sup> dispõe que "o estabelecimento de poderes supremos, a distribuição da competência, a transmissão e o exercício da autoridade, a formulação dos direitos e das garantias individuais e sociais" são objetos da matéria constitucional.

Isto posto, a Constituição Federal de 1988 estabelece que as crianças e os adolescentes são sujeitos de direitos e que, por estarem em situação de desenvolvimento, merecem uma proteção especial por parte do Estado. Veja-se:

Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.<sup>137</sup>

Nesse sentido, a Constituição Federal veio para romper com a teoria da situação irregular, que através de práticas verticalizadoras, centralistas e unilaterais, "considerava as crianças e adolescentes apenas como menores em suas situações de abandono ou conflito com a lei", inaugurando o paradigma da proteção integral, que passa a enxergar esses indivíduos

---

<sup>135</sup> SENADO FEDERAL. **Hans Kelsen: Filosofia jurídica e democracia**. Brasília: Revista de Informação Legislativa, mar. 2015, p. 241.

<sup>136</sup> BONAVIDES, Paulo. **Curso de Direito Constitucional**. São Paulo: Malheiros, 2013, p. 13.

<sup>137</sup> BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)>. Acesso em: 05 dez. 2022.

como sujeitos de direito ativos<sup>138</sup>. Diante disso, é válido destacar o conceito de Roberto João Elias, o qual define a proteção integral como aquela que abrange todas as necessidades da criança e do adolescente para o pleno desenvolvimento de sua personalidade<sup>139</sup>.

Além disso, o art. 203 da Constituição Federal, nos seus incisos I e II, estabelece que a assistência social tem por objetivos a proteção à família, maternidade, infância, adolescência e velhice, bem como o amparo às crianças e adolescentes carentes. São normas e princípios que asseguram, ao menos do ponto de vista formal, máxima prioridade à proteção das crianças e adolescentes e estabelecem o princípio do melhor interesse do menor, o qual norteia todo o Estatuto da Criança e do Adolescente.

Merece destaque, também, o princípio da dignidade da pessoa humana (art. 1º, III), considerado como o principal vetor axiológico da Carta Magna, reconhece que as crianças, enquanto seres humanos, devem ter os seus direitos fundamentais protegidos. Deste modo, as crianças são sujeitos merecedores de proteção especial, cuja vulnerabilidade se dá desde o seu primeiro dia de vida, haja vista que necessitam de vários cuidados para sobreviver.

Em que pese não haver consenso na utilização terminológica da expressão "direitos fundamentais" – pois existe o uso em larga escala de outras nomenclaturas, tais como "direitos humanos", "direitos do homem", "direitos subjetivos", "direitos individuais", "liberdades públicas", entre outros<sup>140</sup> –, não se pode esquecer que eles têm força vinculativa, sendo dotados de eficácia e aplicabilidade imediata. Essa eficácia dos direitos fundamentais é válida tanto nas relações entre particular e Estado (eficácia vertical) como entre particulares (eficácia horizontal)<sup>141</sup>.

#### 4.1.5 A (hiper)vulnerabilidade do consumidor infantojuvenil e sua proteção pelo CDC

---

<sup>138</sup> ISHIDA, Válder Kenji. **Estatuto da Criança e do Adolescente: Doutrina e Jurisprudência**. São Paulo: Atlas, 2015, p. 3.

<sup>139</sup> ELIAS, Roberto João. **Comentários ao estatuto da criança e do adolescente**. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 2010, p. 2.

<sup>140</sup> CUNHA, Leonardo Ferreira Farias da; SILVA, Alcineia de Souza; SILVA, Aurênio Pereira da. **O ensino remoto no Brasil em tempos de pandemia: diálogos acerca da qualidade e do direito e acesso à educação**. Revista Com Censo: Estudos Educacionais do Distrito Federal, Brasília, v. 7, n. 3, p. 27-37, 2020. Disponível em: <http://www.periodicos.se.df.gov.br/index.php/comcenso/article/view/924>. Acesso em: 16/04/2021.

<sup>141</sup> SARLET, Ingo Wolfgang; MARINONI, Luiz Guilherme; MITIDIERO, Daniel. **Curso de Direito Constitucional**. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2017, p. 278.

De acordo com Nishiyama, a vulnerabilidade serve como ponto central e orientador para a proteção jurídica do consumidor<sup>142</sup>. Foi visto anteriormente que certos consumidores, por conta de circunstâncias sociais, psicológicas ou econômicas, encontram-se em uma situação de vulnerabilidade em duplo grau, também chamada de hipervulnerabilidade, o que os tornam merecedores de uma proteção especial por parte do ordenamento jurídico brasileiro<sup>143</sup>. É o caso, inclusive, da criança e do adolescente.

Nas relações de consumo, apesar das crianças não adquirirem diretamente muitos produtos ou serviços, elas são consideradas consumidoras por serem destinatárias finais e, conseqüentemente, vulneráveis. A criança é hipervulnerável porque, em razão da sua idade (vulnerabilidade inerente à sua condição de pessoa em desenvolvimento), não tem o discernimento para fazer suas escolhas propriamente, e pode ser mais facilmente influenciável pelo fornecedor, pelo mercado de consumo e pelas mensagens publicitárias. Nas palavras de Guilherme Calmon Nogueira da Gama<sup>144</sup>, "como pessoas humanas em processo físico e psíquico de desenvolvimento, a criança e o adolescente são portadores de condição peculiar a merecer tratamento diferenciado das outras pessoas".

Nesse contexto, a Lei nº 8.078/90, mais conhecida como Código de Defesa do Consumidor, prevê garantias e proteções específicas ao consumidor infantojuvenil. Merece destaque o seu art. 39, inciso IV, pelo qual estabelece que será considerada prática abusiva por parte do fornecedor aquela que se aproveitar da fraqueza ou ignorância do consumidor por conta da idade, saúde, condição social, entre outros. Significa dizer, então, que o fornecedor que usar da hipervulnerabilidade do consumidor infantojuvenil a seu favor, para impor a aquisição de determinado produto/serviço, estará cometendo uma prática abusiva e ilícita, sujeito à nulidade e sanções adequadas.

Um ponto que merece destaque é a propaganda, em cima da qual o CDC impõe, por meio do art. 31, o dever de informação acerca do produto/serviço, com a finalidade de proteger o consumidor de possíveis ilusões provocadas pela publicidade. Isto posto, o consumidor deve ter consciência, vontade livre e espontânea na aquisição do produto ou serviço.

---

<sup>142</sup> NISHIYAMA, Adolfo Mamoru. **A proteção do consumidor na Constituição Federal de 1988: Análise da vulnerabilidade e da hipervulnerabilidade do consumidor**. Unisul de Fato e de Direito, v. 10, p. 181-202, 2015.

<sup>143</sup> MIRAGEM, Bruno. **Curso de Direito do Consumidor**. 6. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2016, p. 131.

<sup>144</sup> GAMA, Guilherme Calmon Nogueira da. **A parentalidade responsável e o cuidado: novas perspectivas**. Revista do Advogado. São Paulo, n. 101, 2008, p. 32.

Além disso, a publicidade deve ser veiculada em consonância com o dever de lealdade, verdade e seriedade, não podendo extrapolar limites e, tampouco, ser abusiva, à luz do art. 37 do Código de Defesa do Consumidor:

Art. 37. É proibida toda publicidade enganosa ou abusiva.

§ 1º É enganosa qualquer modalidade de informação ou comunicação de caráter publicitário, inteira ou parcialmente falsa, ou, por qualquer outro modo, mesmo por omissão, capaz de induzir em erro o consumidor a respeito da natureza, características, qualidade, quantidade, propriedades, origem, preço e quaisquer outros dados sobre produtos e serviços.

§ 2º É abusiva, dentre outras a publicidade discriminatória de qualquer natureza, a que incite à violência, explore o medo ou a superstição, se aproveite da deficiência de julgamento e experiência da criança, desrespeita valores ambientais, ou que seja capaz de induzir o consumidor a se comportar de forma prejudicial ou perigosa à sua saúde ou segurança.

§ 3º Para os efeitos deste código, a publicidade é enganosa por omissão quando deixar de informar sobre dado essencial do produto ou serviço.<sup>145</sup>

Ante o exposto, é possível notar que, por meio do § 2º, estabeleceu-se que toda propaganda que se aproveitar da deficiência de julgamento e experiência da criança será considerada abusiva. Isto decorre, claramente, da condição de desenvolvimento que a criança se encontra.

Evidencia-se, destarte, que a Lei nº 8.078/90 utiliza-se dos princípios constitucionais para regular condutas de proteção cujo destinatário é o público infantojuvenil. Todavia, é substancial a fiscalização e o controle das atividades econômicas no mercado de consumo através dos órgãos públicos responsáveis, "assim como ao juiz quando chamado a decidir sobre causas que envolvam a participação de crianças e adolescentes em relações de consumo considerem a vulnerabilidade agravada da criança e adolescente como diretriz de atuação"<sup>146</sup>.

#### 4.1.6 A proteção do consumidor perante a Lei nº 8.069/90 e o Estatuto da Juventude

Com fundamento na pesquisa de Camila Fernanda Pinsinato Colucci<sup>147</sup>, foi com a promulgação da Constituição Federal de 1988 e, posteriormente, com a Lei nº 8.069/90 que

---

<sup>145</sup> BRASIL. **Lei nº 8.078**, de 11 de setembro de 1990. Disponível em:

<[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/18078compilado.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078compilado.htm)>. Acesso em: 05 dez. 2022.

<sup>146</sup> MIRAGEM, Bruno. **Curso de Direito do Consumidor**. 6. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2016, p. 132.

<sup>147</sup> COLUCCI, Camila Fernanda Pinsinato. **Princípio do melhor interesse da criança: construção teórica e aplicação prática no Direito brasileiro**. 2014. Tese (Mestrado em Direito) – Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo - USP, São Paulo.

instaurou-se uma nova fase de proteção às crianças e aos adolescentes. Aqui, espera-se que com a proteção integral e com o princípio do melhor interesse, bem como outros princípios que permeiam o Direito de Família e o Direito da Infância e Juventude atualmente, seja possível que a criança e o adolescente venham a se tornar adultos capazes no futuro.

Como visto, a Lei nº 8.069/90 é um diploma legal de proteção ao público infantojuvenil por excelência. Considerando a hierarquia das normas, assim como ocorre com o Código de Defesa do Consumidor, o Estatuto da Criança e do Adolescente tem caráter supralegal, isto é, encontra-se abaixo da Carta Magna, mas acima das leis ordinárias. Isto não significa, porém, que toda matéria envolvendo crianças e adolescentes se restrinja às normas do ECA e da CF/88.

Ensina Cláudia Lima Marques<sup>148</sup> que a pós-modernidade traz uma pluralidade de leis para o ordenamento jurídico, o que traduz mais possibilidades além daquela de excluir umas às outras por meio da revogação, em que apenas uma norma é considerada detentora da solução jurídica cabível. Tal pluralidade, voltada para a diversidade das normas, estabelece um diálogo entre as fontes jurídicas, buscando dar coerência, complementando umas às outras e estabelecendo bases de coordenação e adaptação entre os diplomas legais e seus institutos.

Por intermédio desse diálogo das normas, que consiste numa técnica de aplicação e interpretação sistemática das leis distintas que visam um mesmo objetivo<sup>149</sup>, pode-se notar que o dever de proteger as crianças e os adolescentes é estabelecido, também, pela Lei nº 12.852/2013, ou Estatuto da Juventude. Este último tem como principal propósito dispor sobre os direitos dos jovens de 15 a 29 anos, bem como seus princípios e diretrizes, servindo como norteador das políticas públicas voltadas a esse público.

Dentro da perspectiva de proteção ao consumidor, o art. 20 do Estatuto da Juventude traz importantes políticas públicas de proteção aos jovens. À título de ilustração, evidencia-se:

Art. 20. A política pública de atenção à saúde do jovem será desenvolvida em consonância com as seguintes diretrizes:

[...]

---

<sup>148</sup> MARQUES, Cláudia Lima. Diálogo das Fontes. In: BENJAMIN, Antonio Herman V.; MARQUES, Cláudia Lima; BESSA, Leonardo Roscoe. **Manual de Direito do Consumidor**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2013. p. 122-138.

<sup>149</sup> MIRAGEM, Bruno. **Curso de Direito do Consumidor**. 6. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2016, p. 120.



IV - garantia da inclusão de temas relativos ao consumo de álcool, tabaco e outras drogas, à saúde sexual e reprodutiva, com enfoque de gênero e dos direitos sexuais e reprodutivos nos projetos pedagógicos dos diversos níveis de ensino;

[...]

X - veiculação de campanhas educativas relativas ao álcool, ao tabaco e a outras drogas como causadores de dependência;<sup>150</sup>

Dessa forma, a função dos operadores do direito é a correção dos desvios entre a realidade concreta e as normas presentes no ECA e na Constituição Federal, o que justifica uma atuação mais ativa desses operadores, incluindo o Juiz da Infância e da Juventude. Há, inclusive, quem fale na existência de uma microssistema da criança e do adolescente<sup>151</sup>, que envolve princípios e normas de diversas legislações brasileiras, sem perder o norte da proteção integral e o melhor interesse do menor.

#### 4.2 IMPACTOS SOCIAIS E PSICOLÓGICOS OCASIONADOS PELAS *LOOT BOXES*

Dentro de uma perspectiva sociológica, pode-se dizer que o sucesso do modelo das microtransações, principalmente das *loot boxes* presentes nos jogos eletrônicos, tem na modernidade líquida um dos seus fundamentos. O termo foi sugerido por Zygmunt Bauman<sup>152</sup> para dar nome à incerteza e à fluidez do mundo contemporâneo, no qual as relações humanas são feitas e rompidas com considerável rapidez. Nesse ínterim, o autor polonês afirma que a gênese da modernidade líquida marca a transição da sociedade de produtores para a sociedade de consumidores.

Nesse cenário, o "ter" acaba tornando-se prioridade, e é vendido como principal forma para se alcançar a felicidade<sup>153</sup>. No que se refere aos jogos eletrônicos, a progressão sempre foi parte importante, quase que essencial<sup>154</sup>: quanto mais se joga, mais se aprimora a

<sup>150</sup> BRASIL. Lei nº 12.852, de 5 de agosto de 2013. Disponível em:

<[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2013/lei/112852.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/lei/112852.htm)>. Acesso em: 05 fev. 2022.

<sup>151</sup> PORTO, Rosane Teresinha Carvalho; DIEH, Rodrigo Cristiano. **Os Direitos Fundamentais da Criança e do Adolescente enquanto um Microssistema Princiológico de Proteção: Limitações e Perspectivas**. Disponível em: <<https://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/snpp/article/view/14234>>. Acesso em: 30 nov. 2022.

<sup>152</sup> BAUMAN, Zygmunt. *Consuming Life*. Cambridge: Polity, 2007, p. 13 *et seq.*

<sup>153</sup> SILVA, Ana Beatriz Barbosa. **Mentes Consumistas - do Consumismo À Compulsão Por Compras**. Rio de Janeiro: Principium, 2014, p. 12.

<sup>154</sup> JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005, p. 7.

habilidade e, por conseguinte, tem-se acesso a itens melhores ao completar desafios, recebendo recompensas por isso. Agora, graças à evolução da tecnologia atrelada ao sistema capitalista, as melhores recompensas podem ser adquiridas com dinheiro real, por meio das microtransações, seja de forma direta (comprar diretamente o item que se deseja) ou aleatória, como nas *loot boxes*.

Na liquidez da sociedade moderna, Bauman identifica que os desafios não são encarados com esforço e paciência, pelo contrário: busca-se sempre a solução mais fácil e rápida<sup>155</sup>. Diante disso, no universo dos *videogames*, não poderia ser diferente<sup>156</sup>; ora, quando o caminho menos difícil para os jogadores é, também, o mais lucrativo para as empresas desenvolvedoras, tem-se o fenômeno das *loot boxes*.

Para Jacobs<sup>157</sup>, as apostas são atraentes para as crianças e adolescentes por serem estimulantes e aliviarem estados emocionais instáveis. Tais efeitos (estímulo e alívio), capazes de alterar o humor da pessoa, podem ser buscados durante períodos turbulentos da puberdade, anteriores ao desenvolvimento de habilidades adaptativas e de enfrentamento saudáveis<sup>158</sup>. Por isso, merecem destaque algumas motivações de risco associadas ao desenvolvimento de problemas graves com apostas no público infantojuvenil, como: aceitabilidade social do evento, envolvimento com elas em idade precoce e apostar quando se está deprimido ou socialmente isolado, entre outras<sup>159</sup>.

Nesse prisma, Albert Bandura<sup>160</sup> chama atenção para o fato de que os indivíduos aprendem a se comportar ao imitar o comportamento de outros e receber recompensas associadas a isso. A título de ilustração, uma pesquisa realizada por psicólogos mostrou que quase metade dos adolescentes entrevistados afirmaram que se envolveram com apostas porque seus amigos fizeram<sup>161</sup>. Não é precipitação imaginar, portanto, que crianças e adolescentes comprem *loot boxes* porque seus amigos o fazem.

<sup>155</sup> BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009, p. 19.

<sup>156</sup> KAIN, Erik. **Games Are Getting Easier: 5 Reasons That's A Bad Thing**. Forbes, 2012. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2012/06/28/games-are-getting-easier-5-reasons-thats-a-bad-thing/>>. Acesso em: 30 nov. 2022.

<sup>157</sup> JACOBS, Durand F. et al. **Children of problem gamblers**. Journal Of Gambling Behavior, v. 5, n. 4, p.261-268, dez. 1989.

<sup>158</sup> GUPTA, Rina; DEREVENSKY, Jeffrey. **A Treatment Approach for Adolescents with Gambling Problems**. In: ZANGENEH, Masood; BLASZCZYNSKI, Alex; TURNER, Nigel E. (Ed.). In the Pursuit of Winning. New York: Springer, 2008, p. 271-290.

<sup>159</sup> GRIFFITHS, Mark D.; PARKE, Jonathan. **Adolescent gambling on the internet: A review**. Int J Adolesc Med Health, p.58-75, 2010.

<sup>160</sup> BANDURA, Albert. **Social learning theory**. New York: General Learning Press, 1971, p. 2 et seq.

<sup>161</sup> HARDOON, Karen K.; DEREVENSKY, Jeffrey L. **Social Influences Involved in Children's Gambling Behavior**. Journal Of Gambling Studies, [s.l.], v. 17, n. 3, p.191-215, 2001.

Outro ponto que merece atenção é a facilidade de engajamento com as caixas de item, uma vez que elas estão presentes em muitos jogos eletrônicos e em diversas plataformas (computadores, celulares, *tablets* e consoles). O ambiente virtual em que o jogo ocorre, coabitado por milhares de pessoas que interagem entre si, funciona como um espaço de poder disputado pelos jogadores que exibem os prêmios das loot boxes, adquiridos por conta do seu capital econômico, como elemento de distinção e de poder simbólico<sup>162</sup>.

Por essa mesma facilidade de engajamento com as *loot boxes*, chama-se atenção para um outro fator de risco: o uso excessivo da internet. Por estar associado à depressão<sup>163</sup> e ao isolamento social<sup>164</sup>, é válida a preocupação de que crianças e adolescentes podem estar reforçando os problemas que tentam evitar. Nessa perspectiva, os pesquisadores Griffiths e Parke<sup>165</sup> consideram ser possível que os adolescentes que apostam através de métodos *online* estejam expostos a problemas adicionais decorrentes do ambiente virtual. Isto porque, entre as diversas características das internet, estão a insociabilidade, o anonimato, a desinibição, a estimulação e a imersão que propicia ao jovem uma forma de interagir com um mundo virtual novo e excitante<sup>166</sup>.

Não obstante, partindo da tese de que as *loot boxes* são psicologicamente semelhantes aos jogos de azar, especialmente as máquinas de caixa-níqueis, é possível identificar diversas estratégias adotadas pelas empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e pelo mercado de jogos de azar. Faz-se mister destacar, portanto, o esquema de razão variável, explicado no capítulo 3 deste trabalho.

Como explicado anteriormente, a referida estratégia se refere ao processo por meio do qual determinado comportamento é recompensado após um número arbitrário de repetições<sup>167</sup>. O esquema de razão variável relaciona-se ao chamado *near-miss effect*<sup>168</sup> (ou efeito quase-lá, em português), haja vista sua repercussão amplificada quando o jogador experimenta esse efeito, que condiz à representação visual ou sonora exibida ao jogador quando ele quase

<sup>162</sup> BOURDIEU, Pierre. **A Distinção: Crítica social do julgamento**. Porto Alegre: Zouk, 2007.

<sup>163</sup> YOUNG, Kimberly S.; RODGERS, Robert C. **The Relationship Between Depression and Internet Addiction**. *Cyberpsychology & Behavior*, [s. L.], v. 1, p.25-28, 1998.

<sup>164</sup> MOODY, Eric J. **Internet Use and Its Relationship to Loneliness**. *Cyberpsychology & Behavior*, [s.l.], v. 4, n. 3, p.393-401, jun. 2001.

<sup>165</sup> GRIFFITHS, Mark D.; PARKE, Jonathan. **Adolescent gambling on the internet: A review**. *Int J Adolesc Med Health*, [s. L.], n. , p.58-75, 2010.

<sup>166</sup> YOUNG, Kimberly S.; RODGERS, Robert C. **The Relationship Between Depression and Internet Addiction**. *Cyberpsychology & Behavior*, [s. L.], v. 1, p.25-28, 1998.

<sup>167</sup> KNAPP, Terry J. **Behaviorism and Public Policy: B. F. Skinner's Views On Gambling**. *Behavior And Social Issues*, Las Vegas, v. 7, n. 2, p.129-139, out. 1997.

<sup>168</sup> Conferir nota de rodapé nº 92.

ganha uma recompensa. Com a ascensão dos jogos eletrônicos, viabilizados pela tecnologia, surgiu a possibilidade de introduzir o *near-miss effect* de maneira artificial. Por causa disso, estudos mostraram que inflar artificialmente o número de efeitos quase-lá aumenta o engajamento do jogador<sup>169</sup>.

Faz-se necessário ponderar que essas estratégias são meramente exemplificativas. Não há dúvidas de que os jogos eletrônicos, assim como os jogos de azar, utilizam diversas estratégias psicoativas para engajar os seus consumidores, especialmente aqueles que são mais vulneráveis. Conscientes disto, pesquisadores reconheceram que o uso da internet e de outras mídias digitais por adolescentes com o propósito de apostar é um fator gravíssimo<sup>170</sup>.

Por esta razão, King, Delfabro e Griffiths sugerem que as novas tecnologias de apostas podem: a) tornar os jogos de azar mais acessíveis e atrativos aos jovens; b) promover informações incorretas sobre eles; c) fornecer uma escapatória fácil dos problemas da vida real, tais como depressão e isolamento social; d) criar um ambiente de apostas que facilite a pressão dos pares para que se engaje com esse tipo de jogo; e) facilitar a transmissão parental de atitudes e crenças relacionadas a eles; f) torná-los mais presentes e socialmente aceitáveis<sup>171</sup>.

#### 4.3 IMPACTOS ECONÔMICOS ACARRETADOS PELAS *LOOT BOXES*

Apesar das polêmicas, a economia das *loot boxes* é uma das mais rentáveis no universo dos jogos eletrônicos. Espera-se que, até 2025, a indústria de *videogames* arrecade mais de US\$ 20 bilhões em receita, somente com o uso das caixas de item<sup>172</sup>. Do ponto de vista econômico, os maiores impactos oriundos das *loot boxes* tendem a ser sentidos pelos mais vulneráveis, especialmente as crianças e adolescentes – reconhecidos como hipervulneráveis – que utilizam o dinheiro que economizaram, ou os cartões de crédito/débito

---

<sup>169</sup> HARRIGAN, Kevin A. *Slot Machine Structural Characteristics: Creating Near Misses Using High Award Symbol Ratios*. International Journal Of Mental Health And Addiction, [s.l.], v. 6, n. 3, p.353-368, 18 abr. 2007.

<sup>170</sup> KING, Daniel; DELFABBRO, Paul; GRIFFITHS, Mark. *The Convergence of Gambling and Digital Media: Implications for Gambling in Young People*. Journal Of Gambling Studies, [s.l.], v. 26, n. 2, p.175-187, 16 set. 2009.

<sup>171</sup> Idem.

<sup>172</sup> DEALESSANDRI, Marie. *Loot boxes to generate \$20bn by 2025*. Games Industry, 2021. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/loot-boxes-to-generate-usd20bn-by-2025>>. Acesso em: 30 nov. 2022.

dos pais, na tentativa de conseguir as melhores recompensas proporcionadas pelas caixas de item<sup>173</sup>.

Para se ter uma noção, em 2019, foi relatado que crianças com idades inferiores a 10 anos gastaram cerca de R\$ 2,6 mil em libras em menos de um mês, comprando pacotes de personagens do *FIFA 19*<sup>174</sup>. É justamente por casos como este que formas de controle parental envolvendo maior participação e fiscalização dos responsáveis com o uso do sistema de *loot boxes* se mostra benéfico. Caso contrário, os pais "transmitem" aos filhos seus hábitos e atitudes em relação às apostas<sup>175</sup>.

A idade típica em que um provável apostador patológico começa a se engajar nas apostas é entre nove e dez anos<sup>176</sup> e, com a convergência cada vez maior entre jogos de azar e jogos de chance com o avanço da tecnologia, mais crianças e adolescentes estão sendo expostos a este tipo de jogo. Foi visto, com insistência, que o principal impacto da adoção do sistema de caixas de item por parte das empresas desenvolvedoras de jogos foi o aumento do seu faturamento, o que explica sua adoção por tantos jogos eletrônicos.

No que concerne ao consumidor infantojuvenil hipervulnerável, as *loot boxes*, do modo como são apresentadas, estruturadas e comercializadas, apresentam um risco real de aumento do número de viciados em apostas e apostadores patológicos. Vale ressaltar, inclusive, que a aposta patológica é um transtorno do controle de impulsos, considerado uma doença mental crônica e progressiva<sup>177</sup>.

---

<sup>173</sup> DONAGHY, Kathy. *How 'loot boxes' are luring your young kids into gambling online*. Independent.ie, 2018. Disponível em:

<<https://www.independent.ie/life/family/family-features/how-loot-boxes-are-luring-your-young-kids-into-gambling-online/>>. Acesso em: 30 nov. 2022.

<sup>174</sup> KLEINMAN, Zoe. **'Meus filhos esvaziaram nossa conta bancária jogando Fifa'**. BBC News, 2019. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-48948143>>. Acesso em: 30 nov. 2022.

<sup>175</sup> DELFABBRO, Paul; THRUPP, Letitia. *The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents*. Journal Of Adolescence, [s.l.], v. 26, n. 3, p.313-330, jun. 2003.

<sup>176</sup> BATCHELOR, James. *Loot boxes expected to drive games market to \$160 billion by 2022*. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/loot-boxes-expected-to-drive-games-market-to-usd160-billion-by-2022>>. Acesso em: 29 nov. 2022.

<sup>177</sup> GAMBLING RESEARCH AUSTRALIA. *Problem Gambling and Harm: Towards a National Definition*. Melbourne: Office of Gaming and Racing, 2005. Disponível em: <<https://www.gamblingresearch.org.au/publications/problem-gambling-and-harm-towards-national-definition>>. Acesso em: 30 nov. 2022.

## 5 EM BUSCA DE SOLUÇÕES PARA A MELHORIA DO MERCADO NACIONAL DE JOGOS E DA COMERCIALIZAÇÃO DAS *LOOT BOXES*

Os argumentos expostos nos capítulos anteriores alinham-se para ratificar o entendimento de que o sistema de *loot box* possui elementos suficientes para ser equiparado ao jogo de azar, logo, não pode permanecer desregulado no ordenamento jurídico brasileiro. Felizmente, esse mesmo ordenamento é dotado dos instrumentos necessários para oferecer soluções à problemática exposta no presente trabalho.

Discutir se determinada prática deve ser objeto de regulamentação significa considerar a intervenção do Estado nas relações privadas a fim de regular desequilíbrios de mercado e de promover o desenvolvimento econômico e social em busca do bem estar. Nessa toada, se fosse seguido o entendimento de países como Bélgica e China, assentindo que as *loot boxes* são formas de jogo de azar e que, por isso, devem respeitar a legislação sobre o tema, chegará num ponto em que essas caixas, no formato que se conhece hoje, serão proibidas no Brasil, tal qual os jogos de azar.

À vista disso, buscando uma solução que não envolva uma mudança legislativa, ressalta-se o Sistema Nacional de Defesa do Consumidor, cujo papel é estritamente relevante na modificação da comercialização atual e correção das infrações consumeristas. Nas palavras de Leonardo Roscoe Bessa:

A Lei 8.078/1990 (Código de Defesa do Consumidor) não se contentou em estipular direitos em favor do consumidor. Foi além e instituiu um Sistema Nacional de Defesa do Consumidor (SNDC), com o objetivo de possibilitar a articulação dos órgãos públicos e privados que possuem a atribuição e o dever de tutelar o consumidor, obtendo-se a almejada eficácia social da lei.<sup>178</sup>

Destarte, o SNDC é uma forma de concretizar a previsão do art. 4º, *caput*, do CDC, o qual prevê a existência da Política Nacional das Relações de Consumo. Esta compreende uma série de valores e ideologias que servem como guia dentro do microssistema das relações de consumo em âmbito nacional<sup>179</sup>.

Para atender aos princípios elencados no artigo supracitado, o art. 5º do CDC determina a criação de instrumentos da PNRC, citando, por exemplo, a manutenção da

<sup>178</sup> MARQUES, Claudia Lima. Diálogo das Fontes. In: BENJAMIN, Antonio Herman V.; MARQUES, Claudia Lima; BESSA, Leonardo Roscoe. **Manual de Direito do Consumidor**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2013. p. 465.

<sup>179</sup> GARCIA, Leonardo de Medeiros. **Código de Defesa do Consumidor Comentado**. 13. ed. Salvador: Juspodivm, 2017, p. 55 *et seq.*

assistência jurídica integral e gratuita ao consumidor carente e criação das Promotorias de Justiça de Defesa do Consumidor no Ministério Público. Assim, pautar-se-á nas possíveis contribuições desses instrumentos diante da problemática das *loot boxes*, propondo um exercício prospectivo para imaginar como esses órgãos, dentro das suas atribuições atuais, cooperariam para alcançar determinado fim.

Ao compreender que as caixas de item constituem um modelo de negócio ilícito por violarem os princípios que pregam a defesa do consumidor na Constituição Federal de 1988 (art. 170, inciso V c/c art. 5, inciso XXXII), o art. 50 da Lei das Contravenções Penais, diversos princípios do Código de Defesa do Consumidor, chega-se à conclusão de que cabe às autoridades responsáveis pela proteção desses consumidores vulneráveis e hipervulneráveis reconhecer tais violações e protegê-los.

## 5.1 MINISTÉRIO PÚBLICO

Como já se sabe, o modelo de *loot box* viola direitos básicos do consumidor e se alimenta da hipervulnerabilidade do público infantojuvenil. Conclui-se, portanto, ser necessária a manifestação do Ministério Público – instituição dotada de núcleos internos especializados nas relações de consumo – para a proteção dos consumidores vulneráveis e hipervulneráveis.

Para que ocorra essa proteção, o MP pode instaurar inquérito civil ou procedimento de investigação preliminar, conforme art. 26, I, da Lei 8.625/1993:

Art. 26. No exercício de suas funções, o Ministério Público poderá:

I - instaurar inquéritos civis e outras medidas e procedimentos administrativos pertinentes e, para instruí-los:

a) expedir notificações para colher depoimento ou esclarecimentos e, em caso de não comparecimento injustificado, requisitar condução coercitiva, inclusive pela Polícia Civil ou Militar, ressalvadas as prerrogativas previstas em lei;

b) requisitar informações, exames periciais e documentos de autoridades federais, estaduais e municipais, bem como dos órgãos e entidades da administração direta, indireta ou fundacional, de qualquer dos Poderes da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios;<sup>180</sup>

---

<sup>180</sup> BRASIL. **Lei nº 8.625**, de 12 de fevereiro de 1993. Disponível em: <<https://www.mpap.mp.br/images/CAOPs/Lei-Organica-do-Ministerio-Pblico.pdf>>. Acesso em: 05 dez. 2022.

Após o inquérito civil ou investigação preliminar, caso comprovada a violação ao CDC, o MP terá duas opções: ajuizamento de Ação Civil Pública ou Termo de Ajustamento da Conduta. No caso da primeira opção, frisa-se a vantagem de que através de uma ação coletiva, a decisão pode ser aproveitada por todos os titulares do direito violado<sup>181</sup>.

No tocante às *loot boxes*, restando comprovado o seu potencial lesivo, abre-se espaço para a responsabilidade civil das empresas produtoras de jogos eletrônicos caracterizadas como fornecedores. Imperioso ressaltar que a responsabilidade, conforme as lições de Carlos Roberto Gonçalves<sup>182</sup>, consiste em assumir a culpa por um ato – juridicamente, é manifestada pela obrigação de ressarcir e compensar pelo dano causado e, no caso em tela, por ser objetiva, independe de aferição de culpa ou dolo.

Ainda que improvável, não se pode descartar a hipótese de que se interprete como jogo de azar apenas aquele que traz a probabilidade de um retorno financeiro ao jogador, excluindo da definição as caixas de item que não apresentam a possibilidade de converter as recompensas em dinheiro real. Essa, por exemplo, foi a conclusão que se chegou na Holanda<sup>183</sup>.

Se, por um acaso, essa for a interpretação adotada no ordenamento brasileiro, deve-se, primeiramente, notificar todos os fornecedores que atendam ao critério para que não seja mais possível converter as recompensas em moeda real, bem como retirar todos os elementos considerados psicologicamente viciantes das *loot boxes* (mecanismos visuais, auditivos etc.). Não obstante, há de expor claramente as chances de se conseguir cada recompensa (direito à informação) e implementar medidas para assegurar que grupos hipervulneráveis – como os menores de idade – não tenham acesso ao sistema de caixas de item.

Imperioso ressaltar, inclusive, que o MP emitiu recentemente um parecer favorável à ação movida pela Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente para proibir o comércio de loot boxes no Brasil para o público infantojuvenil. O principal argumento utilizado pela ANCED é que as caixas de item são uma forma de jogo de azar, o que – como já visto insistentemente neste trabalho – é proibido no país. No decorrer da ação

---

<sup>181</sup> MIRAGEM, Bruno. **Curso de Direito do Consumidor**. 6. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2016, p. 722.

<sup>182</sup> GONÇALVES, Carlos Roberto. **Responsabilidade Civil**. 14. ed. São Paulo: Saraiva, 2012.

<sup>183</sup> KANSSPELAUTORITEIT. *A study by the Netherlands Gaming Authority has shown: Certain loot boxes contravene gaming laws*. Holanda, 2018. Disponível em: <<https://kansspelautoriteit.nl/over-ons/publicaties/onderzoek>>. Acesso em: 28 nov. 2022.



nº 0701552-16.2021.8.07.0013, a associação pede uma multa diária de R\$ 4 milhões, além da condenação das empresas ao pagamento no valor de R\$ 1,5 bilhão em indenizações, tanto por dano moral coletivo, quanto por dano social. Por fim, salienta-se que as empresas não serão obrigadas a remover jogos com *loot boxes* imediatamente, pois o processo ainda está em andamento e pendente de julgamento<sup>184</sup>.

Ante todo o exposto, não restam dúvidas de que o órgão que melhor desempenharia a função de implementar medidas para assegurar, no Direito brasileiro, uma maior segurança do público infantojuvenil frente às *loot boxes*, seria o Ministério Público. Este não se encontra subordinado a nenhum dos Poderes, ao mesmo tempo em que atua como fiscal da ordem jurídica, possui autonomia para investigar violações a direitos mediante inquérito civil, bem como para ajuizar ações e celebrar o Termo de Ajustamento de Conduta<sup>185</sup>.

## 5.2 CONSELHO NACIONAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

O Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente é a instância máxima de formulação, deliberação e controle das políticas públicas para a infância e a adolescência no Brasil. Sua criação se deu pela Lei nº 8.242, de 12 de outubro de 1991, e trata-se do órgão responsável por tornar efetivos os direitos, princípios e diretrizes contidos no Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Além disso, conta em sua composição: 28 conselheiros, sendo 14 representantes do Governo Federal, indicados pelos ministros e 14 representantes de entidades da sociedade civil organizada de âmbito nacional e de atendimento dos direitos da criança e do adolescente, eleitos a cada dois anos<sup>186</sup>.

Destarte, é correto afirmar que o CONANDA exerce uma função crucial na promoção e na defesa dos direitos do público infantojuvenil, além de incentivar a participação e fortalecer o exercício do controle social. À vista disso, o seu papel se torna crucial na resolução da problemática das *loot boxes* no certame nacional. Isto porque, diante das inúmeras violações ao direito do consumidor e da criança e do adolescente, ocasionadas pelo

---

<sup>184</sup> DISTRITO FEDERAL. Tribunal de Justiça Federal. Ação Civil Pública Infância e Juventude nº 0701552-16.2021.8.07.0013. Disponível em: <<https://s3.meusitejuridico.com.br/2021/04/2ebd8844-0701552-1620218070013-1617111000077-2292522-mani-festacao-garena.pdf>>. Acesso em: 05 dez. 2022.

<sup>185</sup> ARANTES, Rogério Bastos. **DIREITO E POLÍTICA: o Ministério Público e a defesa dos direitos coletivos**. Revista Brasileira de Ciências Sociais, v. 14, n. 19, p. 83-102, fev. 1999.

<sup>186</sup> MINISTÉRIO PÚBLICO DO PARANÁ. **CONANDA: O que é o CONANDA?**. Disponível em: <<https://crianca.mppr.mp.br/pagina-1563.html>>. Acesso em: 01 dez. 2022.

modelo de microtransações em jogos eletrônicos, o Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente pode introduzir o debate a respeito da sua legalidade no ordenamento jurídico brasileiro.

Ao contrário desse cenário, ainda que não seja fomentada a discussão acerca da licitude do sistema das *loot boxes* no território nacional, o CONANDA sempre atuará como fiscal da ordem e buscará garantir que qualquer solução adotada no país esteja em conformidade com os princípios da proteção integral e do melhor interesse da criança. Dessa forma, há uma garantia mínima no pleno desenvolvimento físico e psicológico do público infantojuvenil que, sem dúvidas, encontra-se em risco diante dos mecanismos utilizados atualmente pelas caixas de item.

## 6 CONCLUSÃO

Este trabalho passou pela retirada do véu da ignorância acadêmica, a fim de que ficasse evidente a evolução dos jogos eletrônicos, cuja ascensão se deu graças à era digital responsável por transformar as relações sociais e econômicas. Nesta linha de intelecção, foi apresentada uma tendência veemente na indústria mundial de *games*, denominada *loot boxes*, que após uma precípua análise do seu conceito e de todos os elementos análogos, constatou-se como verdadeira a hipótese central de que são uma forma de jogo de azar e possuem potencial lesivo ao desenvolvimento social, psíquico e econômico dos jogadores infantojuvenis.

Em primeiro ponto, a obtenção de uma recompensa ao abrir uma caixa de item depende exclusivamente da sorte, enquadrando-se na definição de jogo de azar prevista no art. 50 da Lei de Contravenções Penais. Outra conclusão exposta neste trabalho foi a de que, no Brasil, a legislação específica sobre apostas é antiga e defasada, a qual não contempla as transformações sociais oriundas da inovação tecnológica desde a década de 40 do século passado. As posteriores modificações que a Lei nº 13.155/2015 acarretou no tópico, bem como o Projeto de Lei do Senado nº 186, são insuficientes e deixam lacunas que são aproveitadas por sites de apostas esportivas, por exemplo.

Em verdade, a problemática acarretada pelas *loot boxes* não se resume à violação do comando normativo do Decreto-Lei nº 3.688: elas possuem mecanismos (visuais, auditivos e psicológicos) que manipulam as características cognitivas do jogador para que este se engaje mais e mais com essa modalidade. Diante disso, mostrou-se válida a preocupação acerca do público infantojuvenil, justamente por este ser facilmente influenciado em decorrência da sua (hiper)vulnerabilidade. Uma ampla gama de estudos científicos mostrou, inclusive, que a exposição de crianças e adolescentes a jogos de azar está associada a diversos efeitos negativos para seu desenvolvimento social, psicológico e econômico.

No tocante à compra das caixas de item, configura-se uma típica relação consumerista formada por fornecedor (desenvolvedora de jogos eletrônicos) e consumidor (jogador). Em que pese tal vínculo estar expressamente regulamentado no ordenamento jurídico brasileiro, nota-se que diversos princípios emanados da Carta Magna e do Código de Defesa do Consumidor são descumpridos. O direito à informação, por exemplo, é nitidamente violado quando não se aponta, de forma clara e inequívoca, quais são as reais chances de se conseguir cada recompensa atrelada às caixas de item.

Não obstante, o referido infortúnio ganha ainda mais força quando se trata de um consumidor infantojuvenil. Este é considerado hipervulnerável, isto é, duplamente vulnerável, em razão da vulnerabilidade inerente à sua condição de pessoa em desenvolvimento, como também por ser a parte mais fraca da relação de consumo, demandando uma proteção especial por parte do Estado.

Imperioso ressaltar, ainda, que a condição especial da criança e do adolescente deve sempre ser observada dentro dos moldes principiológicos presentes no ECA, bem como no próprio CDC e outras regulamentações. Em contraposição, ao permitir ou estimular que o público infantojuvenil engaje-se com jogos de azar, as *loot boxes* violam drasticamente os princípios da proteção integral e do melhor interesse do menor.

Tendo em vista que o modelo de negócios seguido nos jogos eletrônicos é altamente lucrativo, não se pode perder de vista que, sob a égide do Direito brasileiro e de outros ordenamentos jurídicos, as empresas que disponibilizam as caixas de item podem ser responsabilizadas objetivamente por isso. Isto porque, já que a modalidade em questão possui potencial lesivo ao consumidor, e ainda assim ela é disponibilizada, não há como ignorar a possibilidade de possíveis punições que independem de dolo.

Nesse prisma, cumpre destacar os diversos debates que surgiram ao redor do mundo mas, no Brasil, chegaram de forma incipiente. Diante da lenta movimentação do Estado acerca do tema, espera-se que a presente pesquisa contribua para o debate acerca das *loot boxes* e suas problemáticas.

Tendo em vista que a natureza jurídica das caixas de item e seus impactos em crianças e adolescentes ainda é objeto de estudos e análise, considera-se precipitado apoiar o banimento total do mecanismo, uma vez que a prática ainda representa um importante gerador econômico para as desenvolvedoras de *games*. Os métodos para a solução do problema são variados, mas todos envolvem um reconhecimento prévio da sua existência e importância da questão.

Infelizmente, a experiência internacional revela que existem caminhos distintos para se lidar com o problema, mas no caso brasileiro, a solução mais condizente ao ordenamento jurídico é banir o acesso dos jogadores brasileiros ao sistema de *loot boxes* de todos os jogos eletrônicos disponíveis no país. Em outras palavras, a modalidade das caixas de item deve ser considerada ilegal no Brasil.

O espaço para reflexão e proposição de outras soluções dependerá da forma como se dará a interpretação de certos elementos fundamentais nessa questão. Assumindo que eles podem divergir das interpretações aqui dadas, outras soluções propostas são: a) criação pelo Classind de um rótulo indicativo da existência da possibilidade de realizar microtransações dentro do jogo; b) elevação da faixa etária indicada de todos os jogos eletrônicos que tiverem um sistema de *loot box* para 18 anos; e c) bloqueio de qualquer possibilidade de converter as recompensas das *loot boxes* em dinheiro real.

Por fim, diante da ineficiência do sistema de autorregulação da indústria de jogos eletrônicos, os instrumentos da Política Nacional das Relações de Consumo, em suas atribuições específicas, devem ter uma postura ativa e combativa para coibir excessos e resguardar direitos. Junto aos órgãos de proteção da criança e do adolescente, torna-se possível proteger o desenvolvimento social, psicológico e econômico desse público frente às *loot boxes* e todas, ou pelo menos a maioria, das problemáticas que delas advém.

## REFERÊNCIAS

- ACTIVISION BLIZZARD. *2021 Annual Report*. 2022. Disponível em: <<https://investor.activision.com/annual-reports>>. Acesso em: 22 nov. 2022.
- AMORIN, A. *A origem dos jogos eletrônicos*. São Paulo: USP, 2006, p. 29.
- ANDREUCCI, Ricardo Antônio. *Legislação Penal Especial*. 13. ed. São Paulo: Saraiva, 2018, p. 605 *et seq.*
- APA Dictionary of Psychology. *Variable-ratio schedule*. American Psychology Association. Disponível em: <<https://dictionary.apa.org/variable-ratio-schedule>>. Acesso em: 28 nov. 2022.
- ARANTES, Rogério Bastos. **DIREITO E POLÍTICA: o Ministério Público e a defesa dos direitos coletivos**. Revista Brasileira de Ciências Sociais, v. 14, n. 19, fev. 1999.
- AUTORITÉ DE REGULATION DES GEUX EN LIGNE. *Rapport D'activité 2017-2018*. França, 2018. Disponível em: <<http://www.arjel.fr/IMG/pdf/rapport-activite-2017.pdf>>. Acesso em: 28 nov. 2022.
- AVARD, A. *Video games have a loot box fetish, and it's starting to harm the way we play*. 2017. Disponível em: <<https://www.gamesradar.com/loot-boxes-shadow-of-war/>>. Acesso em: 22 nov. 2022.
- BANDURA, Albert. *Social learning theory*. New York: General Learning Press, 1971, p. 2 *et seq.*
- BATCHELOR, James. *Loot boxes expected to drive games market to \$160 billion by 2022*. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/loot-boxes-expected-to-drive-games-market-to-usd160-billion-by-2022>>. Acesso em: 29 nov. 2022.
- BAUMAN, Zygmunt. *Amor Líquido*. Rio de Janeiro: Zahar, 2009, p. 19.
- BAUMAN, Zygmunt. *Consuming Life*. Cambridge: Polity, 2007.
- BELGIAN GAMING COMMISSION. *Research Report on Loot Boxes*. Bélgica, 2018. Disponível em: <<https://www.gamingcommission.be/sites/default/files/2021-08/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf>>. Acesso em: 28 nov. 2022.
- BELGISCHE KANSSPELCOMMISSIE. *Belgische Kansspelcommissie oordeelt na analyse: "Betalende loot boxen zijn kansspelen"*. Bélgica, 2018. Disponível em: <<https://www.gamingcommission.be/nl/publicaties>>. Acesso em: 28 nov. 2022.
- BITTAR, Carlos A. *Direitos do Consumidor - Código de Defesa do Consumidor (Lei 8.078 de 11 de setembro de 1990)*. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense, 1991.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)>. Acesso em: 05 dez. 2022.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 3.688**, de 3 de outubro de 1941. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del3688.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm)>. Acesso em: 05 dez. 2022.

BRASIL. **Lei nº 8.078**, de 11 de setembro de 1990. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/18078compilado.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078compilado.htm)>. Acesso em: 05 dez. 2022.

BRASIL. **Lei nº 8.625**, de 12 de fevereiro de 1993. Disponível em: <<https://www.mpap.mp.br/images/CAOPs/Lei-Organica-do-Ministerio-Pblico.pdf>>. Acesso em: 05 dez. 2022.

BRASIL. **Lei nº 12.852**, de 5 de agosto de 2013. Disponível em: <[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2013/lei/12852.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/lei/12852.htm)>. Acesso em: 05 fev. 2022.

BRASIL. **Recurso especial número 311509 da 4ª Turma**. Superior Tribunal de Justiça. Brasília, 2001. Disponível em: <<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:superior.tribunal.justica;turma.4:acordao;resp:2001-05-03;311509-394250>>. Acesso em: 05 dez. 2022.

BRITO, Sabrina. **A evolução do Brasil no mercado de games**. VEJA, 2022. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/tecnologia/a-evolucao-do-brasil-no-mercado-de-games/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998, p. 14.

BRUSTEIN, Joshua; NOVY-WILLIAMS, Eben. **Virtual weapons are turning teen gamers into serious gamblers**. Disponível em: <<https://www.bloomberg.com/features/2016-virtual-guns-counterstrike-gambling/>>. Acesso em: 29 nov. 2022.

BONATTO, Cláudio. MORAES, Paulo V. D. P. **Questões Controvertidas no Código de Defesa do Consumidor**. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 1998.

BONAVIDES, Paulo. **Curso de Direito Constitucional**. São Paulo: Malheiros, 2013, p. 13.

BOURDIEU, Pierre. **A Distinção: Crítica social do julgamento**. Porto Alegre: Zouk, 2007.

CHERRY, Kendra. **Variable-Ratio Schedule Characteristics and Examples**. Verywell Mind, 2022. Disponível em: <<https://www.verywellmind.com/what-is-a-variable-ratio-schedule-2796012>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

CIPOLI, Pedro. **O que é Freemium?**. Canaltech, 2012. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/software/O-que-e-Freemium/>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

CLUA, Esteban Walter Gonzalez; BITTENCOURT, João Ricardo. **Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação**. Disponível em: <<http://www.ic.uff.br/~esteban/publications.htm>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

COLUCCI, Camila Fernanda Pinsinato. **Princípio do melhor interesse da criança: construção teórica e aplicação prática no Direito brasileiro**. 2014. Tese (Mestrado em Direito) – Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo - USP, São Paulo.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. **Parecer nº 36/2021/GTEC/CG**. CFP, 2021. Disponível em: <<https://static.poder360.com.br/2021/12/Parecer-CFP-36-2021-Jogos-Eletronicos.pdf>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

COSTIKYAN, Greg. ***I Have no Words & I Must Design: toward a critical vocabulary for games***. Disponível em: <<http://classes.dma.ucla.edu/Winter15/157/wp-content/ihavenowords.pdf>>. Acesso em: 09 nov. 2022.

CUNHA, Leonardo Ferreira Farias da; SILVA, Alcineia de Souza; SILVA, Aurênio Pereira da. **O ensino remoto no Brasil em tempos de pandemia: diálogos acerca da qualidade e do direito e acesso à educação**. Revista Com Censo: Estudos Educacionais do Distrito Federal, Brasília, v. 7, n. 3, 2020. Disponível em: <http://www.periodicos.se.df.gov.br/index.php/comcenso/article/view/924>. Acesso em: 16/04/2021.

D'ANASTASIO, Cecilia. ***Why Opening Loot Boxes Feels Like Christmas, According To Game Devs***. Kotaku, 2017. Disponível em: <<https://kotaku.com/why-opening-loot-boxes-feels-like-christmas-according-1793446800>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

DEALESSANDRI, Marie. ***Loot boxes to generate \$20bn by 2025***. Games Industry, 2021. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/loot-boxes-to-generate-usd20bn-by-2025>>. Acesso em: 30 nov. 2022.

DEOLINDO, Breno. **Mercado de skins de CS:GO pode movimentar até 10 bilhões de dólares por ano**. The Enemy, 2019. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/csgo-mercado-skins-10-bilhoes-valores-precos>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

DISTRITO FEDERAL. Tribunal de Justiça Federal. Ação Civil Pública Infância e Juventude nº 0701552-16.2021.8.07.0013. Disponível em: <<https://s3.meusitejuridico.com.br/2021/04/2ebd8844-0701552-1620218070013-1617111000077-2292522-manifestacao-garena.pdf>>. Acesso em: 05 dez. 2022.

DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D. ***Video game loot boxes are psychologically akin togambling***. Nature Human Behaviour, v. 2, n. 8, jun. 2018.

DONAGHY, Kathy. ***How 'loot boxes' are luring your young kids into gambling online***. Independent.ie, 2018. Disponível em:



<<https://www.independent.ie/life/family/family-features/how-loot-boxes-are-luring-your-young-kids-into-gambling-online/>>. Acesso em: 30 nov. 2022.

DONATO, Maria Antonieta Zanardo. **A Proteção do Consumidor: Conceito e Extensão**. Biblioteca do Direito do Consumidor, vol. 7. São Paulo: Revista dos Tribunais, 1994.

DUTCH GAMES ASSOCIATION. **Loot boxes & Netherlands Gaming Authority's findings**. 2019. Disponível em: <<https://dutchgamesassociation.nl/2018/04/26/loot-boxes-netherlands-gaming-authoritys-findings/>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

ELIAS, Roberto João. **Comentários ao estatuto da criança e do adolescente**. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 2010.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **2021 Essential Facts About the Video Game Industry**. Disponível em: <<https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/>>. Acesso em: 29 nov. 2022.

ENTERTAINMENT SOFTWARE RATINGS BOARD. **About ESRB**. Disponível em: <<https://www.esrb.org/about/>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

EXAME. **Vício em games é reconhecido como doença pela OMS; saiba como identificar**. 2022. Disponível em: <<https://exame.com/ciencia/vicio-em-games-e-reconhecido-como-doenca-pela-oms-saiba-como-identificar/>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

FIELDS, Tim. **Mobile & Social Game Design: Monetization methods and mechanics**. Boca Raton: CRC Press, 2014.

FILOMENO, José Geraldo Brito. **Manual de Direitos do Consumidor**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2004.

FOUCAULT, Michel. **A história da loucura**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. **Novo Curso de Direito Civil**. 23. ed. São Paulo: Saraiva, vol. 1, t. I, 2021.

GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMPLONA FILHO, Rodolfo. **Novo Curso de Direito Civil: Contratos em Espécie**. 8. ed. São Paulo: Saraiva, v. 4, t. II, 2015.

GAMA, Guilherme Calmon Nogueira da. **A parentalidade responsável e o cuidado: novas perspectivas**. Revista do Advogado. São Paulo, n. 101, 2008.

GAMBLING RESEARCH AUSTRALIA. **Problem Gambling and Harm: Towards a National Definition**. Melbourne: Office of Gaming and Racing, 2005. Disponível em: <<https://www.gamblingresearch.org.au/publications/problem-gambling-and-harm-towards-national-definition>>. Acesso em: 30 nov. 2022.

- GAMEHALL. **Na Bélgica, 'loot boxes' agora são ilegais e podem até dar cadeia.** UOL, 2018. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2018/04/26/na-belgica-loot-boxes-agora-sao-il-egais-e-podem-ate-dar-cadeia.htm>>. Acesso em: 28 nov. 2022.
- GARCIA, Leonardo de Medeiros. **Código de Defesa do Consumidor Comentado.** 13. ed. Salvador: Juspodivm, 2017.
- GOMES, Christianne L. **Verbete Lazer – Concepções.** In: GOMES, Christianne L. (Org.). *Dicionário Crítico do Lazer.* Belo Horizonte: Autêntica, 2004, p.124.
- GOMES, Orlando. **Contratos.** 24. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2001.
- GONÇALVES, Carlos Roberto. **Responsabilidade Civil.** 14. ed. São Paulo: Saraiva, 2012.
- GOTO, Marcel R. **Evoluindo a diversão.** 35 ed. São Paulo: EGM, 2005.
- GRIFFITHS, Mark D.; PARKE, Jonathan. *Adolescent gambling on the internet: A review.* Int. J. Adolesc. Med. Health, 2010.
- GRIFFITHS, Mark D. *Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming?* Gaming Law Review, v. 2, n. 1, fev. 2018.
- GUPTA, Rina; DEREVENSKY, Jeffrey. *A Treatment Approach for Adolescents with Gambling Problems.* In: ZANGENEH, Masood; BLASZCZYNSKI, Alex; TURNER, Nigel E. (Ed.). *In the Pursuit of Winning.* New York: Springer, 2008.
- HARDOON, Karen K.; DEREVENSKY, Jeffrey L. *Social Influences Involved in Children's Gambling Behavior.* Journal Of Gambling Studies, [s.l.], v. 17, n. 3, 2001.
- HARRIGAN, Kevin A. *Slot Machine Structural Characteristics: Creating Near Misses Using High Award Symbol Ratios.* International Journal Of Mental Health And Addiction, [s.l.], v. 6, n. 3, p.353-368, 18 abr. 2007.
- HOOD, Vic. *Are loot boxes gambling?* Eurogamer, 2017. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/are-loot-boxes-gambling>>. Acesso em: 28 nov. 2022.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens.* São Paulo: Perspectiva, 2000.
- INGRAM MICRO. **Jogos de realidade virtual: saiba como eles funcionam!.** 2022. Disponível em: <<https://blog.ingrammicro.com.br/gaming/jogos-de-realidade-virtual/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.
- ISHIDA, Válter Kenji. **Estatuto da Criança e do Adolescente: Doutrina e Jurisprudência.** São Paulo: Atlas, 2015.
- INVISION GAME COMMUNITY. *Video game industry now worth \$163.1b.* 2021. Disponível em: <<https://invisioncommunity.co.uk/video-game-industry-now-worth-163-1b/>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

JACOBS, Durand F. et al. *Children of problem gamblers*. Journal Of Gambling Behavior, v. 5, n. 4, dez. 1989.

JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005.

KAIN, Erik. *Games Are Getting Easier: 5 Reasons That's A Bad Thing*. Forbes, 2012. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2012/06/28/games-are-getting-easier-5-reasons-thats-a-bad-thing/>>. Acesso em: 30 nov. 2022.

KANSSPELAUTORITEIT. *A study by the Netherlands Gaming Authority has shown: Certain loot boxes contravene gaming laws*. Holanda, 2018. Disponível em: <<https://kansspelautoriteit.nl/over-ons/publicaties/onderzoek>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

KANSSPELAUTORITEIT. *Onderzoek naar loot boxes: Een buit of een last?*. Holanda, 2018. Disponível em: <<https://kansspelautoriteit.nl/over-ons/publicaties/onderzoek/>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games*. Roseville: Prima Communications, 2001.

KIM, Hyoun S.; HOLLINGSHEAD, Samantha; WOHL, Michael J. A. *Who Spends Money to Play for Free? Identifying Who Makes Micro-transactions on Social Casino Games (and Why)*. Journal Of Gambling Studies, v. 33, n. 2, jun. 2016.

KING, Daniel; DELFABBRO, Paul; GRIFFITHS, Mark. *The Convergence of Gambling and Digital Media: Implications for Gambling in Young People*. Journal Of Gambling Studies, [s.l.], v. 26, n. 2, p.175-187, 16 set. 2009.

KLEINMAN, Zoe. *'Meus filhos esvaziaram nossa conta bancária jogando Fifa'*. BBC News, 2019. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-48948143>>. Acesso em: 30 nov. 2022.

KNAPP, Terry J. *Behaviorism And Public Policy: B. F. Skinner's Views On Gambling*. Behavior And Social Issues, Las Vegas, v. 7, n. 2, out. 1997.

KOVES-MASFETY, Viviane et al. *Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children?*. Social Psychiatry And Psychiatric Epidemiology, v. 51, n. 3, fev. 2016.

LIMA, Lucas. *Como ganhar dinheiro no Steam [vendas, cartas, itens e armas]*. Tecnoblog, 2019. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/responde/como-ganhar-dinheiro-no-steam-venda-cartas-itens-e-armas/>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

MARQUES, Cláudia Lima; BENJAMIN, Antônio H. V.; MIRAGEM, Bruno. *Comentários ao Código de Defesa do Consumidor*. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2004.

MARQUES, Cláudia Lima. **Contratos no Código de Defesa do Consumidor**. 3. ed. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 1999.

MARQUES, Claudia Lima. In: BENJAMIN, Antonio Herman V.; MARQUES, Claudia Lima; BESSA, Leonardo Roscoe. **Manual de Direito do Consumidor**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2013.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is Broken**. Nova Iorque: The Penguin Press, 2011.

MEDEIROS, Sílvio. **Wittgenstein e os jogos da língua: um estudo introdutório**. Disponível em: <<https://www.recantodasletras.com.br/artigos/116539>>. Acesso em: 09 nov. 2022.

MELLO, Marcelo Pereira de. **Criminalização dos Jogos de Azar - A História Social dos Jogos de Azar no Rio de Janeiro (1808-1946)**. Rio de Janeiro: Juruá, 2017.

MINISTÉRIO PÚBLICO DO PARANÁ. **CONANDA: O que é o CONANDA?**. Disponível em: <<https://crianca.mppr.mp.br/pagina-1563.html>>. Acesso em: 01 dez. 2022.

MIRAGEM, Bruno. **Curso de Direito do Consumidor**. 6. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2016.

MOODY, Eric J. **Internet Use and Its Relationship to Loneliness**. *Cyberpsychology & Behavior*, v. 4, n. 3, jun. 2001.

NEELY, Erica. **Come for the game, stay for the cash grab: the ethics of loot boxes, microtransactions and freemium games**. Poland: Ethicomp Conference, 2018.

NEWZOO. **Global Games Market Report**. 2022. Disponível em: <<https://newzoo.com/key-numbers>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

NEWZOO. **Top 10 Countries/Markets by Game Revenues**. 2022. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

NISHIYAMA, Adolfo Mamoru. **A proteção do consumidor na Constituição Federal de 1988: Análise da vulnerabilidade e da hipervulnerabilidade do consumidor**. Santa Catarina: Unisul de Fato e de Direito, v. 10, 2015, p. 183.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. 2 ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010, p. 20.

OLIVEIRA, Lucas. **Ainda no 'limbo jurídico', apostas esportivas crescem no Brasil**. *Conjur*, 2021. Disponível em:

<<https://www.conjur.com.br/2021-out-26/estudio-conjur-ainda-limbo-juridico-apostas-esportivas-crescem-brasil>>. Acesso em: 29 nov. 2022.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Addictive behaviours: Gaming disorder**. 2018. Disponível em:

<<https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

- PACETE, Luiz Gustavo. **O que faz do Brasil um mercado estratégico para os games?**. Forbes, 2022. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/06/o-que-faz-do-brasil-um-mercado-tao-estrategico-p-ara-os-games/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.
- PEARSON, Dan. **China forces devs to reveal loot box drop rates in game**. Games Industry, 2016. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/china-forces-devs-to-reveal-loot-box-drop-rates-in-game>>. Acesso em: 28 nov. 2022.
- PEREIRA, Cláudia Fernanda de Aguiar. **A hipervulnerabilidade da criança à luz do Código de Defesa do Consumidor**. São Paulo: Revista JurisFIB, dez. 2020.
- PESQUISA GAME BRASIL. **PGB 2022**. 2022, p. 19. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/e-books/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.
- PORTO, Rosane Teresinha Carvalho; DIEH, Rodrigo Cristiano. **Os Direitos Fundamentais da Criança e do Adolescente enquanto um Microssistema Principlológico de Proteção: Limitações e Perspectivas**. Disponível em: <<https://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/snpp/article/view/14234>>. Acesso em: 30 nov. 2022.
- RICHARD, Jérémie. **From play-to-win to pay-to-win: the trap of “loot boxes” in videogames**. Youth Gambling International Newsletter, v. 18, 2018.
- RODRIGUES, Ricardo. **Da primeira à última geração: a evolução dos jogos eletrônicos**. Ingram Micro, 2021. Disponível em: <<https://blog.ingrammicro.com.br/gaming/evolucao-dos-jogos-eletrnicos/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.
- RUMPF, Hans-jürgen et al. **Including gaming disorder in the ICD-11: The need to do so from a clinical and public health perspective**. Journal Of Behavioral Addictions, v. 7, n. 3, set. 2018.
- SAED, Sherif. **It takes over 4,500 hours of play, or \$2,100 to unlock all content in Star Wars: Battlefront 2, according to player estimates**. VG24/7, 2017. Disponível em: <<https://www.vg247.com/it-takes-over-4500-hours-of-play-or-2100-to-unlock-all-content-in-star-wars-battlefront-2-according-to-player-estimates>>. Acesso em: 28 nov. 2022.
- SAHL, Daniel. **The Convergence of Structure and Design Between Video Games and Video Gambling**. 2015. Tese. (Doutorado em Sociologia) – Universidade de Las Vegas, Las Vegas, 2015.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2003.
- SANTANA, Hector V. **Prescrição e Decadência nas Relações de Consumo**. Biblioteca de Direito do Consumidor. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2003.

SARLET, Ingo Wolfgang; MARINONI, Luiz Guilherme; MITIDIERO, Daniel. **Curso de Direito Constitucional**. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2017, p. 278.

SCHULL, Natasha Dow. *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Nova Jersey: Princeton University, 2012.

SCHWAB, Klaus. **A Quarta Revolução Industrial**. Trad. Daniel Moreira Miranda. São Paulo: Edipro, 2016.

SCHWIDDESSEN, Sebastian. *French Gambling Regulator Releases Its Position on Loot Boxes*. Baker McKenzie, 2018. Disponível em: <<https://www.connectontech.com/french-gambling-regulator-releases-its-position-on-loot-boxes/>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

SCOTT-JONES, Richard. *Here are CS:GO's loot box odds*. PCGames. 2017. Disponível em: <<https://www.pcgamesn.com/counter-strike-global-offensive/csgo-case-odds>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

SENADO FEDERAL. **Hans Kelsen: Filosofia jurídica e democracia**. Brasília: Revista de Informação Legislativa, mar. 2015, p. 241.

SENADO FEDERAL. **Projeto de Lei do Senado nº 186, de 2014**. Brasília, 2021. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/117805>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

SILVA, Ana Beatriz Barbosa. **Mentes Consumistas - do Consumismo À Compulsão Por Compras**. Rio de Janeiro: Principium, 2014.

STEVENS, Matthew; YOUNG, Martin. **Who Plays What? Participation Profiles in Chance Versus Skill-based Gambling**. Journal Of Gambling Studies, v. 26, n. 1, jul. 2009.

SUPER INTERESSANTE. **Armas de diversão em massa**. 2003. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/historia/armas-de-diversao-em-massa/>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

TARTUCE, Flávio; NEVES, Daniel Amorim Assumpção. **Manual de Direito do Consumidor**. 5. ed. São Paulo: Método, 2016, p. 40.

TAYLOR, Ivy. *Loot boxes in leading games violate Dutch gambling legislation*. Games Industry, 2018. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/loot-boxes-in-leading-games-violate-dutch-gambling-legislation>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

TECHTUDO. **Conheça Pong, o primeiro videogame lucrativo da história**. 2016. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2016/03/conheca-pong-o-primeiro-videogame-lucrativo-da-historia.ghtml>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

TECMUNDO. **Game disorder: vício em games é considerado doença**. 2022. Disponível em:

<<https://www.tecmundo.com.br/ciencia/235925-game-disorder-vicio-games-considerada-doenca>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

VAN ROOIJ, Antonius J. et al. *A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution*. Journal Of Behavioral Addictions, v. 7, n. 1, mar. 2018.

VICE. **A história do Pinball: da ilegalidade ao domínio mundial**. Disponível em: <<https://www.vice.com/pt/article/9awyma/historia-do-pinball>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

VINHA, Felipe. **O que são jogos pay to win (P2W)? Entenda o que é, exemplos e polêmicas**. TechTudo, 2022. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/10/o-que-sao-jogos-pay-to-win-p2w-entenda-o-que-e-exemplos-e-polemicas.ghtml>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Philosophical investigations*. Oxford: Basil Blackwell, 1986.

WOLF, Mark J. P. *The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond*. Londres: Greenwood Press, 2008, p. 12.

XP EXPERT. **Videogames: A ascensão de uma indústria multibilionária**. 2020. Disponível em: <<https://conteudos.xpi.com.br/internacional/relatorios/videogames-a-ascensao-de-uma-industria-multibilionaria/>>. Acesso em: 17 nov. 2022.

YOUNG, Kimberly S.; RODGERS, Robert C. *The Relationship Between Depression and Internet Addiction*. Cyberpsychology & Behavior, [s. L.], v. 1, 1998.

ZENDLE, David; CAIRNS, Paul. *Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study*. PLOS ONE, 2019. Disponível em: <<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0213194>>. Acesso em: 28 nov. 2022.