



Rúbio Araújo Teixeira

**O SISTEMA DE *LOOT BOXES* E OS JOGOS DE AZAR: UMA
ANÁLISE DO FENÔMENO SOB A ÓTICA DO DIREITO**

Dissertação com vista à obtenção do grau
de Mestre em Direito na especialidade de
Mestrado em Direito e Segurança.

Número de aluno: 5636

Orientador/a:

Mestre João Zenha Martins, Professor da Faculdade de Direito da Universidade
Nova de Lisboa

Lisboa, julho de 2022

MESTRADO EM DIREITO E SEGURANÇA

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

**O SISTEMA DE *LOOT BOXES* E OS JOGOS DE AZAR: UMA
ANÁLISE DO FENÔMENO SOB A ÓTICA DO DIREITO**

Autor: Rúbio Araújo Teixeira

Número de aluno: 5636

**Orientador/a: Mestre João Zenha Martins, Professor da
Faculdade de Direito da Universidade Nova de Lisboa**

Lisboa, julho de 2022

**O SISTEMA DE *LOOT BOXES* E OS JOGOS DE AZAR: UMA ANÁLISE DO
FENÔMENO SOB A ÓTICA DO DIREITO**

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO EM DIREITO E SEGURANÇA DA
FACULDADE DE DIREITO DA UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA COM A
FINALIDADE DE OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE EM DIREITO E
SEGURANÇA

AUTOR: RÚBIO ARAÚJO TEIXEIRA

ORIENTADOR: ORIENTADOR/A: MESTRE JOÃO ZENHA MARTINS,
PROFESSOR DA FACULDADE DE DIREITO DA UNIVERSIDADE NOVA DE
LISBOA

LISBOA E NOVALAW, JULHO DE 2022

Declaração antiplágio

Declaro por minha honra que o trabalho que apresento é original e que todas as minhas citações estão corretamente identificadas. Tenho consciência de que a utilização de elementos alheios não identificados constitui uma grave falta ética e disciplinar.

Anti plagiarism statement

I hereby declare that the work I present is my own work and that all my citations are correctly acknowledged. I am aware that the use of unacknowledged extraneous materials and sources constitutes a serious ethical and disciplinary offence.

Rúbio Araújo Teixeira



Agradecimentos

Agradeço a todos que colaboraram e me guiaram em minha formação acadêmica. Agradeço também os apoios em decisões ao longo de minha vida, principalmente ao Paulo, meu companheiro nessa jornada, que além de parceiro, foi pai, mãe, irmão, motivador e admirador, que me fortaleceu para concluir mais esta etapa. Minha grande mãe, Vó Zélia, que me ensinou princípios e valores que nunca serão esquecidos.

A digníssima Nova *School of Law*, pela maravilhosa recepção e ajuda. Aos professores, e em especial a colaboradora Marisa Lopes, que sempre me auxiliou e me fez acreditar que era possível. A todos os envolvidos neste percurso europeu.

Em especial a meus amigos, que já são família, sempre presentes em minha vida, fazendo parte de toda minha trajetória. Agradeço pelo carinho, acolhida e compreensão, minhas conquistas são de vocês também: Bárbara Aquino, Maria Cristina Ghilarducci, Rodrigo Elache, Nathalia Caterina e Piero Caterina.

Declaração de conformidade

O corpo do trabalho que se apresenta tem 184.801 caracteres, incluindo espaços e notas de rodapé.

Língua

Esta dissertação foi redigida na vertente brasileira da língua portuguesa, conforme disposto no item II. das Regras de Estilo para trabalhos acadêmicos da Faculdade de Direito da Universidade Nova de Lisboa. O texto foi elaborado de acordo com o novo acordo ortográfico.

Resumo

Cada vez mais o universo virtual e seus recursos inserem-se na vida cotidiana dos indivíduos e nas relações sociais, sendo um fenômeno para o qual o Direito, assim como outros campos de conhecimento, direciona sua atenção. Traçar os limites legais da expansão dos recursos digitais é uma busca que chega à academia e aos tribunais, objetivando garantir a proteção dos indivíduos em diferentes dimensões de suas vidas. É nesse contexto que se inserem as *loot boxes* — também denominadas “caixas de recompensa” —, um mecanismo criado para monetização de jogos virtuais, em que os jogadores podem comprar chaves que abrem tais caixas, no entanto, sem saber qual item está armazenado em seu interior. A aleatoriedade desse sistema e a forte aderência do público infantojuvenil, somadas às altas quantias gastas por jogadores em busca de encontrar itens raros, despertou preocupação de diversos governos que passaram a encarar as *loot boxes* como uma potencial modalidade de jogo de azar. Por outro lado, defensores do sistema alegam que essa associação é errônea, já que o jogador-comprador não perde, pois sempre há alguma recompensa dentro das caixas.

Nesse sentido, a presente dissertação objetivou apresentar um panorama do debate, partindo da conceitualização de jogos, suas categorias e função social, dando especial ênfase aos jogos virtuais e à monetização destes como uma prática da indústria de games. Apresentou-se o sistema de *loot boxes*, sua origem e impactos para que se possa compreender, mais adiante, a amplitude da discussão jurídico-social a seu respeito em diferentes países. Por fim, como estudo de caso, apresenta-se o caso do Brasil, analisando a legislação vigente no território e uma ação judicial que pede a proibição das *loot boxes*. Concluiu-se que modificações em determinados aspectos do sistema, tais como forma que são apresentadas e categorias de recompensas, podem evitar a necessidade de maior regulamentação e a proibição completa em países onde jogos de azar são proibidos. Além disso, concluiu-se que o Brasil carece de legislação direcionada ao fenômeno e de atualizações nos dispositivos legais existentes para a tomada de decisão.

Palavras-chave: *Loot boxes*; Jogos de azar; Monetização; Legislação brasileira; Microtransações.

Abstract

Increasingly, the virtual universe and its resources are inserted in the daily lives of individuals and social relationships, being a phenomenon to which the Law, as well as other fields of knowledge, directs its attention. Tracing the legal limits of the expansion of digital resources is a search that reaches the academy and the courts, aiming to guarantee the protection of individuals in different dimensions of their lives. It is in this context that loot boxes – also called “reward boxes” – are inserted, a mechanism created for the monetization of virtual games, in which players can buy keys that open such boxes, however, without knowing which item is stored in your insides. The randomness of this system and the strong adherence of the juvenile public, added to the high amounts spent by players in search of rare items, aroused the concern of several governments that started to see loot boxes as a potential form of gambling. On the other hand, defenders of the system claim that this association is erroneous, since the player-buyer does not lose, as there is always some reward inside the boxes.

In this sense, this dissertation aimed to present an overview of the debate, starting from the conceptualization of games, their categories and social function, giving special emphasis to virtual games and their monetization as a practice of the games industry. The loot box system, its origin and impacts were presented so that it is possible to understand, further on, the scope of the legal-social discussion about it in different countries. Finally, as a case study, the case of Brazil is presented, analyzing the legislation in force in the territory and a lawsuit that calls for the prohibition of loot boxes. It was concluded that modifications to certain aspects of the loot box system, such as the way they are presented and the categories of rewards, can avoid the need for further regulation and a complete ban in countries where gambling is prohibited. In addition, it was concluded that Brazil lacks legislation aimed at the phenomenon and updates to the existing legal provisions for decision-making.

Keywords: Loot boxes; Gambling; Monetization, Brazilian legislation; Microtransactions.

Siglas e abreviaturas

Por uma questão de estilo e ante o permissivo da norma portuguesa (NP 405), opta-se pela ausência do uso de siglas e abreviaturas, fazendo-se inserir, quando necessário, o nome por extenso de entidades e diplomas no corpo da dissertação, seguidos da sigla entre parênteses.

INTRODUÇÃO

De maneira crescente os jogos virtuais fazem parte da vida de crianças e adolescentes. Apesar de muitos adultos também se afeiçoarem, é notório que esse tipo de entretenimento está fortemente presente no universo infantojuvenil e adolescente. Aliás, tem-se iniciado as crianças de forma precoce ao mundo virtual e por períodos cada vez mais longos, conforme resultados de uma pesquisa realizada pela *Mobile Time/Opinion Box* (2020).

A pesquisa que expressa a realidade brasileira, aponta que cerca de 61% das crianças de 0 a 3 anos possuem acesso a *smartphones*, seja seu próprio ou dos pais, alcançando 95% na faixa etária dos 10 a 12 anos. Em relação ao tempo de permanência com o aparelho, a pesquisa indica que cerca de 22% das crianças de 0 a 3 anos passam 2 horas em frente ao celular, enquanto que no grupo dos 10 a 12 anos, aproximadamente 37% relatam que esse período se eleva para 4 horas ou mais de uso.

Embora seja uma pesquisa que diz respeito a um único país, é sabido que o avanço da tecnologia é um fenômeno global e a tendência é que, cada vez mais, as novas gerações interajam com essa realidade. Em função disso, já é possível encontrar na literatura estudos científicos relacionados aos impactos — positivos e negativos —, que o uso dos eletrônicos em idades precoces pode gerar. Balbani & Krawczyk (2011), em um levantamento sistemático de estudos científicos realizados entre 2004 e 2009 para analisar a interferência dos campos eletromagnéticos de celulares sobre os processos biológicos, obtiveram que a exposição a equipamentos de telefone celular no período pré-natal e pós-natal não possui evidências de danos ao sistema nervoso central. No entanto, os autores ressaltam que é possível observar distúrbios do sono e alterações emocionais, e comportamentais, em crianças e adolescentes, relacionadas ao uso excessivo de tecnologia.

Destaca-se, ainda, que além do hiperestímulo, próprio do universo tecnológico e da sociedade moderna (Singer, 2001), outro fator-chave para cativar a atenção de crianças e adolescentes são os sentimentos de autoafirmação, pertencimento e status social que esses aparelhos e redes carregam consigo (Balbani & Krawczyk, 2011).

Nota-se, portanto, que o mundo virtual possui real influência sobre comportamentos, desejos e ações na vida real.

Quando se retoma aos jogos virtuais — um dos nichos de interação no mundo virtual —, observa-se uma crescente tanto na adesão a esse tipo de entretenimento quanto no investimento monetário do setor econômico sobre essa área. Ferreira (2020), aponta que houve um crescimento recorde de usuários na *Steam* (uma plataforma de jogos online), chegando a 22 milhões, enquanto que na plataforma *Twitch* foi registrado um aumento de cerca de 20% na audiência em 2020.

O autor associa essa ascensão, também, às novas dinâmicas de vida decorrentes da pandemia do novo coronavírus — como o maior tempo de permanência da população em suas residências em função do isolamento social e a substituição de atividades de lazer presenciais pelas remotas —, porém, destaca-se que o nicho dos jogos online já vinha há muito mostrando-se relevante e consolidando-se na economia mundial. Em 2018, o mercado de games alcançou 1,5 bilhão de dólares como faturamento no Brasil, colocando o país como uma liderança no setor dentro da América Latina, apresentando tendência de crescimento até 2022 (Agência Brasil, 2019). Percebe-se a significância econômica dessa indústria e seu potencial de prosperidade.

Mostrando-se como um campo fértil para lucratividade, o investimento sobre essa área vem crescendo. Consequentemente, o setor segue aprimorando-se em tecnologia e estratégia, criando novas ferramentas e diversificando seu modo de operação a fim de conquistar e fidelizar novos usuários, bem como expandir sua receita. Um recurso comum presente nos jogos virtuais é o sistema de *loot boxes*. A monetização dessa ferramenta, no entanto, vem sendo pauta de amplas críticas e discussões mundiais, sobretudo sob à luz do direito e da legalidade desta prática.

De acordo com Hígido (2021), as *loot boxes* são um mecanismo bastante difundido no universo dos videogames e jogos virtuais, tratando-se literalmente de uma caixa, localizada ao longo do percurso do jogo — adequada ao cenário e enredo —, que guarda diferentes tipos de objetos, poderes, artefatos, entre outros elementos que pertençam àquela realidade.

São caixas de recompensas, porém, o que de fato há dentro de cada uma é imprevisível e só poderá ser conhecido ao se abrir a caixa, sendo que para encontrá-las e abri-las, o jogador pode utilizar recursos do próprio jogo, como bônus ou moedas

virtuais, ou mesmo comprá-las com dinheiro real (Higídio, 2021). O autor destaca que com o passar do tempo, as *loot boxes* tornaram-se um item essencial para o prosseguimento de alguns jogos, de modo que o jogador só consegue avançar caso obtenha elementos que estão escondidos nas caixas e, para isso, é compelido a adquiri-las, deixando de ser um recurso opcional.

Com o crescimento da indústria dos games e a monetização das *loot boxes*, aumentou-se também a atenção e os olhares mais minuciosos e críticos a esse tipo de mecanismo. Segundo Hidígio (2021), passou-se a questionar a legalidade desse recurso criando-se correlações com a prática de jogos de azar, uma vez que ao comprar a caixa de recompensas, o jogador não tem certeza se encontrará especificamente o item que necessita para progredir no jogo, o que pode levá-lo a comprar de forma compulsiva até chegar naquilo que demanda.

É importante destacar que em alguns países europeus, como a Holanda e a Bélgica, esse mecanismo de jogos já foi proibido, justamente por seu potencial risco e semelhança aos jogos de azar (Caetano, 2021). Ainda, segundo o autor, há países, como a Alemanha, que impõe restrições etárias ao uso das *loot boxes*, de modo que o games que contém tal mecanismo possuem classificação indicativa para maiores de 18 anos.

No Brasil, recentemente o tema tornou-se pauta de ações judiciais junto ao Ministério Público, sendo lideradas pela Associação Nacional dos Centros de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente (ANCED). A associação considera o uso desse recurso inadequado e prejudicial às crianças e adolescentes, podendo levar ao desenvolvimento de problemas com apostas, alegando, também, que esse tipo de recurso voltado ao público infantojuvenil viola o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). De acordo com Izidro (2021), as empresas de games mencionadas nas ações da ANCED são a *Konami*, *Riot Games*, *Ubisoft*, *Activision Blizzard*, *Nintendo*, *EA*, *Tencent*, *Garena* e *Valve*, sendo que todas elas são responsáveis por ao menos um jogo que se utiliza de *loot boxes*.

Nota-se que os governos, buscam maneiras de lidar com esse advento, porém, o tema ainda carece de legislação específica de cada nação, de modo que o debate ocorra de forma paralela à jurisdição já existente. Trata-se de um tema controverso e polêmico, sendo necessária uma investigação ampla e sistemática que propicie o

fundamento científico necessário às tomadas de decisão, bem como à regulamentação ou banimento da prática.

Nesse sentido, um importante estudo foi desenvolvido por pesquisadores das universidades de *Plymouth* e *Wolverhampton*, do Reino Unido, buscando analisar se de fato há correlação entre o sistema de *loot boxes* em jogos virtuais e os mecanismos dos jogos de azar, especialmente em função da aleatoriedade das recompensas e a possibilidade de compra dessas caixas. Essa pesquisa foi contratada pela *Gamble Aware*, uma instituição que atua na prevenção e amparo a pessoas que têm problemas com jogos e apostas.

De acordo com os condutores das pesquisas, Close & Lloyd (2020), o objetivo desse estudo foi, sobretudo, investigar perfis psicológicos de jovens e adultos que adquirem as *loot boxes*, averiguando quais as motivações associadas e potenciais prejuízos econômicos, emocionais e comportamentais. Os resultados, apresentados no relatório, demonstram que é possível compreender que o sistema de *loot boxes* de fato possui semelhanças com os jogos de azar, devendo, portanto, ser avaliado e mediado pelos órgãos governamentais regulamentadores de jogos em cada território.

Observa-se que a elaboração de uma estrutura legislativa que abarque as *loot boxes* vai variar em função do contexto jurisdicional de cada país (Close & Lloyd, 2020). A presente dissertação, portanto, visa contribuir para a geração de conhecimento do tema, a partir de uma contextualização histórica e jurídica, como forma de enriquecer o debate e proporcionar conteúdo científico que possa, eventualmente, ser utilizado em pesquisas correlatas e na criação de legislação pertinente. Apresenta-se, ainda, um estudo de caso, a partir da legislação brasileira e da análise de uma ação civil pública protocolada pela ANCED contra as *loot boxes* no país.

METODOLOGIA

A investigação de um tema contemporâneo, tal qual o que se propõe discorrer nesta dissertação, esbarra na limitação referente a pouca quantidade de conteúdo científico produzido a respeito. No entanto, é evidente a importância de se compreender, de forma sistemática e aprofundada, as causas e efeitos da consolidação das *loot boxes* em jogos virtuais, visto que é uma área crescente e lida, em grande parcela, com o público infantojuvenil, que requer ainda mais atenção, em função de sua vulnerabilidade.

Nesse sentido, buscou-se construir uma discussão pautada em informações científicas, conceitualizando os termos próprios e correlatos desta área, e contextualizando diferentes perspectivas relacionadas ao mundo dos games sob a ótica do Direito, apresentando também interpretações jurídicas de diferentes governos. Para tanto, foi realizada uma revisão sistemática da literatura, buscando-se nas principais plataformas científicas por palavras-chave como “jogos de azar”, “*loot box*”, “microtransações” e “monetização”, nos idiomas português e inglês.

Para a leitura e análise do conteúdo jurídico, tais como leis, normas, textos de processos, entre outros registros institucionais, foi utilizada a técnica da pesquisa documental, conforme Gil (2008). Essa mesma ferramenta foi utilizada para a análise do conteúdo jornalístico amplamente divulgado na mídia e relatórios que apresentaram dados brutos e registros estatísticos.

De acordo com Gil (2008, p. 153), “À medida que as informações obtidas são confrontadas com as informações já existentes, pode-se chegar a amplas generalizações, o que torna a análise de conteúdo um dos mais importantes instrumentos para análise das comunicações de massa”. Destaca-se que esse tipo de metodologia é capaz de oferecer um conhecimento mais objetivo do passado, para que seja feita uma investigação dos processos de transformação social e cultural, além de proporcionar a obtenção de dados evitando o constrangimento dos sujeitos (Gil, 2008).

De forma complementar, utilizou-se a metodologia de estudo de caso descrita por Gil (2008), para o levantamento e análise de um fato ocorrido no Brasil, em que ações judiciais foram protocoladas pela ANCED junto à Vara da Infância e Juventude

de Brasília/Distrito Federal no primeiro semestre de 2021, pedindo o reconhecimento das *loot boxes* como jogos de azar e seu banimento do território brasileiro.

Analisou-se também a legislação brasileira no que se refere ao jogo e à proteção da população, especialmente da criança e do adolescente. Buscou-se observar os aspectos jurídicos de tais ações, bem como o enquadramento deste caso em um cenário global de discussão das *loot boxes*. De acordo com Gil (2008), o estudo de caso é um tipo de estudo empírico, em que se torna possível “explorar situações da vida real cujos limites não estão claramente definidos” (p. 58), a fim de se produzir um conhecimento mais amplo e detalhado sobre determinado fenômeno. A pesquisa encontra-se no escopo da abordagem qualitativa, desenvolvendo-se através do método hipotético-dedutivo.

Por fim, ressalta-se que, embora Xiao (2021) alerte para a necessidade de maiores estudos para compreender a real inocuidade das *loot boxes* gratuitas — uma vez que estas podem estimular comportamentos de jogos de azar mesmo sem a monetização —, o recorte desta dissertação abarca somente as *loot boxes* monetizadas.

Hipóteses

Como hipóteses norteadoras desta dissertação, tem-se que:

- I) As *loot boxes* possuem correlação com os jogos de azar;
- II) O uso de *loot boxes* pode ter efeitos negativos especialmente sobre crianças e adolescentes;
- III) Não há, ainda, legislação específica quanto ao tema no Brasil, o que torna mais complexa a tomada de decisão em ações judiciais.

Problema

Coloca-se como problema central deste trabalho o seguinte questionamento: em que medida o sistema de *loot boxes* em jogos virtuais relaciona-se como a prática de jogos de azar e qual o aporte de legislação que diferentes países possuem em relação a este tema?

CAPÍTULO I — O JOGO E OS SERES HUMANOS: BASES TEÓRICAS

1. Os Jogos Na História Da Humanidade

Os jogos fazem parte do cotidiano dos seres humanos há muito tempo. Os tabuleiros, as cartas, os esquemas, os jogos eletrônicos e demais representações acompanham a história da humanidade, que busca nesses elementos, ao mesmo tempo, entretenimento e desafio. A etimologia da palavra “jogo” se traduz em “lúdico”, derivada o termo em latim *jocus*, sendo esta palavra correlacionada aos significados de prazer, alegria, gracejo e diversão (Santos, 2012).

Buscar soluções é um dos principais objetivos dos jogos e praticar essa habilidade em um ambiente fantasioso e irreal, também pode ser encarado como um ensaio para a vida e para a busca de soluções para as demandas do mundo real. De acordo com Santos (2012), em diferentes contextos históricos o jogo foi considerado como um entretenimento para o intelecto humano ou uma atividade educacional.

Embora a história dos jogos seja tão antiga quanto a dos seres humanos, traçar uma definição precisa para o termo é uma tarefa desafiadora. Isso se dá em função da diversidade de jogos existentes e características distintas que os compõem. Salen & Zimmerman (2003), ao tentar propor uma definição que sintetizasse toda a filosofia do que é um jogo, ainda assim ponderaram que é possível que algumas categorias não sejam completamente contempladas por tal enunciado: “Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável” (p. 80).

Na ótica do historiador e linguista Huizinga (2000) o jogo precede a cultura, pois esta está associada à sociedade humana, e os jogos, — mais especificamente o comportamento lúdico —, não se iniciam com o surgimento das sociedades. O autor argumenta que é possível observar o lúdico e a brincadeira, em outras espécies animais, como nos cachorros com seus iguais. Os animais brincam (ou jogam) imitando a realidade, como quando fingem ficar bravos ou simulam um ataque, mas em consonância com uma série de regras implícitas — que talvez seja o que diferencia o comportamento real do lúdico —, como por exemplo, não morder com força, embora às vezes ocorra e o oponente reaja ao nível (Huizinga, 2000). Pode-se

dizer, portanto, que o jogo ocorre quando se imita (ou ensaia) situações e dilemas da vida real.

Mesmo nesses casos, em que o jogo não está envolto pela cultura, não é adequado dizer se tratar meramente de um reflexo fisiológico ou biológico, segundo Huzinga (2000), pois todo jogo possui função significativa, isto é, atribui determinado sentido. Para o autor, o fato de existir algo “em jogo” faz com que cada ação tenha um sentido que transcende as necessidades imediatas. Santos (2012) estabelece essa aparente contradição entre a natureza lúdica, porém regrada, dos jogos:

Nos vocábulos que tratam de jogo, o ponto de partida semântico parece ser a ideia de movimento rápido, atenção e espontaneidade, porém o termo não pode ser associado à noção de frivolidade e futilidade, já que mesmo a diversão, a distração e o prazer precisam ser encarados com seriedade por parte de quem realiza a ação. (p. 123).

Observa-se que a função do jogo extrapola a mera possibilidade de obtenção de prazer e divertimento, embora essas também sejam motivações e consequências presentes. Ao investigar o surgimento dos jogos e seus significados, Santos (2012), analisa características observáveis no desenvolvimento do processo civilizatório e que são criadas e manifestadas tanto pelos indivíduos quanto pela sociedade ao qual se enquadra. A autora descreve que diversas funções foram atribuídas ao jogo ao longo da história e que estas, em geral, estiveram associadas às figurações estabelecidas, à estrutura social e a composição de personalidade dos indivíduos.

Por fim, apresenta-se uma recente definição de jogo, proposta por Juul (2019), em que é buscada uma síntese, com base no que o autor considera como as seis principais características de um jogo: i) presença de regras; ii) o resultado é quantificável e variável; iii) ocorre valorização do resultado; iv) há considerável esforço do jogador; v) o jogador conecta-se ao resultado e vi) as consequências são negociáveis:

Um jogo é um sistema baseado em regras com um resultado quantificável e variável, no qual a diferentes resultados são designados diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o jogador se sente

emocionalmente conectado ao resultado e as consequências da atividade são negociáveis (Juul, 2019, p. 45).

2. Categorias De Jogos Nas Visões De Crawford, Caillois E Juul

O designer de jogos eletrônicos Crawford (1997) divide os jogos em cinco esferas distintas, a saber: i) jogos de tabuleiro; ii) jogos de cartas; iii) jogos atléticos; iv) jogos infantis e educativos; e v) jogos de computador ou digitais. Não obstante, cada uma destas categorias possui ramos diversos, visto que é possível desenvolver inúmeros jogos a partir de determinado mecanismo. São observáveis quatro elementos comuns às cinco categorias de jogos propostas por Crawford (1997), sendo eles a *representação*, a *interação*, o *conflito* e a *segurança*.

A representação, nesse sentido, está relacionada ao universo fechado que o jogo se propõe a criar, representando, de forma subjetiva, um subconjunto da realidade (Crawford, 1997). Para melhor compreensão do conceito, o autor explana que por “fechado”, entende-se que o jogo possui regras sólidas que o tornam autossuficiente, ou seja, o universo do jogo completa-se por si só e todas as contingências encontradas são cobertas pelas regras. Há jogos, no entanto, que não cumprem essa função, provavelmente por serem mal projetados, de modo que os jogadores precisam buscar soluções externamente para os impasses que as regras não dão conta de solucionar (Crawford, 1997).

A interação se dá, justamente, pela natureza dinâmica do jogo, em que o jogador não se mantém meramente contemplativo diante de uma releitura da realidade, como ocorre, por exemplo, em relação a uma obra de arte tradicional. Há uma relação, e interação, estabelecida entre o jogador e seu adversário ou entre o jogador e um mecanismo. Ressalta-se que diferentes jogos proporcionam diferentes níveis de interação, como aponta Crawford (1997), mas o que diferencia um jogo de uma atividade é, sobretudo, o elemento interação.

De acordo com o autor, o conflito é inerente ao jogo, surgindo como resposta à interação. Em um jogo, há um objetivo a ser alcançado e o jogador busca fazê-lo de forma ativa, enquanto se esquia ou sobrepõe-se ao oponente (ou mecanismo,

em caso de jogos em que não há o componente humano como adversário). Embora haja vertentes que invistam no desenvolvimento de jogos sem nenhum conflito, essa abordagem é desafiadora, na ótica de Crawford (1997), posto que o conflito é consequência da interação e ao minar a combinação destes elementos, perde-se a essência do que é um jogo. Sem conflito e interação, tem-se uma atividade.

A combinação de interação e conflito gera, inevitavelmente, risco de dano. Esse dano pode ser em maior ou menor grau a depender da situação vivenciada, mas a sua possibilidade, isto é, o risco, é presente e real. O dano é, no entanto, indesejável aos seres humanos que buscam, sobremaneira, por estabilidade e segurança. É nesse sentido que o quarto elemento dos jogos, como proposto por Crawford (1997), se faz entender. No jogo, o indivíduo pode vivenciar de forma controlada a instabilidade, o medo e a ansiedade gerada pelo conflito, pois está em um ambiente seguro. Ou seja, embora no jogo o conflito seja substancial, e a partir dele se dê o risco do dano, o sistema fechado do jogo garante a segurança do jogador, que pode experimentar tais emoções de forma virtual (Crawford, 1997).

É importante destacar que o elemento segurança não garante que os jogos sejam desprovidos de consequência como um todo. Crawford destaca, por exemplo, a vergonha sentida, por vezes, por aquele que perde para um oponente. Em jogos eletrônicos, em que há uma relação remota com os adversários, esse constrangimento pode ser inferior, gerando maior sentimento de segurança do que em um jogo presencial. Há, ainda, os jogos de azar ou aqueles em que se investe financeiramente tendo como objetivo um retorno monetário ainda maior, nestes casos, o risco aumenta e a segurança diminui à medida que o indivíduo se arrisca mais (Crawford, 1997).

Uma outra perspectiva, ao classificar o jogo, Caillois (1990) delimita-o em quatro categorias: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. Nos jogos do tipo *agôn*, estão aqueles de viés competitivo e os considerados como esportes, em que há igualdade nas oportunidades e cada jogador tem a garantia das mesmas chances de ganhar ou de perder, como é o caso do futebol, do vôlei, do basquete (Prodócimo et al., 2007). Nessa categoria de jogos, cada indivíduo depende exclusivamente de seu empenho e desenvoltura, de modo que é necessário, para se obter êxito, o treinamento constante, o aperfeiçoamento de técnicas e a concentração própria. Para uma definição mais precisa, em jogos do tipo *agôn*:

O interesse do jogo é, para cada um dos concorrentes, o desejo de ver reconhecida a sua excelência num determinado domínio. É a razão pela qual a sua prática do agôn supõe uma atenção persistente, um treino apropriado, esforços assíduos e vontade de vencer. Implica disciplina e perseverança. Abandona o campeão aos seus próprios recursos, incita-o a tirar deles o melhor proveito possível, obriga-o, finalmente, a servir-se deles com lealdade e dentro de limites fixados que, sendo iguais para todos, acabam, em contrapartida, por tornar indiscutível a superioridade do vencedor. O agôn apresenta-se como a forma pura do mérito pessoal e serve para o manifestar (Caillois, 1990, p. 35).

Os jogos considerados do tipo *alea*, são aqueles em que o fator sorte e acaso são os fatores determinantes, não havendo igualdade de possibilidades entre os jogadores, ou seja, são o oposto do *agôn*. Loterias, apostas, cara ou coroa, cassinos, todos podem ser observados como exemplos desse tipo de jogo que, em suma, são os denominados “jogos de azar”. De acordo com o autor, o que ocorre com jogos dessa natureza é uma completa desgraça ou uma total graça: “Proporciona ao jogador com sorte muitíssimo mais do que ele poderia encontrar em uma vida de trabalho, disciplina e fadiga” (Caillois, 1990, p. 37).

Na categoria *mimicry*, estão os jogos caracterizados por sua natureza ilusionista e ficcional, como os de mímica, os teatrais, do tipo *RPG (Role Playing Games)*, improvisações e seus derivados. Os oponentes precisam ser convencidos de que determinado jogador é outro ente (personagem, ser humano ou não humano). Na infância, as crianças possuem grande afinidade com esse tipo de jogo, assumindo personagens e encenando histórias, no ambiente do brincar de faz de conta (Prodócimo et al., 2007).

Prodócimo et al. (2007) ainda destacam que os jogos do tipo *mimicry* não são necessariamente antagonistas dos jogos *agôn*, havendo casos em que essas duas categorias se sobrepõem, visto que ao interpretar um papel o jogador empenha-se em apresentar sua melhor performance, a fim de convencer os demais participantes e sobressair-se, isto é, trata-se também de uma competição contra seus rivais. O tipo *mimicry* apresenta todos os critérios que transformam uma atividade em um jogo — com exceção da imposição de regras definidas —, como a existência em um tempo

e espaço delimitados, concepção de um ambiente irreal e liberdade (Prodócimo et al., 2007).

A quarta categoria de jogo proposta por Caillois (1990), denominada *ilinx*, abrange jogos em que geram “vertigem”, isto é, aqueles em que é exigido do jogador movimentos precisos e concentração plena. De acordo com o autor, nesse tipo de jogo os participantes buscam, por alguns instantes, afastar-se da estabilidade das percepções e expor-se, momentaneamente, a um estado de pânico. Em suma, busca-se a vertigem como fim em si nessa categoria de jogos, tendo como representantes o alpinismo, o esqui e as acrobacias. Há, ainda, as brincadeiras infantis como o rodopiar o próprio corpo até que se atinja um real estado de vertigem, em que a percepção do mundo real se altera momentaneamente em função do desequilíbrio ocasionado pelos movimentos rigorosos e frequentes.

Outra possibilidade de classificação dos jogos é a partir de dois agrupamentos propostos por Juul (2019): *jogos emergentes* e *jogos progressivos*. Nos jogos de emergência, é apresentado ao jogador um conjunto de regras definido, que deve ser utilizado para a criação de estratégias variadas, vencendo quem melhor compreender as regras e souber aplicá-las em benefício próprio, como exemplo os jogos de carta, xadrez e esportes.

Os jogos de progressão, por sua vez, são historicamente mais recentes e possuem forte correlação com os videogames e jogos digitais de aventura. Neles, os jogadores precisam desempenhar uma série de ações para conquistar objetivos progressivos/específicos, ou “fases”, a fim de alcançar um objetivo final e “zerar” o jogo (Juul, 2019).

3. O Comportamento Humano e Os Jogos

Em 1928, o matemático John Von Neumann publicou o livro “Teoria dos Jogos e o Comportamento Econômico”, formalizando e sistematizando conceitos que já vinham sendo debatidos na comunidade científica há um longo tempo. Para Myerson (2013), pode-se definir a Teoria dos Jogos como “o estudo de modelos matemáticos de conflito e cooperação entre tomadores de decisão racionais e inteligentes” (p.1).

Esse modelo vem contribuindo com diversos campos de conhecimento, uma vez que permite compreender o comportamento de escolha dos indivíduos diante de cenários com possíveis resultados determinados, isto é, como o ser humano responde a escolhas limitadas que levam a um número limitado de resultados, podendo ser bom, ruim ou indiferente (Farnsworth, 2018). Ou seja, restringindo o número de opções de escolha dadas a um indivíduo, torna-se possível inferir de forma sistemática sobre seu comportamento. De acordo com Myerson (2013), a teoria fornece métodos e técnicas matemáticas que permitem avaliar situações em que dois ou mais indivíduos tomam decisões que estão diretamente relacionadas ao bem-estar de todos.

Farnsworth (2018) apresenta como um exemplo da Teoria dos Jogos o *Dilema do Prisioneiro*, em que se anuncia a dois indivíduos que ambos estão sob acusação de terem cometido, juntos, um crime, porém para a sentença final se faz necessária ao menos uma confissão. São oferecidas três possibilidades aos prisioneiros, que serão interrogados de forma particular: i) se um dos prisioneiros contar o que aconteceu (trair seu companheiro), mas o outro permanecer em silêncio, o que delatou será libertado e o seu companheiro ficará três anos na prisão; ii) se os dois prisioneiros delatarem um ao outro, ambos passarão dois anos presos e ii) se nenhum dos dois revelar o que aconteceu, ambos passarão um ano na prisão.

De acordo com Farnsworth (2018), a escolha ideal, partindo do interesse próprio, seria entregar o parceiro e ganhar a possibilidade de liberdade, porém o autor ressalta que há uma tendência de que a escolha tomada por ambos seja a de não trair o companheiro, em um típico comportamento humano de cooperação. No entanto, caso um dos prisioneiros seja traído e a traição revelada, em uma próxima rodada deste mesmo desafio esse pode ser um fator proeminente na decisão daquele que fora delatado. Outras situações-problema da mesma natureza são propostas pela Teoria dos Jogos e seus resultados sistematizados elucidam uma parte importante do comportamento humano.

Para além da observação de resultados, outras técnicas também vêm sendo empregadas na investigação do comportamento do ser humano em jogos, como dispositivos de rastreamento ocular, sensores, análise de expressões e microexpressões faciais, entre outros. Farnsworth (2018) menciona o exemplo do jogo de mesa “Ultimato”, que de forma resumida, há uma quantia em jogo que um

participante pode dividir com o outro jogador na proporção que desejar, de modo que o outro participante pode aceitar a quantia ou rejeitar (nesse caso, nenhum dos dois recebem nada).

Apesar da escolha mais racional possível, neste caso, ser aquela em que o receptor aceita o dinheiro, afinal ainda que lhe seja destinada uma quantia pequena, é algum dinheiro, nem sempre essa é a resposta encontrada na prática e Farnsworth (2018) destaca que sensores do tipo EEG e GSR ajudaram a compreender que as emoções humanas são primordiais nesse tipo de processo decisivo. Esse esforço cognitivo envolvido nos jogos é bastante benéfico em termos de raciocínio. Falando mais especificamente sobre os jogos eletrônicos, Batista et al. (2008) ressaltam aspectos positivos da sua prática tais como o desenvolvimento de habilidades motoras, concentração, lógica e aumento do raciocínio.

Sabe-se que o prazer, o entretenimento e as atividades de lazer são parte essencial da vida humana e que uma série de processos mentais ocorrem em momentos de descontração. Não obstante, os jogos não cumprem papel, essencialmente, de relaxamento, pois também são capazes de ocasionar aumento nos níveis de adrenalina e outros hormônios relacionados ao estresse. Isto porque o corpo, ao interagir com um perigo ou uma competição em um cenário fantasioso, não é capaz de distinguir a veracidade daquela realidade, reagindo como se estivesse, de fato, em uma situação de conflito.

Pode-se dizer que o jogo é um flerte com a realidade. Busca-se interagir com situações que causam insegurança, medo, inquietação e exposição ao desconforto cognitivo de, por exemplo, deparar-se com obstáculos e desafios (Santos, 2012):

Uma das características do jogo é que pode ser concebido como uma situação que testa a capacidade, a habilidade, as decisões e a conduta do indivíduo. O sentimento de provocação para a disputa com os outros e não contra os outros, leva a inspirar o desejo de opor-se continuamente, de ser persistente e aceitar certa oposição. Neste contexto é que se apresenta a característica do jogo de proporcionar um desafio constante (p. 163).

Ao apresentar a ideia do jogo como um desafio constante, Santos (2012) argumenta que a gana para vencer o jogo, isto é, a situação desafiadora, em geral, advém do sentimento prazeroso que as ações de “persistir” e “não desistir”

proporcionam, ou mesmo a ideia de superação de limitações e conquista de objetivos. No entanto, em um mesmo grau o jogo se torna desmotivador e frustrante, pois exige um esforço considerável do jogador para que trace estratégias para lidar com as situações do jogo, sem ter a certeza de que suas jogadas levarão a um resultado exitoso e a alcançar os objetivos delimitados pelas regras (Santos, 2012), fazendo-o desistir.

Observa-se que o jogo, em alguma medida, sempre está conectado aos anseios e objetos da vida real. Assim como nos jogos, na vida real, os indivíduos buscam conquistar seus objetivos e ir além, que remonta ao impulso evolutivo e biológico da necessidade de preservação da espécie (Santos, 2012). O jogo proporciona que essa busca ocorra em um ambiente fantasioso, dessa forma não se está testando ou insultando, durante as partidas, a capacidade intrínseca das pessoas que jogam, mas sim, expondo jogadores a desafios graduais que os permitem superar suas próprias limitações (Santos, 2012). De forma semelhante, Juul (2019) afirma que os jogos, essencialmente, são dotados de regras que oferecem ao jogador alguns obstáculos e desafios que não são superáveis de forma fácil.

A superação de limites está diretamente relacionada à forma como a pessoa conduz o processo emocional que envolve dadas situações. No jogo é comum nos depararmos com diferentes reações dos jogadores: alguns demonstram persistência e confiança mesmo diante do fracasso, enquanto que outros se subestimam e preferem desistir, sem ao menos tentar (Santos, 2012, p. 164).

Nota-se que as emoções são movimentadas por meio dos jogos. De fato, durante uma partida é possível que o indivíduo experencie diversos tipos de emoções e que seu corpo acompanhe tal estado. Manifestações espontâneas surgem no decorrer das atividades, como resultado dos estados emocionais dos participantes. Da alegria à raiva, da inveja ao desprezo, emoções e sensações humanas não distinguem o universo real do universo ficcional de um jogo. Prodócimo et al. (2007) aponta para o aspecto da tensão gerada durante o jogo, que predomina em jogos de destreza e aplicação, e é fator fundamental para que os jogadores se empenhem na busca pelo objetivo final que é vencer (ou concluir a partida). Os autores destacam que essa tensão é levada a altos níveis, também em função das regras impostas para

cada jogo e que é necessário seguir para que se continue “em jogo”. Sobre isso, Huizinga (2000, p. 38) descreve que:

Apontamos, entre as características gerais do jogo, a tensão e a incerteza. Está sempre presente a pergunta: "dará certo"? Esta condição verifica-se mesmo quando jogamos paciência ou fazemos quebra-cabeças, acrósticos, palavras cruzadas, diabolô etc. A tensão e a incerteza quanto ao resultado aumentam enormemente quando o elemento antitético se torna efetivamente agonístico nos jogos entre grupos. A paixão de ganhar ameaça por vezes destruir a ligeireza própria do jogo. E aqui surge uma distinção importante. Nos jogos puramente de sorte, a tensão sentida pelo jogador só muito fracamente é comunicada a qualquer observador.

Ao falar sobre os jogos como sistemas de representação de subconjuntos da realidade, Crawford (1997) pondera que esta representação tem duas camadas, a subjetiva e a objetiva, que se entrelaçam e retroalimentam, dando especial destaque à experiência subjetiva. Quando um jogador, por exemplo, atira contra uma vila de monstros extraterrestres, não há uma clara e evidente correlação com a realidade objetiva, isto é, de que aquela ação represente um reflexo ou um desejo da vida real (Crawford, 1997). Entretanto, segundo o autor, o jogador está interagindo com aquele cenário de forma particular, atribuindo significados, identificando-se com aquela fantasia em maior ou menor grau e experienciando de forma particular.

Para a discussão nesta dissertação, há de se diferenciar, ainda, os jogos virtuais das simulações. Apesar de em ambos os casos a experiência ser intermediada — e proporcionada —, pelo suporte digital e virtual, nas simulações há uma busca deliberada pela aproximação fiel à realidade, enquanto que nos jogos a intenção uma releitura fantasiosa da realidade.

No que diz respeito aos jogos virtuais, destaca-se a importante contribuição de psicólogos e de estudos psicológicos conduzidos de forma direcionada para compreender de forma mais ampla o comportamento humano e os processos cognitivos relacionados ao consumo, à compra, às escolhas e motivações, buscando, assim, subsidiar o desenvolvimento de um design mais efetivo e persuasivo para a eficiência da monetização.

De acordo com um relatório fruto de uma pesquisa realizada pela *Internet Matters* (2020), o design persuasivo em jogos e, especialmente, *loot boxes*, é um componente preocupante, sobretudo quando se diz respeito ao público infantojuvenil, pois os jovens e crianças são expostos a um embate, por assim dizer, desigual, em que de um lado estão eles próprios e do outro uma cadeia de profissionais, psicólogos e desenvolvedores especialistas em transformar os jogos e as caixas de recompensa em produtos extremamente atraentes ao público.

4. Os Jogos Eletrônicos E Virtuais

Tendo sido observadas as categorias mais amplas dos jogos, buscou-se nesta seção, afunilar investigação para o grupo de especial interesse para este estudo, os jogos virtuais. Nesse tipo de jogo, os princípios e critérios que definem o que é um jogo também são atendidos, porém, no contexto digital, esse conjunto de elementos é conduzido por um agente computacional, ainda que tenha sido projetado e concebido por um ser humano.

...videogames são reais por consistirem em regras reais com as quais os jogadores realmente interagem e, por isso, ganhar ou perder um jogo é um evento real. Entretanto, quando se ganha um jogo matando um dragão, o dragão não é real, e sim ficcional. Jogar um videogame é, portanto, interagir com regras reais enquanto se imagina um mundo ficcional, e um videogame é tanto um conjunto de regras como um mundo ficcional (Juul, 2019, p. 15).

De acordo com Battaiola (2000), o primeiro videogame *Arcade* explorado comercialmente, no ano de 1971, foi o *Computer Space*, projetado por Nolan Bushnell que atuava junto à fabricante *Nutting Associates*, seguindo-se pela criação da *Atari*, em 1972, e do lucrativo videogame de console *Pong*, em 1975. Apesar disso, o primeiro videogame de console foi lançado pela *Magnavox* e chamava-se *Odyssey*, surgindo, então, a possibilidade de os jogadores terem os games em suas próprias casas, sem a necessidade de se dirigir a algum estabelecimento para jogar.

Em 1978, a *Atari* concebeu seu último jogo em preto e branco, o *Fire Truck*, que também foi o primeiro jogo de videogame cooperativo, em que dois jogadores podiam compartilhar ações em uma mesma partida (Battaiola, 2000). Ainda segundo o autor, nesse mesmo ano, foram lançados os videogames *Arcade Space Invaders* (pelas desenvolvedoras *Taito/Bally/Midway*) e o jogo *Football*, da *Atari*, trazendo inovações ao setor.

Desde então, diversos outros games desse tipo foram lançados, ampliando o número de usuários, aperfeiçoando designers e possibilidades dentro do jogo, à medida que os conhecimentos relacionados à tecnologia também se expandiam. Nos anos 2000, por exemplo, é lançado no Japão o videogame *Playstation 2*, da *Sony*, sendo o console mais avançado da época, apresentando a possibilidade até mesmo de reprodução de DVDs e, na mesma época, tinha-se o projeto do *XBOX*, da *Microsoft* (Battaiola, 2000), que foi lançado em 2001 e hoje é um dos principais nomes no mercado de jogos.

Nos dias atuais, as desenvolvedoras conseguem entregar ao público jogos com alta resolução e possibilidades de interação que proporcionam uma experiência realística ao jogador. Os jogos podem ser acessados por console, por computadores, por *smartphones* e *tablets*, em alguns casos as partidas podem ser compartilhadas por diversos jogadores, de diferentes locais do planeta, de forma síncrona, por meio da internet. Além disso, há jogos considerados de realidade virtual, em que os jogadores podem usar seu corpo para se movimentar no jogo. Ou seja, se no início desse mercado, a busca era para levar os jogos para dentro das casas dos jogadores, atualmente, o objetivo é transportar, cada vez mais, os jogadores para dentro do jogo.

Um relatório produzido pela Mordor Intelligence (2021), indica que em 2019 havia mais de 200 milhões de jogadores por dispositivo móvel apenas nos Estados Unidos, sendo que entre 2018 e 2019 houve o maior crescimento no uso de jogos em *smartphones*, muito em função dos avanços tecnológicos como jogos em nuvem, realidade aumentada e realidade virtual. Além disso, jogos que antes eram exclusivamente ofertados por console ou computador, estão sendo convertidos em jogos móveis, em plataformas de celulares (Mordor Intelligence, 2021).

Para Battaiola (2020), um jogo eletrônico precisa de três elementos fundamentais para funcionar: enredo, motor e interface interativa. É possível classificar os jogos eletrônicos por gênero, ou tipo, em função de suas características.

Ressalta-se que a classificação não é feita pelo tipo de jogo contido em cada game, mas por seus atributos, podendo haver subgrupos dentro dos gêneros e, até mesmo, um único jogo ser compreendido por mais de uma categoria (Pimenta, 2020). Os gêneros de jogos evoluem a cada nova publicação e, por vezes, são definidos pelas próprias *publishers*, de modo que seria inviável aglutinar todos os possíveis grupos nesta dissertação. Assim, buscou-se apresentar, de maneira geral, os dez principais gêneros encontrados na atualidade.

4.1. Jogos de Ação

O primeiro gênero é o de ação e os jogos desse tipo, em geral, apresentam desafios relacionados a confrontos e batalhas diretas que devem ser enfrentadas pelo jogador. É uma categoria de jogos bastante popular ao redor do mundo e apreciada pelo público do setor (Villela, 2021). Para obter sucesso com os jogos desse grupo, é necessário que o indivíduo desenvolva habilidades motoras, como rapidez e precisão em movimentos, para que seus comandos sejam ainda mais assertivos que os do oponente (seja outro jogador ou o agente computacional).

Como principais subgêneros desse tipo de jogo, tem-se o *Shooter* (ou, jogo de tiro), em que as armas ou artefatos de mesma função (espadas, *lasers*, punho, entre outros) são utilizados durante toda a partida. Dentro dessa subcategoria existem, também ramificações que separam os jogos em grupos por suas características em comum, como por exemplo, quanto ao campo de visão proporcionado pelo game, observando-se os jogos do tipo *First-Person Shooter (FPS)* ou “Tiro em primeira pessoa”, são aqueles em que a perspectiva do jogador é a mesma mostrada pela câmera, isto é, a perspectiva é em primeira pessoa e o jogador observa suas ações e não um personagem, como nos jogos *Battlefield* (da *Electronic Arts* em parceria com a DICE) e *Call of Duty* (Villela, 2021). Por outro lado, no *Third-Person Shooter (TPS)* ou “Tiro em terceira pessoa”, o jogador visualiza seu avatar na tela, agindo dentro do jogo, tendo como alguns exemplos desse tipo os games *Gears of War* e *Fortnite* (Villela, 2021).

Outro subgênero do gênero de games de Ação, são chamados de Jogos de Plataforma, como nos clássicos *Sonic* e *Super Mario Bros* (Villela, 2021). Neles, os

personagens são comandados de forma simples através de movimentos como saltar, correr e abaixar, e devem cumprir missões ao longo das fases, como coletar moedas — e outros itens —, desviar de perigos e manter-se a salvo até a atingir a linha de chegada. No subgênero denominado como Jogos de Luta, ocorre um conflito entre dois ou mais, em jogos do tipo *Beat 'em up*, avatares e existem distintas combinações de movimentação e habilidades a serem utilizadas para vencer a disputa, tendo como exemplo, os jogos *Mortal Kombat* e *Street Fighter*.

Os jogos do tipo Rítmicos são outro interessante subgênero dos jogos de Ação, não estando relacionados a ambientes bélicos ou de luta, como os outros, mas sim, a batalhas musicais ou de movimentação, como no caso dos games *Guitar Hero* e *Just Dance* (Villela, 2021). Existem também os jogos do tipo Furtivo e de Sobrevivência.

4.2. Jogos de Aventura

Nos jogos de aventura o desafio principal está em explorar ambientes temáticos que possuem elementos de interação com o jogador. Este, por meio de seu avatar, relaciona-se com o cenário, com outros avatares (não jogadores) e busca alcançar os objetivos propostos pelo game, em geral, com instruções textuais que são projetadas na tela, apresentando um enredo e os desafios que deverão ser cumpridos. Villela (2021) considera que nos jogos de aventura também há uma contribuição indireta dos jogos do tipo ação, que expõe o jogador a uma parcela de combates, ainda que não seja o mote principal do jogo.

Dentro desse gênero, de acordo com Villela (2021), encontra-se o subgênero Horror e Sobrevivência, tendo como exemplo os games *Resident Evil* e *Dead by Daylight*. Neles, a ação também está presente e o objetivo é que o jogador mantenha seu avatar a salvo, enquanto explora um ambiente desconhecido, seguindo um enredo que abarca o terror e o suspense. Além desse, também há o subgênero *Metroidvania*, que apresenta ao jogador um cenário e enredo não linear, e novas informações são desbloqueadas à medida que o avatar avança nos desafios e resolução de enigmas, tem-se como exemplo os jogos *Dead Cells* e *Ori and the Blind Forest*.

4.3. RPG (Role-Playing Game)

O gênero *Role-Playing Game* (Jogo de Interpretação de Papéis) são aqueles em que os jogadores assumem diferentes papéis e atuam livremente no game como representante, mas respeitando um conjunto de regras pré-determinadas. Esse gênero, inicialmente, restringia-se aos jogos analógicos, de mesa, expandindo-se para o mundo eletrônico com o avanço da tecnologia. Nos jogos virtuais, o jogador pode escolher ou ser designado a um personagem que representará, como por exemplo, um mago, um ladrão ou um professor, as categorias são muitas e variam de acordo com cada enredo e interface.

Segundo Villela (2021), os principais subgêneros do *RPG* são: i) *RPG* de Ação, em que são implementadas características de ação, como combates em tempo real, tendo como exemplo o jogo *Dark Souls*; ii) *MMORPG*, em que diversos jogadores compartilham um mesmo jogo — conectados de forma online —, a fim de atingir objetivos comuns, como no jogo *Final Fantasy*; iii) *Roguelikes*, em que o retorno de desafios semelhantes, com o intuito de reforçar habilidades, é uma característica, bem como a volta para a fase inicial em caso de morte do avatar, tendo como exemplo o jogo *Hades* e, por fim, iv) *Sandbox*, em que os jogadores veem-se em um mundo aberto e precisam encontrar novas missões e orientações escondidas em locais e itens aleatórios, como exemplo do jogo *New World*.

4.4. Jogos de Simulação

Nesse gênero de jogos, busca-se recriar situações reais em ambiente virtuais e proporcionar diversão e entretenimento aos jogadores por meio de objetivos propostos. Há diferentes tipos de simulação, como aquelas em que os jogadores devem construir uma cidade inteira, conviver em sociedade, cuidar de fazendas, entre outros. Para Villela (2021), pode-se dividir esse gênero em três subgêneros autoexplicativos: i) simulação de construção e gestão; ii) simulação de vida e iii) simulação de veículos. Como exemplos desse tipo de jogo, tem-se a série de videogame *The Sims*, desenvolvida pela parceria entre *Electronic Arts*, *Maxis*, *Edge of Reality* e *MAIS*, tendo como principal enredo a simulação da vida real através de personagens interativos e ambientes.

4.5. Jogos de Esportes

Com o nome autoexplicativo, esse gênero de jogos está relacionado aos games que simulam partidas de esportes, sendo que o jogador pode assumir o papel de atleta ou de técnico esportista. O conjunto de regras desse tipo de jogo, em geral, está relacionado ao conjunto de regras do esporte em questão possui na realidade.

Villela (2021) ressalta que jogos do tipo esportes podem ter por objetivo o realismo, isto é, a busca por um cenário e enredo que estejam completamente em paralelo com os jogos no mundo real, ou podem ser sátiras. O autor destaca como exemplos deste gênero os jogos *FIFA* (de futebol), *Forza* (automotivo), *Madden NFL* (futebol americano).

4.6. Jogos de Estratégia

Nesse gênero, o jogador é exposto a cenários e enredos em que precisa obter e gerenciar recursos e condições, através de táticas, para alcançar objetivos pré-determinados. As capacidades de raciocínio, de organização e de planejamento são exploradas nesse gênero, de grande popularidade entre o público *gamer*, sendo inspirado em jogos clássicos de tabuleiro (Villela, 2021).

Tem-se, ainda, dois tipos de subgêneros de estratégia, sendo eles: i) *RTS* (*Real-Time Strategy*), em que o jogador cria estratégias em tempo real entre outros jogadores e agentes computacionais (Inteligência Artificial), como exemplos, os jogos *Age of Empires* e *Starcraft* (Villela, 2021), segundo Cunha (2019), essa categoria está bastante relacionada à gestão de tropas, comunidades e ambientes de guerra; ii) *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*), que difere-se dos *RTSs*, principalmente, pela quantidade de avatares que são manipulados por vez pelo jogador, neste caso, apenas um personagem por vez, como alguns exemplos desse tipo os jogos *League of Legends* e *DotA 2* (Villela, 2021).

4.7. Jogos de Puzzle

No gênero *Puzzle*, localizam-se os jogos em que é necessário decifrar enigmas, resolver questões, responder a perguntas, montar esquemas lógicos, entre outros. São jogos do tipo passatempo, como jogo da memória, quebra-cabeça e caça-palavras. Diferentemente dos outros gêneros apresentados, neste, não há uma narrativa, um enredo, que direcione o jogo, mas sim, desafios pontuais que podem ocorrer de forma contínua ou isolada. Um clássico exemplo desse gênero no meio eletrônico é o do jogo *Tetris*.

4.8. MMOs (*Massive Multiplayer Online*)

De acordo com Villela (2021), a principal característica que define esse gênero é a possibilidade de diversos jogadores compartilharem uma mesma plataforma, em um mesmo jogo e partida, de forma síncrona e online, geralmente, compartilhando também objetivos. Os *MMOs* (em português, Jogo Multijogador Massivo Online) tem como significantes representantes os jogos *Black Desert Online* e *Warframe*.

É possível dividir esse gênero em subcategorias, como os *MMORPGs*, em que as características dos *MMOs* são associadas aos jogos de *RPG*, os jogadores assumem uma personagem e vive histórias diferentes em um ambiente de treinamento e conquistas, destacando como exemplo os jogos *Everquest* e *UltimaOnline* (Pozzebon et al., 2014). Há também os *MMOFPSs* e os *MMORTSs*, em que há associação entre os jogos do gênero *MMO* e jogos de tiro e estratégia, respectivamente. Nota-se que este é um gênero bastante amplo e que está fortemente relacionado ao avanço tecnológico do setor que, atualmente, é capaz de criar espaços em que uma quantidade massiva de jogadores pode interagir e jogar de forma online.

5. A Indústria Dos Games: Contexto E Aspecto Econômico

Foi durante as décadas de 1970 e 1980 que os jogos eletrônicos se tornaram um nicho de mercado difundido e promissor, com a criação dos primeiros videogames, *arcade* e console, e entusiasmada recepção do público (Takahara, 2020). Atualmente, os jogos eletrônicos são compatíveis com diferentes plataformas

e dispositivos, tais como computadores, *smartphones*, *tablets*, consoles e qualquer outro meio que tenha conectividade com a internet.

De acordo com uma pesquisa desenvolvida pela instituição *Mordor Intelligence* (2021), o mercado de jogos deve chegar, em âmbito global, ao valor de US\$ 314,40 bilhões no ano de 2026, sendo que em 2020 o setor atingiu os US\$ 173,70 bilhões. Trata-se de um significativo crescimento, possuindo uma CAGR (Taxa de Crescimento Anual Composta) de 9,64% para o período estudado, que compreende de 2021 a 2026. Esse aumento justifica-se por tratar-se de um mercado que conquista novos consumidores diariamente, especialmente em momentos como o vivenciado desde 2020, em que as pessoas estão confinadas em suas casas por um período de tempo maior, como efeito das restrições impostas pela pandemia do novo coronavírus. É comum que os indivíduos busquem substituir atividades presenciais de lazer por meios virtuais de entretenimento, dentre eles, os jogos online.

A *Mordor Intelligence* (2021) aponta que grandes empresas da indústria de games, como a *Microsoft*, *Activision*, *Nintendo* e *Twitch*, alcançaram novos patamares no que diz respeito ao número de consumidores de seus produtos, como é o caso do serviço *XBOX Game Pass*, da *Microsoft*, que em 2020 chegou a 10 milhões de assinantes. Recentemente, alguns fatores, como as inovações tecnológicas, têm promovido um impulsionamento da indústria. Os jogos em nuvem tornaram-se uma realidade após anos de investimento e tem trazido resultados promissores ao engajamento dos consumidores, impulsionado o mercado. Nesse tipo de jogo, considerado um forte concorrente aos jogos tradicionais, é o servidor, onde todos os jogos são armazenados, que realiza todo o complexo trabalho computacional, incluindo as codificações de processamento e o *streaming* de vídeo (*Mordor Intelligence*, 2021).

Algumas das empresas que mais têm ofertado esse tipo de serviço atualmente são a *StreamMyGame*, *G-Cluster*, *T5-Labs* e *Gaikai* e a *Onlive*, sendo que outras grandes empresas do universo dos jogos, estão estabelecendo parcerias com esta última para a distribuição dos seus jogos, podendo-se mencionar a *SEGA*, *Atari*, *Warner Bros*, *Disney Interactive*, *Epic Games* e *Ubisoft*, de acordo com relatório da *Mordor Intelligence* (2021).

Outro significativo impulsionador da indústria de games são as plataformas de jogos como *E-sports*, mencionando-se como exemplo os jogos do tipo *Riot Games*,

como *League of Legends* e *DotA 2* (*Mordor Intelligence*, 2021). Os *E-sports* têm origem na Coreia do Sul e, embora tenha se difundido mundialmente, o país ainda sedia um dos maiores torneios da categoria. Ainda segundo a *Mordor Intelligence* (2021), o surgimento de *startups* tem sido outro fator significativo para o crescimento do setor, como a canadense *The Forge Arena* do *Phoenix Rising Studio's*, que busca espaço na categoria *E-sports*, oferecendo download gratuito do jogo e obtendo lucros através da monetização de alguns elementos, como *skins* colecionáveis ou negociáveis.

Como observado, o desenvolvimento tecnológico é causa e consequência na indústria dos jogos. Os planos de internet ilimitada, bem como o lançamento do 5G, certamente apresentam-se como fator decisivo de suporte no setor, especialmente, os jogos de nuvem, que operam de forma exclusivamente online, segundo a *Mordor Intelligence* (2021). Ainda segundo o relatório, o setor vem se mostrando como um excelente campo econômico para investimentos, bem como para a atuação de desenvolvedores e editores, haja vista a tendência de crescimento testemunhada.

O relatório também destaca a expressiva participação da região Ásia-Pacífico (China, Japão, Coreia do Sul e outros), em função do aumento do ecossistema digital e da digitalização global. O governo de Pequim, em 2019, declarou sua intenção de tornar-se a capital dos jogos online até 2025 e tecnologias como o 5G parecem contribuir para o cumprimento desse objetivo, impulsionando o mercado de jogos de realidade virtual na China. Já o Japão, de acordo com o relatório, possuía em 2020 cerca de 70 milhões de jogadores e o valor do mercado de jogos no país deve chegar a JPY 1,55 trilhão em 2024 no país. A Coreia do Sul, por fim, deve atingir KRW 15,84 trilhões com seu mercado de jogos em 2021, assumindo seu lugar de proeminente na cultura mundial de jogos online (*Mordor Intelligence*, 2021).

5.1. Monetização Em Jogos Virtuais

De acordo com Caillois (1990), os jogos são essencialmente estéreis de remuneração, visto que os jogadores podem se debruçar diariamente por horas sobre essa atividade que ao final de cada partida retornará ao ponto de início de onde partira. O autor salienta que o jogo não produz, fundamentalmente, bens ou obras. Dessa forma, nem mesmo os jogos de azar, que são concorridos com a mediação do dinheiro, fazem surgir riqueza, segundo Caillois (1990), estes, apenas a movimentam.

A despeito da concepção teórica acerca dos jogos proposta por Cailllois (1990), observa-se na contemporaneidade a consolidação dos jogos, especialmente os virtuais — ou que se utilizam desse meio —, como um mercado e a tendência, cada vez mais nítida, de uma monetização expansiva desses recursos. De acordo com Oliveira (2017), monetização no contexto de jogos virtuais é a lucratividade que pode ser obtida por meio dos jogadores, sendo ela que proporciona rentabilidade aos jogos e, conseqüentemente, torna possível a atuação das empresas desenvolvedoras. Nesse sentido, Feijó & Baffa (2020, p. 895) descrevem que:

A ideia de monetização é que um jogo pode gerar receita sustentável através de venda de espaço publicitário e/ou de pagamentos diretos. Algumas das estratégias de monetização se baseiam no fato dos jogadores precisarem de moeda virtual para comprar itens e/ou acelerar a evolução de seus personagens.

Diferentes estratégias são adotadas pela indústria do ramo, destacando-se, como uma das grandes contribuintes para esse advento, a expansão de opções de ferramentas para compra digital, além do surgimento de produtos ou bens virtuais que podem ser adquiridos dentro do próprio jogo por meio de microtransações (King & Delfabbro, 2018). As transações podem ocorrer a partir de moedas virtuais, negociações entre jogadores ou mesmo por pagamentos com dinheiro real. O recurso utilizado para a compra de itens ou mesmo vidas extras em um jogo, chama-se *In App Purchase (IAP)* e clicando sobre o recurso que deseja adquirir, o jogador é direcionado para uma janela de pagamento que necessita, geralmente, de um cartão de crédito.

Para Farinha (2019), com as microtransações um novo paradigma consolidou-se no que tange aos videogames, pois, se antes a lucratividade restringia-se a um único momento (a venda inicial do jogo), agora ela se converte em um serviço que permite a venda regular de bens digitais e *loot boxes*. Destaca-se que as estratégias de monetização podem ser empregadas de forma individual ou combinada, a depender da natureza do jogo e características da desenvolvedora e seu projeto para cada game.

De acordo com Feijó & Baffa (2020), alguns jogos são do tipo *premium*, cobrando uma taxa única e um preço fixo para que o jogador tenha acesso a todos

os recursos. Esse valor é pago já na loja virtual, como requisito para baixar o aplicativo. Já nos aplicativos que utilizam o recurso *subscription*, há a cobrança de uma taxa regular fixa, isto é, uma assinatura (Feijó & Baffa, 2020). Bastante comum é a utilização da estratégia *fremium*, em que o usuário pode baixar gratuitamente o aplicativo de jogo e usufruir de um número limitado de recursos disponíveis. Entretanto, para acessar funcionalidades mais avançadas, deve migrar para a versão *premium* ou realizar a assinatura (*subscription*) do aplicativo (Feijó & Baffa, 2020).

Caso o jogador opte por permanecer na versão gratuita, pode encontrar certa dificuldade em alcançar objetivos, devendo desempenhar em esforço maior, visto que alguns facilitadores estão bloqueados e restritos. Nada impede, no entanto, que em alguns jogos seja possível realizar a compra de itens específicos, com dinheiro real a ser convertido em moedas virtuais, ainda que o jogador permaneça na versão gratuita do aplicativo, para isso, utiliza-se do recurso *IAP*. A aquisição de tais itens e/ou bônus, pode ocorrer também, a depender do jogo, por meio de objetivos a serem cumpridos, geralmente exigindo longas horas de dedicação (Feijó & Baffa, 2020). O jogo *fremium* pode contar, ainda, com a presença ou não de anúncios, também chamados de *Ads*.

A estratégia *free-to-play* (ou “grátis para jogar”) permite que os jogadores façam o download e joguem de forma gratuita. Para obter lucratividade, as desenvolvedoras acrescentam métodos de monetização, especialmente utilizando anúncios que são distribuídos ao longo dos jogos, de formas variadas. Além disso, o jogador pode realizar a *subscription*, para obter acesso a conteúdo extra e remover anúncios ou mesmo realizar compra e venda de itens conquistados dentro do próprio jogo ou por via *IAP* (Feijó & Baffa, 2020).

De acordo com Feijó & Baffa (2020), podem ser encontrados cerca de quatro formatos de anúncios nos jogos virtuais, a saber: i) *rewarded formats* (ou “formatos de recompensas”), o método mais comum em jogos *free-to-play*, em que o jogador assiste e/ou interage com os anúncios de forma voluntária e recebe recompensas por isso, em forma de novos itens, moedas ou vidas no jogo; ii) *native formats* (ou “formatos nativos”), em que anúncios personalizados são inseridos de forma estratégica e interativa em partes específicas do game, explorando sua própria narrativa; iii) *banner formats* (ou, “formatos de banner”), quando os anúncios são projetados de forma retangular e são posicionados na parte superior ou inferior da tela e, por fim; iv) *interstitial formats* (ou “formatos intersticiais”), que podem ser

estáticos ou dinâmicos (em vídeo) e são alocados em momentos de transição do jogo, como ao concluir uma fase ou mesmo como uma interrupção na partida.

Feijó & Baffa (2020), alertam para a dificuldade na tributação dos recursos de anúncios nos jogos virtuais, especialmente os utilizados em *smartphones*, visto que se trata de um mecanismo consideravelmente novo e que se utiliza de elementos que fogem das bases tradicionais de tributação. Essa problemática pode ser verificada em:

Os modelos vigentes de tributação não são adequados para a economia digital envolvendo jogos, porque esta nova economia rompe com o princípio de territorialidade, se caracteriza pela mobilidade, não envolve estabelecimentos fiscais físicos e não tem materialidade (nem de produto nem de serviço negociado). Os sistemas jurídicos foram pensados para uma realidade de quase um século atrás, baseados em parâmetros como localização física dos contribuintes, origem dos rendimentos, transações de bens concretos e momento da ocorrência do evento gerador do tributo. Nenhum destes parâmetros se aplicam claramente no mercado digital de jogos. A revolução digital não foi acompanhada por uma revolução tributária (Feijó & Baffa, 2020, p. 896).

Oliveira (2018) destaca os *Downloadable Content (DLCs)*, como uma frequente estratégia de monetização em jogos virtuais. As *DLCs* permitem que o jogador acesse conteúdos inéditos e que estão para além do jogo principal, podendo ser itens ou até mesmo fases que se tornam acessáveis somente mediante pagamento (Oliveira, 2018). Há também o *Season Pass*, outro método de monetização, porém, neste caso, permite acesso aos *DLCs* disponíveis e que serão lançados.

5.1.5. Microtransações e Aquisição De Itens

Com o advento das moedas virtuais, estabelecendo uma nova forma de comprar, vender e pagar, fundamentada em uma economia digital e em uma nova modalidade de conceitos, superou-se a estrutura da intermediação, até então empregada (Zilveti & Nocetti, 2020). Sob a ótica do direito tributário e da comunidade

jurídico-tributária, essas transformações são encaradas, ainda, como um grande desafio, visto que as bases econômicas se modificaram substancialmente em sua essência, conforme apontam Zilveti & Nocetti, 2020).

Como apontam Martins & Ferrer (2020), os jogos virtuais possuem um universo próprio, com uma realidade desenvolvida de forma que seja possível existir, enquanto personagem, socializar e vivenciar, adquirir bens e moedas virtuais. Nesta realidade fantasiosa, por vezes, faz-se necessária a compra de itens para que o jogador obtenha maior jogabilidade ou alcance um status de maior respeito dentre os demais jogadores (Martins & Ferrer, 2020).

Contudo, Fobes (2016) descreve que em diversos jogos virtuais ou comunidades de jogadores online operam com moedas que possuem um ente central que estabelece valor, estando a utilização restrita ao consumo de bens também virtuais. Para a autora, a moeda virtual tem como principal objetivo promover a ocorrência de transações no mundo virtual, não tendo como intuito garantir compras no mundo físico.

Oliveira (2018) salienta que as microtransações podem soar como uma forma injusta de monetizar jogos, haja vista que são comercializados itens que já estão disponíveis no jogo como recompensa por conquistas, geralmente exigindo significativa dedicação para que sejam obtidos. Dessa forma, entende-se que a habilidade, a prática e o esforço empregados por alguns jogadores para a conquista dos objetivos propostos, podem ser substituídos facilmente pelo valor monetário que alguns outros jogadores estão dispostos a pagar para obter as mesmas recompensas (Oliveira, 2018).

Sendo as moedas virtuais a principal via para negociações no universo dos games, apresenta-se, no tópico a seguir, uma discussão teórica da conceituação destas, trançando-se diferenciações quanto às moedas digitais e criptomoedas que por vezes são utilizadas, de forma equivocada, como sinônimos.

5.2. As Moedas Do Ambiente Eletrônico

O surgimento de cada novo tipo moeda visa atender demandas emergentes e específicas da sociedade. Apesar da diferenciação entre os conceitos, como será

visto a seguir, mostrar-se sutil, é de grande relevância compreender de forma mais detalha as características de cada categoria de moeda.

Retomando aos conceitos teóricos em relação ao dinheiro, o economista Benjamin Cohen (2004) aborda a ideia das moedas alternativas, isto é, aquelas que não são de regulação estatal. Neste grupo, Cohen (2004) enquadra, como principais, as moedas locais e as moedas eletrônicas. Moedas locais são o tipo de dinheiro utilizado por uma comunidade ou população de um país e que possui valor de troca regional enquanto que as moedas eletrônicas são aquelas que necessitam de mediação e suporte eletrônico para sua existência e operação (Fobe, 2016).

Há de se ressaltar que, embora por vezes se observe os vocábulos *moeda virtual*, *moeda digital* e *criptomoedas* sendo utilizados, erroneamente, como sinônimos, existem diferenças conceituais importantes quanto a estes termos. De acordo com Fobes (2016), é possível compreender a distinção entre os termos com uma analogia aos sistemas biológicos, em que as moedas digitais seriam o gênero, ao passo que as moedas virtuais são as espécies que o compõe e que abarcam as criptomoedas.

Para exemplificar a ocorrência distinta dos tipos, observa-se que as moedas digitais incluem os sistemas de *PayPal*, cartões de crédito, cartões de débito e dinheiro, já a moeda virtual inclui, por exemplo, a *FIFA*, *Word of Warcraft* e *League of Legends* (Foxbit, 2019). As criptomoedas, por sua vez, estão na intersecção destes dois tipos de moedas, incluindo, por exemplo, a *Ether*, *Litecoin*, *Bitcoin*, *XRP* e *TrueUS*, de acordo com o site da corretora brasileira de criptomoedas *Foxbit* (2019).

Em síntese, entende-se que as moedas digitais podem ser regulamentadas ou não e que está disponível somente no formato digital ou eletrônico. A moeda virtual é um tipo de moeda digital não regulamentada e que é controlada por seus desenvolvedores ou por uma comunidade que com ela opera. Por fim, as criptomoedas são um tipo de moeda virtual que se utiliza de criptografia para todos os aspectos de sua operação (proteção, verificação de transações, gerenciamento, controle e criação de novas unidades) (Frankenfield, 2021).

5.2.1. Moedas Digitais

Moedas digitais são, em termos gerais, moedas “reais”, isto é, com lastro em dinheiro físico, que se convertem em códigos eletrônicos para a realização de transações. É o que ocorre, por exemplo, quando se deposita dinheiro em uma conta através de um caixa eletrônico e, após algum tempo, este dinheiro torna-se disponível para uso por meio uma conta cadastrada em um aplicativo em celular (Fobes, 2016). Para o estudo dos elementos monetários existentes nos jogos virtuais, faz-se necessário aprofundar a compreensão, justamente, da categoria denominada como moedas digitais, buscando-se fazer a diferenciação correta de suas subcategorias.

Na mesma direção, Wagner (2014) descreve que as moedas digitais são todas aquelas armazenáveis e transferíveis de forma eletrônica — podendo possuir ou não uma moeda física como representante —, ou ainda, aquelas que se baseiam no código de numeração binária 0 e 1. Nas moedas digitais, incluem-se as criptomoedas, as moedas virtuais e as moedas digitais do Banco Central (o dinheiro eletrônico dos bancos ou CBDCs). Essas moedas têm a mesma utilidade do dinheiro físico, podendo ser utilizadas para comprar e receber, com o benefício de poderem ser transacionadas entre pessoas de diferentes localidades ou países, desde que ambas estejam conectadas em uma mesma rede. Porém, estão mais suscetíveis a *hacks* e podem apresentar volatilidade no comércio (Frankenfield, 2021).

Segundo Frankenfield (2021), as moedas digitais podem possuir um órgão central de regulação, como a moeda fiduciária, ou serem descentralizadas, como algumas proeminentes criptomoedas. O autor também descreve que as moedas digitais podem transferir valor, como, por exemplo, em ambientes de jogos virtuais, onde um *token* podem estender a vida de um avatar ou garantir-lhe poderes extras, não havendo uma operação de compra e venda, mas sim de transferência de valor.

Em síntese, a moeda digital é uma categoria geral, tendo como principal característica a necessidade de um aporte eletrônico para sua movimentação, e as moedas virtuais e criptomoedas, são tipos derivantes desta, visto que também necessitam deste mesmo suporte digital (Fobes, 2016).

5.2.2. Moedas Virtuais: Criptomoedas

De acordo com Fobes (2016), é possível afirmar que as moedas virtuais se constituem, em certa medida, de uma evolução do conceito mais antigo de moedas digitais. Enquanto estas ainda estão associadas, em alguma medida, ao mundo físico — por meio de conversões monetárias —, aquelas são apenas possíveis de expressar-se economicamente no ambiente virtual, seu objetivo final não é converter-se em moedas fiduciárias como euros, dólares ou reais (Fobes, 2016).

A ausência de um banco central ou autoridade reguladora bancária, faz com que as moedas virtuais apresentem oscilações dramáticas de preço, visto que o impulsionamento principal desse tipo de dinheiro está no sentimento do consumidor (Frankenfield, 2020). Ainda segundo o autor, as moedas virtuais são dependentes de um sistema de confiança, não podendo ser emitidas por instituições bancárias, e atualmente são utilizadas principalmente para pagamentos ponto a ponto, mas já começam a se tornar usuais para a compra de produtos e serviços. Um exemplo de moeda virtual é a criptomoeda.

Segundo Zilveti e Nocetti (2020), nas últimas décadas, as criptomoedas vêm se destacando significativamente no mercado financeiro e de capitais, como um recurso que possibilita investimento e pagamento, porém, também despertando preocupação da comunidade jurídica em termos da tributação desse novo dinheiro. Atuam como uma tecnologia descentralizada, isto é, não possuem um órgão regulador e fiscalizador único. Na verdade, grande parte das transações que operam com esse tipo de moeda utilizam-se da tecnologia *blockchain* para o rastreamento de envio e recebimento das moedas, sendo uma rede de reconhecimento e autenticação das transações que opera de forma pulverizada através de máquinas distribuídas ao redor do mundo.

Na prática, é como se a própria comunidade utilizadora desse sistema realizasse a fiscalização do mesmo e a validação das operações. Nesse sistema criptográfico, as moedas emergem em resposta a uma prova de trabalho (*Proof of Work*) dos membros da *blockchain*, que se utilizam de um aporte computacional avançado para a manutenção e transferência das criptomoedas, provendo um histórico público de cada transação que está disponível para acesso de toda a rede (Zilveti e Nocetti, 2020).

O intuito dessa rede é consolidar uma espécie de livro de razão pública (Foxbit, 2019), que opera de acordo com um protocolo para garantir maior segurança contra

ataques cibernéticos e fraudes, registrando informações, que não podem mais ser apagadas, como identificação do comprador e vendedor, data, horário, localização do registro e valores.

Embora haja diversos tipos de criptomoedas coexistindo na economia digital nos dias de hoje, a mais conhecida e tradicional deste ramo ainda é a *Bitcoin*, tendo sido esta a primeira criptomoeda, desenvolvida por Satoshi Nakamoto (pseudônimo), ainda não se sabe, se de uma pessoa ou grupo de pessoas.

As *Bitcoins* foram apresentadas originalmente através de um *paper* intitulado “*Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System*”, publicado por Nakamoto (2008) em um fórum de discussões, em que define moeda eletrônica como uma cadeia de assinaturas digitais, tendo como diferencial a condição desse tipo de transação não necessitar de instituições financeiras para a regulação.

Conforme destacam Zilveti e Nocetti (2020), apesar da discutível relevância científica e do implícito anonimato na publicação do artigo de Nakamoto, não se pode negar que se tornou uma das principais fontes, inclusive acadêmicas, quando se trata da gênese das criptomoedas, por esse motivo, optou-se por apresentar aqui, tal referência.

Por fim, destaca-se que o caminho das criptomoedas e dos jogos virtuais, até recentemente, mantinha-se distante e estanque, no entanto, o uso de tecnologias de *blockchain* vem permitindo a ascensão de um novo tipo de jogo, que proporciona ao jogador a arrecadação de criptomoedas, tornando-o um gerador de ativos a partir do seu entretenimento (Ignácio, 2021).

5.2.3. Moedas Virtuais Em Jogos Virtuais

Diferentemente das criptomoedas, as moedas virtuais dos jogos, em geral, possuem um ente centralizador que faz o gerenciamento deste “dinheiro virtual”, sendo, comumente, os desenvolvedores do universo virtual a instituição que executa este papel (Wagner, 2014). Ainda segundo Wagner (2014), estes desenvolvedores contam com profissionais economistas, especializados no ramo, que arquitetam estratégias mercadológicas para maior controle das moedas virtuais. Por exemplo, caso queiram que a oferta de dinheiro aumente, podem inserir novas recompensas aos jogos, cruciais para os jogadores. Se querem abaixar o suprimento de dinheiro,

inserir novos itens de vaidade ou afins, que são caros e comprados de personagens não jogadores, ou seja, o dinheiro volta para o próprio jogo (Wagner, 2014).

Martins & Ferrer (2020) conceituam moeda virtual como um recurso exclusivo do ambiente virtual, isto é, trata-se de um tipo de moeda que não possui lastro em moedas reais ou qualquer tipo de representação física. As autoras ressaltam que esse incremento surgiu a partir da expansão de jogos de realidade virtual. As moedas virtuais servem, essencialmente, para a interação em jogos do mundo digital, sendo por meio delas que se torna possível a compra e venda de itens e recursos.

Para Wagner (2014), as moedas virtuais surgiram antes mesmo das criptomoedas e o seu objetivo final é proporcionar experiências virtuais de entretenimento. Isto é, em última análise, não há gastos em ativos reais a partir de moedas virtuais e o consumo restringe-se ao universo fantasioso dos games. Já Fobes (2016), compreende que também são moedas virtuais aquelas que são oferecidas por lojas como bônus para a compra de itens em um determinado catálogo em sistemas de pontos, não sendo possível a troca por dinheiro, mas sim por produtos daquele universo.

Trata-se de uma conceituação que ainda carece de maiores definições por parte das instituições financeiras centrais, no entanto, para o presente estudo, delimitará como moedas virtuais aquelas utilizadas para negociações dentro de jogos virtuais. Em alguns jogos, e talvez estes se mostrem como os maiores desafios para a ótica jurídica do fenômeno, é possível realizar a compra de moedas virtuais por meio de moedas oficiais. Ocorre, assim, uma espécie de “câmbio”, em que o jogador faz a “conversão” do dinheiro do mundo físico, para uma moeda operável no mundo virtual.

Para a aquisição de itens, em alguns jogos, como em *League of Legends (LoL)*, só é possível a utilização de moedas do próprio game. As moedas virtuais podem ser obtidas como recompensas, como cumprimento de fases ou objetivos propostos pelo jogo, porém também é possível comprar tais moedas através de dinheiro real (Rossini, 2020).

Já em outros jogos, no entanto, é possível realizar a compra de itens diretamente com dinheiro real, sem a necessidade de conversão da moeda, como no jogo *Counter Strike* (Rossini, 2020). Há, ainda, jogos que permitem aos jogadores realizarem negociações entre si, como no *World of Warcraft* (Rossini, 2020).

Observa-se, deste modo, que esta nova realidade se encontra em pleno desenvolvimento, porém as bases jurídicas ainda não avançam no mesmo ritmo. No que diz respeito às moedas virtuais, fruto dessa contemporânea economia digital, destacam que há um obstáculo prático no que se refere à valoração dos objetos virtuais. Isto é, o desafio está em criar valor dentro da economia digital e tornar possível a tributação dessa expressão econômica (Zilveti e Nocetti, 2020).

5.3. Bens virtuais

Mais um conceito relevante para o entendimento da monetização dos jogos eletrônicos é o de bens virtuais que, em síntese, são artigos intangíveis e sem valor intrínseco, que possuem utilidade somente no ambiente virtual de cada jogo e podem ser vendidos e/ou comprados por meio de microtransações, utilizando-se de moedas virtuais ou dinheiro real, em alguns casos. Para Leitinho (2018, p. 68), trata-se de “tecnologias de alto valor hedônico e baixo valor utilitário, por produzirem no usuário maior sensação de prazer”. De maneira semelhante, Rebs (2012, p. 207) compreende que:

[...] existem itens com funcionalidades estritamente ligadas ao jogo, pelos quais os usuários estão dispostos a pagar com algo (seja virtualmente, simbolicamente ou até mesmo concretamente) para usufruir e terem como posse unicamente em virtualidade. Estes itens ou elementos formados por pixels que vinculam valores capitais para a sua aquisição serão caracterizados como os Bens Virtuais.

Nota-se que os bens virtuais são um elemento de grande relevância no universo dos jogos digitais, compondo-se de bens simbólicos, mas com sentido de propriedade (Rebs, 2012). Estes bens parecem estar relacionados a uma espécie de identidade do jogador, demonstrando *status*, o estilo daquele indivíduo e sua relevância em relação aos demais jogadores, atribuindo aos bens um aspecto de valoração estética e social dentro do jogo (Rebs, 2012).

Os bens estéticos constituem-se em uma das principais categorias de consumo. A Comissão de Jogos de Azar do Reino Unido define as “*skins*” como itens do jogo, utilizados em alguns dos maiores e mais populares títulos de jogos, que tem

por objetivo fornecer alterações cosméticas, nos cenários, personagens, armas e outros equipamentos utilizados. Esses itens, ainda segundo a Comissão, configuram-se como um exemplo predominante de bens virtuais relacionados aos jogos de azar. A relevância de cada item se dá a partir de critérios como sua popularidade, raridade, utilidade e estética, sendo que aqueles mais incomuns alcançam altos valores monetários, podendo chegar a mais de £1000 (UK Gambling Commission, 2017).

Farinha (2019, p. 4) ressalta que as *skins* não pertencem ao jogador, pois são propriedade intelectual do fornecedor, havendo, no entanto, a licença para que esse jogador possa fazer a utilização de determinada cópia daquele *software*:

Ao adquirir o videogame, seja através de uma compra ou do simples download (no caso de ser de distribuição gratuita), o utilizador não adquire a propriedade deste, do seu software, no sentido comum empregue no Direito Privado, em sede de Direitos Reais... Assim, o utilizador pode encontrar-se vinculado a um clausulado sobre a utilização deste (sem prejuízo com as normas imperativas que um ordenamento jurídico possa ter em relação a este tipo de cláusulas – que no caso do ordenamento jurídico português se designam como cláusulas contratuais gerais, regidas pelo decreto-lei n.º 446/85, de 25 de Outubro), sendo que este geralmente se designa como EULA (*End User Licence Agreement*) ou Termos e Condições de Utilização.

Em uma pesquisa desenvolvida por Leitinho (2018), especialmente com jogadores do game *League of Legends*, verificou-se que as motivações dos jogadores para a compra de bens virtuais cosméticos são distintas e variam entre a gratificação e pelo papel representado por aquele bem. Além disso, há um grupo de jogadores-consumidores que realizam as compras de bens cosméticos para presentear outras pessoas ou para apoiar financeiramente as desenvolvedoras (Leitinho, 2018). Ao investigar tais motivações hedônicas para a compra de bens virtuais, o autor ainda propõe uma definição, apresentando que:

Bens virtuais são uma nova forma de negócio desenvolvida pelas empresas fabricantes de jogos online, na sua maioria do estilo MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) para compensar o fato de seus jogos serem gratuitos para jogar, modo que substituiu o jogo por assinatura. A venda

de bens virtuais, ou micro transações (MTX), consiste na troca de dinheiro por itens, avatars e/ou moedas virtuais (Leitinho, 2018, p. 68).

5.4. Jogos Em Blockchain: Uma Nova Categoria De Jogos Virtuais

Segundo Ignácio (2021), até recentemente os mercados dos jogos virtuais e das criptomoedas, apesar de ambos veicularem-se no meio digital e mostrarem-se promissores, mantinham-se distintos e distantes. No entanto, essa realidade vem se transformando com o surgimento de uma nova modalidade de games, que se utiliza da tecnologia de rede *blockchain* e *NFT (Non-fungible Token)*.

Com a união destes dois setores, jogadores têm ocupado também o papel de investidores e gestores de ativos digitais. Segundo Ignácio (2021), esse cenário deu início com o lançamento do jogo virtual *CryptoKitties* com base em *NFTs* que permitem a geração de ativos digitais únicos e colecionáveis. Para tanto, utilizou-se a tecnologia *blockchain* da *Ethereum*, que é uma plataforma descentralizada que realiza transações e contratos, sendo responsável também pela criptomoeda *Ether (ETH)* que, assim como a *Bitcoin*, vem passando por um processo de popularização. No game em questão, os jogadores podem criar avatares únicos de *pets*, através da sua customização, e estes, são transformados em *tokens* únicos e imutáveis, passíveis de venda na internet (Ignácio, 2021).

Para melhor compreensão, apresenta-se a explicação do que vem a ser o sistema de *blockchain*, proposta por Mougayar (2018, p. 1):

Em sua essência, o *blockchain* é uma tecnologia que grava transações permanentemente de uma maneira que não podem ser apagadas depois, somente podem ser atualizadas sequencialmente, mantendo um rastro de histórico sem fim. Essa descrição aparentemente simples de seu funcionamento tem implicações gigantescas. Está fazendo com que repensemos as maneiras antigas de criar transações, armazenar dados e mover ativos, e é apenas o começo.

Também a título de definição, observa-se que o uso de *NFTs* assemelha-se a venda de obras de arte ou coleções de vinil no mundo real e, quanto maior a escassez, mais valorizado torna-se o produto.

Quando os indivíduos pensam em *Blockchain*, costumam pensar imediatamente em criptomoeda. No entanto, os *NTFs* se diferenciam justamente por serem inimitáveis. Ao contrário das moedas virtuais, que podem ser trocadas entre si em quantidades variáveis, os *NTFs* não são substituíveis. Os colecionadores podem, naturalmente, vendê-los por outros tipos de moeda. No entanto, ao fazerem isso, eles cedem os direitos de posse dessa peça distinta de propriedade digital (Collins, 2021, p. 2).

O uso da tecnologia *blockchain* proporciona modificações profundas no âmbito dos jogos, não se restringindo apenas à possibilidade de os jogadores capitalizarem recursos enquanto jogam. De acordo com Ignácio (2021), essa inovação torna possível a descentralização das produções, isto é, se antes os recursos, dados e informações dos jogos atuais eram de propriedade exclusiva de uma desenvolvedora ou uma empresa, agora é possível que itens, recursos gráficos como animações, modelos, entre outros, sejam de propriedades diversas, pertencentes ao jogador que detém o *token* que equivale ao item em questão.

Dantas (2021) traz a atenção para o jogo *Axie Infinity*, em que os jogadores tem por objetivo criar e batalhar com avatares chamados *axies*, podendo também vender seus personagens e poções mágicas obtidas ao longo do jogo. Em 2021, a criptomoeda *AXS*, que representa o jogo, chegou a valorizar 34.000%, demonstrando a adesão do público a esse tipo de game (Dantas, 2021). Outros games do mesmo estilo vêm se popularizando, especialmente pela possibilidade de obter retorno financeiro com a compra e venda de *tokens*. No entanto, Dantas (2021), alerta para possíveis riscos que o público com menos familiaridade ao universo de investimentos pode correr, haja vista que esse tipo de jogo é baseado em oferta e demanda, de modo que o preço dos *tokens* pode variar de forma imprecisa e volátil.

CAPÍTULO II — *LOOT BOXES* COMO JOGOS DE AZAR: DEFINIÇÕES E ASPECTOS JURÍDICOS

6. O Sistema De *Loot Boxes*

Recurso recorrente e bastante conhecido no universo dos jogos virtuais, as *loot boxes* são, justamente, caixas de recompensas aleatórias que podem ser obtidas pelos jogadores de maneiras diferentes. A tradução livre do termo é “caixa de pilhagem”, mas para esse trabalho será usada a tradução, quando necessário, como “caixa de recompensas”. O recurso também é conhecido pelos nomes *loot-crates*, *prize-crates* e *card-packs*, porém possuem o mesmo mecanismo independentemente da designação e são um tipo de bem digital (Farinha, 2019).

Na definição de Xiao (2021), tratam-se de caixas que podem ser resgatadas ou abertas ao longo dos jogos e, delas, emergem prêmios aleatórios de valores diferentes, isto é, possuem maior ou menor influência na jogabilidade. Algumas dessas recompensas possuem caráter unicamente estético, não tendo grande significância na progressão do jogador. Outras, fornecem personagens, poderes e outros itens que turbinam as jogadas. Em geral, as *loot boxes* são inseridas, não se sabe se de forma aleatória ou estratégica, pontualmente ao longo das fases. Além disso, podem ser adquiridas por meio de compras, em alguns casos com moedas virtuais, em outros com moedas oficiais, ou seja, com dinheiro real (Higídio, 2021).

A abertura da caixa, mediante aquisição de uma chave, possui um característico aspecto estético — e simbólico —, como forma de instigar as expectativas e consolidar uma experiência positiva na interação com as *loot boxes*. Farinha (2019, p. 3) descreve o componente estético desse processo, após a utilização da chave:

...tocam umas notas musicais que aumentam a antecipação, enquanto a “caixa” abre-se lentamente, num processo que pode durar alguns segundos enquanto uma animação elaborada que pode consistir na “caixa” a abanar com os itens prestes a saltar para o jogador, ou uma lista de itens possíveis a rodar com um ponteiro que irá parar naquele que será seleccionado, ou mesmo uma cópia de uma *slotmachine* com símbolos próprios do jogo. No final, o(s)

item(ns) são relevados com uma nota triunfal (que pode variar consoante a raridade dos itens), e diferentes luzes e brilhos, por vezes correspondentes à categoria de raridade dos itens seleccionados, e um botão prominente pode surgir no ecrã, perguntando ao jogador se não quer comprar mais “loot-boxes” e ou “keys”, muitas vezes sugerindo promoções festivas limitadas temporalmente e ou descontos baseados na quantidade de loot-boxes compradas.

Esse recurso, que antes possuía carácter opcional, isto é, podia-se ou não abrir e/ou comprá-las, passou a se propagar expansivamente entre os jogos virtuais. Higídio (2021) destaca o caso do jogo *Star Wars: Battlefront II*, criado pela desenvolvedora sueca *EA Digital Illusions e CE AB (DICE)*, lançado em 2017, em que para que os jogadores pudessem avançar pelo jogo e pelas fases, dependiam, quase que exclusivamente, das *loot boxes* e, sobretudo, de encontrar os itens necessários dentro destas caixas.

Esse caso colocou ainda mais em evidência o aspecto contraditório desse sistema que já vinha sendo discutido há alguns anos. Diferentes países — ou entidades dentro dos países —, passaram a considerar a mecânica das *loot boxes* como análoga a dos jogos de azar. Isso porque, em alguns jogos, só é possível progredir, ou obter vantagens competitivas, ao encontrar determinados itens e, estes, estão guardados dentro das caixas de recompensas.

Com a monetização desse recurso, os jogadores podem ser levados a comprar *loot boxes* indefinidamente, até que encontrem os objetos que precisam, visto que ao obterem uma das caixas não fazem ideia do que há dentro dela. Vinha (2017) assemelha esse sistema à lógica de surpresas dos ovos de chocolate, como *Kinder Ovo*, por exemplo, em que o consumidor adquire o produto sabendo que encontrará um brinquedo dentro dele, porém, não possui indício nenhum de qual será.

Conforme pondera Xiao (2021), a despeito do termo “caixa” (“box” em inglês) que constitui o nome do recurso discutido, é possível enquadrar nesta mesma definição, de forma mais ampla, outros tipos de ferramentas monetizadas de recompensas aleatórias encontradas em jogos, mas que não se utilizam, necessariamente, da estética de uma caixa. É o caso, por exemplo, de baús de

tesouro (*treasure chests*), caixotes de suplementos militares (*military supply crates*), pacotes de cartas (*card packs*) e rodas de prêmios (*prize wheels*) (Xiao, 2021).

Para Farinha (2019), existem dois momentos em que os fabricantes podem determinar qual será a dinâmica das microtransações e *loot boxes*, bem como qual será sua relevância em termos monetários dentro daquele game, sendo estas escolhas determinantes para o modelo final. Em um primeiro momento, é definido se os itens fornecidos nas caixas serão decisivos ou não no que diz respeito à jogabilidade, isto é, se terão caráter opcional (na figura de bens cosméticos) ou obrigatório (Farinha, 2019).

A segunda decisão, de acordo com Farinha (2019), está relacionada ao tipo de compra e possibilidade de troca entre jogadores, devendo-se optar por um jogo de sistema fechado (em que não é possível realizar a troca de bens virtuais com outros usuários, impossibilitando também que os jogadores obtenham retorno financeiro com a venda de itens, de modo que estes ficam trancados nas contas pessoais dos usuários) e sistema aberto (que permite aos jogadores doar, trocar ou vender seus itens através do próprio jogo, obtendo, inclusive, retorno financeiro com seus bens). De acordo com Zendle et al. (2019), alguns tipos de recompensas são tão valiosos, em função de sua raridade e benefícios, que já podem ser encontradas sendo revendidas em mercados paralelos por preços exorbitantes, transformando um bem virtual em um bem de valor real, que pode ser adquirido com dinheiro real.

Diferentes territórios vêm lidando de maneira distinta com esse novo fenômeno. Em algumas jurisdições, como a China e Coreia do Sul, determinou-se que seja inserido em jogos que contenham *loot boxes*, informações sobre as taxas de probabilidade de obtenção de itens. As decisões decorrentes desse fenômeno são recentes e ainda carecem de legislações específicas e vedadas, para que não haja brechas para manipulação das normas pelas desenvolvedoras a seu próprio interesse.

Xiao et al. (2021) destacam casos, na China, em que a desenvolvedora obedeceu às decisões jurídicas adicionando informações de probabilidade, porém em locais de pouca visualização ou de forma que dificultasse o amplo conhecimento dos jogadores. Além disso, ressaltam a possibilidade de inserção de um dispositivo bastante popular na comunidade gamer, denominado *pity-timer* (ou “cronômetro de piedade”, na tradução literal), em que as chances de obtenção de itens raros e

valiosos aumentam a medida em que mais *loot boxes* são adquiridas (Xiao et al., 2021). Os autores ressaltam que, apesar da terminologia, o mesmo mecanismo pode ser encontrado com diferentes estéticas e não apenas como um cronômetro.

Os *pity-timers* podem operar a partir de duas abordagens: i) *cronômetros de compra repetida*, em que no caso de o jogador comprar nove caixas, e dentre todas elas nenhuma armazenar um item de maior raridade, é garantido que a décima caixa conterá o item valioso; e II) *cronômetros de compra em massa incentivados*, em que é garantido ao jogador que, caso compre de uma só vez 10 *loot boxes*, ao menos uma delas conterá um item de maior valor do que 10 caixas compradas a granel (Xiao et al., 2021).

De acordo com Xiao et al. (2021), os impactos cognitivos nos jogadores desse tipo de mecanismo ainda não foram avaliados cientificamente, porém, é possível inferir que as decisões dos indivíduos sejam manipuladas em alguma medida pelo cronômetro e a perspectiva de ganho (10ª caixa) após sucessivas derrotas (até nove caixas).

Em suma, o sistema *loot boxes* monetizado envolve investir dinheiro real, através de microtransações, em um resultado casual de um evento futuro (Zendle et al., 2019). Tendo em vista o mecanismo e as discussões acerca deste recurso, cabe compreender a gênese das *loot boxes* e sua utilização originária, que remonta à primeira década dos anos 2000.

6.1. História: Da Gratuidade À Estratégia Monetária

Mesmo que hoje essa ferramenta se mostre envolta em controvérsias e acenda discussões éticas e jurídicas consideráveis, nem sempre foi assim. Durante muitos anos após a sua criação, as *loot boxes* foram utilizadas como parte do design de jogos de videogame, em que as caixas podiam ser abertas como recompensa ao cumprimento de alguma missão proposta pelo jogo, como matar um monstro ou correr sem sofrer danos por uma distância pré-determinada.

De acordo com Xiao (2021), é possível que o mecanismo originário das *loot boxes* tenha como antepassado as cartas de esportes (*sport cards*) ou “figurinhas”, a partir da segunda metade do século XX. Segundo o autor, a inspiração, para a criação do sistema deu a partir da monetização bem-sucedida do jogo *Magic: The Gathering*,

criado em 1993 pela publicadora de jogos eletrônicos *Wizards of the Coast*. Sendo um jogo de cartas e de estratégia, os jogadores de *Magic: The Gathering* organizam suas jogadas a partir de 60 cartas, em média, que devem dispor sobre a mesa (ou Grimório).

Diferentes estratégias podem ser utilizadas para vencer o oponente, mas, em geral, quem possui maior riqueza e diversidade de cartas aumenta sua jogabilidade e capacidade de sucesso. As cartas diferenciam-se entre cores e podem representar artefatos, feitiços, criaturas, entre outros elementos. Para obter mais cartas, o jogador pode comprá-las em pacotes unitários (*boosters*) que incluem 15 cartas cada, não sendo possível, portanto, comprar todas as cartas que compõem a coleção de uma só vez.

As cartas encontradas nos *boosters*, bem como os próprios pacotes, são aleatórios. Ou seja, não é possível que o jogador-consumidor saiba de antemão as características das cartas que está comprando, de modo que seu sucesso ou insucesso na compra depende, majoritariamente, da sorte. Segundo Xiao (2021) essa estratégia acaba por forçar o jogador a comprar cartas repetidas e a gastar, possivelmente, mais dinheiro para alcançar uma coleção completa, do que se tivesse conhecimento previamente de quais cartas encontraria em cada pacote e pudesse adquirir exatamente aquelas que necessita.

Esse é um exemplo de jogo manual que pode se localizar na origem do mecanismo de *loot boxes*. A digitalização desse processo se deu com os jogos de celular do tipo “grátis para jogar” (*free-to-play*), em que as *loot boxes* eram o elemento único de monetização, como por exemplo, no *Puzzle & Dragons*, da desenvolvedora *GungHo Online Entertainment* (Xiao, 2021). A aquisição gratuita faz com que esse tipo de jogo seja amplamente aceito pelo público, ainda mais por ser oferecido em diferentes plataformas e que, em geral, podem ser acessadas via telefone celular.

Segundo Farinha (2019), acredita-se que o primeiro jogo a utilizar o modelo de microtransações e *loot boxes* foi o chinês *ZT Online*, que continha os chamados *treasure chests*, que quanto mais vezes fossem comprados, maiores eram as chances de encontrar os melhores e mais cobiçados itens. No Ocidente, esse modelo de jogo tardou um pouco mais a chegar, sendo por volta de 2009, com a alta do mercado de *smartphones*, que se proliferaram jogos do tipo *free-to-play* e, conseqüentemente, as microtransações (Farinha, 2019). A empresa de jogos virtuais

Valve Corporation, em 2007, inseriu *loot boxes* que são abertas com chaves compradas em seu jogo *Team Fortress 2*, convertendo-o para *free-to-play*, o que repercutiu exitosamente tanto na lucratividade da empresa quanto no número de jogadores que procuravam por esse game, de acordo com Farinha (2019).

6.1.2. Estratégia Pay-To-Win

É de grande valia compreender o conceito de microtransações, haja vista que foi a partir da expansão dessa ferramenta que se passou a questionar a legalidade de recursos como as *loot boxes*. De acordo com o Instituto de Referência em Internet e Sociedade (2018), as microtransações são interações adicionadas aos jogos eletrônicos, especialmente os competitivos que envolvem jogadores de diferentes locais via internet, que permitem que dinheiro real seja trocado por dinheiro virtual ou crédito em um jogo particular, que poderá ser utilizado para compra de itens dentro do próprio ambiente do jogo (Vieira, 2018). De maneira similar, Farinha (2019, p. 3) elucida que:

As chamadas “microtransações” ou *microtransactions* em videojogos, isto é, a compra de bens digitais “dentro” destes por dinheiro real, já não é recente. Esta prática comercial é difícil de datar, mas sabe-se que os primeiros casos de sucesso foram na década de 2000, nos mercados asiáticos, nomeadamente na China e na Coreia.

A problemática central deste tipo de interação está no fato de alguns jogos darem vantagens no que tange à jogabilidade àqueles jogadores que desembolsam valores para a realização destas microtransações (Vieira, 2018), ou seja, uma evidente sugestão de que para vencer ou ter benefícios nos jogos é necessário gastar dinheiro real, isto é, “*pay-to-win*”.

Para alguns juristas, a principal característica que torna possível relacionar as *loot boxes* aos jogos de azar, é o uso desta estratégia. Jogos que se utilizam do conceito *pay-to-win*, ou “pagar para vencer” são aqueles em que o jogador só consegue, de fato, avançar nas fases do game, caso compre algum recurso, nesse

caso, a *loot boxes*. Ou seja, o jogador é impelido ao consumo das caixas de recompensas caso queira progredir e até mesmo vencer o jogo.

Nesse sentido, as *loot boxes* podem ser consideradas como uma subcategoria das microtransações, visto que nesta também há o intercâmbio entre dinheiro real e dinheiro virtual que será utilizado para compras em um jogo específico, com a diferença de que neste caso o jogador não está adquirindo um item ao qual tem conhecimento previamente, já que as *loot boxes* fornecem recompensas aleatórias e desconhecidas (Vieira, 2018).

É importante destacar que nem todos os jogos que utilizam *loot boxes* se enquadram na categoria *pay-to-win*, até porque nem todos os jogos monetizam esse recurso. Em seu artigo, Hidígio (2021) retoma a explicação do advogado Felipe Bezerril para elucidar que para um jogo ser considerado como *pay-to-win*, é preciso que a jogabilidade seja prejudicada caso não haja o consumo das *loot boxes*, pois também há games em que as caixas de recompensas proporcionam modificações meramente estéticas ao jogo e estes não entram como exemplo na presente discussão.

De acordo com uma pesquisa desenvolvida pela *Juniper Research*, há uma tendência de que as *loot boxes* passem a ofertar somente itens cosméticos como recompensa, a fim de que os jogos deixem de possuir a característica de *pay-to-win*. Dessa forma, a preocupação com a similaridade entre as *loot boxes* e os jogos de azar é diminuída. Essa seria uma estratégia interessante de adaptação dos recursos e que evitaria o seu banimento, possivelmente.

7. Jogos De Azar e Correlações Com Loot Boxes

Huizinga (2000), ao destacar a tensão e a incerteza como pontos essencialmente constituintes de um jogo, acrescenta uma ressalva no que diz respeito aos jogos que dependem exclusivamente da sorte ou do acaso:

Nos jogos puramente de sorte, a tensão sentida pelo jogador só muito fracamente é comunicada a qualquer observador. Os jogos de azar constituem um curiosíssimo objeto de pesquisa cultural, mas devemos considerá-los inúteis para o estudo da evolução da cultura. São estéreis, nada acrescentam à vida do espírito. Mas esta situação muda logo que o jogo exige aplicação,

conhecimentos, habilidade, coragem e força. Quanto mais “difícil” é o jogo, maior a tensão entre os que a ele assistem (Huizinga, 2000, p. 38).

A definição de jogo de azar é estabelecida por cada país de maneira distinta, entretanto, o que há em comum, é a compreensão de que se trata de jogos que contam com a aleatoriedade para obtenção de sucesso ou fracasso e, em alguma medida, podem ocasionar prejuízos aos seus jogadores, seja econômico ou psíquico. Nesse sentido, cada país considera a prática desses jogos em seu território de forma particular, alguns com a proibição total, outros com regulamentação, e outros, ainda, com a discussão em andamento para a tomada de decisão.

De fato, diferentes são os aspectos de interesse que envolvem a prática de jogos de azar, indo desde o campo do indivíduo até às políticas coletivas de segurança dos cidadãos. Nesse sentido, Correia (2015, p. 1) argumenta que:

O fenômeno do jogo de fortuna ou azar levanta várias questões relativas à proteção do patrimônio, à ludopatia, à defesa do desenvolvimento da personalidade da criança e do jovem, aos interesses fiscais do Estado e às medidas de desenvolvimento social, que a doutrina majoritária considera constituírem o bem jurídico-penal protegido pela incriminação da Exploração ilícita de jogo.

Em relação à segurança do indivíduo, sabe-se que aqueles que apresentam problemas com jogos de azar, de modo geral, mantêm-se em uma crença de que na próxima partida conseguirão recuperar o dinheiro gasto e que, finalmente, serão o vencedor. Ocorre, porém, que condicionado a esse pensamento, o jogador perde valores exorbitantes de dinheiro, podendo até mesmo recorrer a empréstimos para continuar jogando, de modo que sua vida financeira vai tornando-se cada vez mais problemática e inviável. Pode ocorrer, inclusive, de amigos e familiares se afastarem do indivíduo jogador, quando são atingidos extremos do vício. Esse padrão comportamental e modo de vida mantêm o indivíduo em constante estresse e pode desencadear ansiedade, depressão grave e pensamentos suicidas (Griffiths, 2008).

Contrário a esse pensamento, alguns especialistas não avaliam o fenômeno como perigoso ou potencialmente danoso, mas compreendem que esta visão negativa foi construída por visões enviesadas e fortemente amparadas pela igreja e

movimento antijogo dos Estados Unidos, especialmente nos anos de 1990, segundo José (2021). Para o autor, manter os jogos de azar na ilegalidade é corroborar para um contexto social ainda mais preocupante, pois tais jogos já existem e são praticados comumente, ainda que de forma ilegal, fazendo com que tributos não sejam contabilizados e funcionários tenham registro formal.

Nota-se que o tema pode ser encarado a partir de perspectivas diferentes, que vão da permissibilidade à total proibição, atravessando uma regulamentação mínima ou um pouco mais rigorosa ao setor, bem como uma maior ou menor aceitação da prática por parte da população em diferentes locais.

No que tange ao Direito, o jogo de azar é uma modalidade específica de jogo que atravessa importantes aspectos jurídicos, visto que quando não autorizada, a prática deste ocorre de forma ilícita, passível de responsabilidade penal tanto para os indivíduos praticantes de tal atividade, quanto para os explorados dos jogos (Farinha, 2019). Quando autorizada, a prática de jogos de azar pressupõe obrigações civis aos envolvidos, bem como tributação da atividade conforme a legislação estatal.

A principal justificativa apresentada pelos juristas, legisladores e instituições ao redor do mundo para o enquadramento das *loot boxes* na categoria de jogos de azar está na natureza aleatória desse recurso, em que as recompensas obtidas na abertura das caixas é um fator imprevisível para o jogador-consumidor (Xiao, 2021). Para Farinha (2019), surge uma anomalia nesta questão, a medida em que os bens virtuais adquirem valor econômico ao serem monetizados e transacionados.

Farinha (2019) alerta para o forte apelo estético que envolve a abertura das *loot boxes*, combinando estratégias visuais e sonoras, efeitos e sugestões, com o intuito de promover uma experiência intensa de satisfação ao jogador, o que pode assemelhar-se e em alguns casos, segundo o autor, ser idêntico aos mecanismos de diferentes jogos de fortuna ou azar, como máquinas de cassinos, ocupando-se de emoções e sentimentos similares.

Para alguns juristas, é possível eliminar algumas características que garantam ao sistema de *loot boxes* semelhanças com os jogos de azar, sem que haja necessidade de banimento deste recurso dos jogos, cabendo ao corpo legislador de cada país promover o debate contextualizado a sua realidade em torno do tema, visando, em última instância, garantir a segurança do consumidor (Hidígio, 2021). Uma alternativa, nesse sentido, seria inserir no próprio jogo uma probabilidade de

encontrar determinado item dentro da caixa, o que retiraria em certa medida o caráter randomizado, bem como limitar os itens encontrados nas caixas àqueles de natureza cosmética ou *skins*.

Nesse contexto, é possível afirmar que as desenvolvedoras podem decidir de que forma o jogo — e seu mecanismo de *loot boxes* — será encarado, ainda nas fases de produção. Ao optar por inserir um conjunto de itens cosméticos, é dada ao jogador a opção de prosseguir no jogo sem a necessidade de embarcar em microtransações, enquanto que se forem ofertados itens que condicionem a jogabilidade, é possível que os jogadores se sintam impelidos a realizar compras dentro do jogo.

O que se observa a partir dessa discussão é o risco potencial e real aos jogadores consumidores de jogos que fazem uso de *loot boxes*. O que se busca no campo científico, assim como no âmbito legislativo de diferentes territórios, é a mensuração desse risco e a criação de estratégias para lidar com esse fenômeno. Além disso, o que se apresenta também neste debate é um dilema moral e jurídico, que não parece prudente basear-se em uma ótica maniqueísta, quanto a promover a proteção dos consumidores, especialmente do público infantil e jovem, garantindo também a liberdade de mercado das desenvolvedoras.

A vice-presidente da desenvolvedora e distribuidora de jogos *Electronic Arts*, Kerry Hopkins, relatou ao parlamento britânico que o intuito das caixas de recompensas é apresentar mais um recurso de entretenimento e prazer aos seus usuários, salientando que jogos como o *Fifa Ultimate Team* — um importante representante no quesito *loot box* —, são éticos e divertidos (Kleinman, 2019). Já Przybylski, pesquisador do assunto no Reino Unido, alerta que são necessárias mais pesquisas para se chegar a uma conclusão e, para a realização destes estudos, é de suma importância que as desenvolvedoras concordem em compartilhar dados relacionados à adesão das caixas com cientistas independentes (Kleinman, 2019).

Um argumento bastante utilizado pelos defensores das *loot boxes* é o de que o jogador não perde em nenhuma circunstância, uma vez que não existe *loot box* vazia. Para essa orientação jurisdicional, há sempre um prêmio, embora haja também itens mais raros e mais comuns de serem encontrados e essa probabilidade não fique evidente para quem está adquirindo o produto. Além disso, nota-se também o argumento de que não é possível alienar bens adquiridos por plataforma digital.

Segundo Chang (2019), este foi um argumento também utilizado pela EA, para distanciar o mecanismo de monetização dos jogos de azar, pois, enquanto em uma máquina caça-níqueis não há garantia de que o dinheiro apostado retornara ao jogador de alguma forma, no caso das *loot boxes* há uma compra propriamente dita e o consumidor receberá algo em troca, não havendo uma perda no sentido real.

Conforme elucida Xiao et al. (2021), as *loot boxes* são um produto novo e um desafio para os reguladores, uma vez que devem determinar a forma de lidar com a problemática a partir de evidências dos efeitos potencialmente prejudiciais que ainda são limitadas e vão sendo produzidas gradualmente, o que torna complexa a função de manter um equilíbrio entre a liberdade das empresas e dos consumidores que desejam adquirir tais itens, e a proteção do público de consumidores mais vulneráveis aos potenciais efeitos negativos do mecanismo. Como pesquisas ainda estão sendo conduzidas no sentido de compreender tais efeitos, convém tratá-los como potenciais danos e não efetivos.

7.1.1. Danos Potenciais Aos Jogadores-Consumidores

Apesar das *loot boxes* se consistirem em um antigo recurso, utilizado amplamente em videogames, fazendo parte, há décadas do desenho dos jogos, a monetização desse recurso é um fenômeno mais recente (Xiao, 2021). O fator monetário combinado à aleatoriedade e incerteza quanto às recompensas encontradas nas caixas constituem-se como características centrais que vêm despertando atenção.

Como fatores correlatos tem-se, por exemplo, a apresentação estética destas caixas, a recorrência insistente de aparição ao longo das fases e a limitação na jogabilidade daqueles que não adquirem os itens. A combinação destes fatores apresenta potenciais danos a diferentes aspectos de vida do consumidor, conforme destaca Xiao (2021). O principal problema da prática dos jogos de azar é que podem desencadear comportamentos desordenados e excessivos no sentido de alcançar os prêmios prometidos na aposta, o que pode gerar impactos significativos na vida profissional, pessoal e familiar do indivíduo (Zendle et al. 2017).

7.1.1.1. Aspecto econômico. De acordo com um relatório produzido por pesquisadores do *Juniper Research*, a receita gerada a partir do consumo de *loot boxes* deve chegar a cerca de US\$ 20 bilhões até o ano de 2025. Apesar do alto valor apresentado, o crescimento médio da receita das *loot boxes* tende a desacelerar nos próximos anos, em função do endurecimento da legislação quanto ao uso deste recurso, bem como a maior preocupação regulatória.

Ainda segundo o relatório, essa estratégia de monetização é considerada como uma parte fundamental para a geração de capital das publicadoras de jogos virtuais. Ocorre, no entanto, que a facilidade na compra somada à publicidade, por vezes, direcionada ao público infantojuvenil, faz com que crianças e adolescentes consumam estes itens virtuais sem consentimento de seus responsáveis ou noção das consequências.

Em 2019, veio à tona, por meio da mídia, um caso ocorrido no Reino Unido, em que quatro crianças com idade inferior a dez anos, realizaram sucessivas compras no jogo virtual, de futebol, *FIFA*. No total, foram gastas cerca de 550 libras em aproximadamente três semanas, utilizando como plataforma o videogame *Nintendo Switch* (Kleinman, 2019). Segundo a BBC Brasil (2021), o jogo *FIFA* vende pacotes que incluem jogadores especiais, como Lionel Messi, que só podem ser obtidos por meio de compra e não por mérito na progressão dos jogos. Além disso, os pacotes vendidos não trazem previamente a descrição de quais personagens serão adquiridos, isto é, o consumidor conta com a aleatoriedade, mesmo que esteja em busca de um jogador específico para compor seu time de futebol.

Em uma pesquisa desenvolvida pela organização sem fins lucrativos *Internet Matters*, da Inglaterra, observou-se que a maioria dos pais ou responsáveis participantes do estudo relatam preocupar-se com a quantia de dinheiro gasta pelas crianças em jogos virtuais. Além disso, os pais também se mostram preocupados com possíveis efeitos cognitivos e comportamentais que a exposição precoce à *loot boxes* possa desencadear nas crianças futuramente, visto que, segundo os pais, são estimulados ao comportamento de aposta.

Nota-se, desta forma, que o prejuízo econômico em função do uso inadequado e excessivo de *loot boxes* é uma realidade e tem contribuído para o aumento da preocupação quanto ao tema, seja por legisladores, por entidades, por pais de

crianças e adolescentes jogadoras e/ou pelos próprios jogadores que se sentem, em alguma medida, lesados.

7.1.1.2. Aspecto psicológico. O jogo, especialmente para o público adolescente, insere o indivíduo em um contexto de socialização. O jogo virtual, principalmente aqueles em que há partidas síncronas, online, formando equipes em tempo real, cumpre a mesma função. Adquirir determinados itens, possuir determinados avatares ou artefatos pode, por vezes, proporcionar maior ou menor prestígio, ou *status*, dentre os jogadores, o que possivelmente, é um importante fator que leva adolescentes jogadores a consumir bens virtuais no jogo, muitas vezes, em tempo real e a partir de decisões tomadas de forma imediatista (Internet Matters, 2020).

É possível e conhecido, entretanto, que os jogos possam se tornar um problema bastante sério para alguns indivíduos e pode-se dizer que a chave para que isso ocorra está no condicionamento comportamental. Os jogos, sobretudo os jogos de azar e os jogos virtuais, são desenvolvidos com base em sólidos fundamentos da ciência e da psicologia, a fim de garantir que o jogador obtenha o máximo de prazer possível e tenha vontade de repetir novas partidas com frequência.

Sobre isso, Zendle et al. (2017) descrevem que quanto mais os indivíduos são expostos à excitação e à sensação de bem-estar relacionadas a prática de jogos, mais sentem-se atraídos — até mesmo bioquimicamente — a reviver tal sensação. Isto é, o comportamento torna-se um hábito, condicionado pela tentativa e erro, podendo chegar a casos extremos de compulsão, ou seja, ao vício pelo jogo, com consequências negativas diversas para cada indivíduo.

Griffiths (2008) ressalta que um vício se dá sempre a partir da combinação de diferentes fatores, como a predisposição genética e biológica do indivíduo, sua estrutura psicológica e social, o ambiente em que está inserido, além das características próprias da atividade ou jogo sob o qual o jogador tem se debruçado. Farinha (2019) descreve que em alguns jogos as *loot boxes* inicialmente são oferecidas gratuitamente aos jogadores, fornecendo itens que permitem uma progressão mais rápida e facilitada, porém, com o passar do tempo — e com o jogador já emocionalmente envolvido após horas de dedicação ao game —, a abertura dessas caixas passa a depender exclusivamente da compra de chaves, e sem esse recurso

disponível a dificuldade na progressão é aumentada consideravelmente. Para o autor, essa estratégia assemelha-se àquela de traficantes de drogas que buscam, inicialmente, facilitar o acesso à droga para viciar seus usuários e, em seguida, passa a cobrar por ela.

No caso da população adolescente e infantil, o risco de desenvolver tais comportamentos disfuncionais é ainda mais acentuado (Zendle et al., 2017), sendo que crianças expostas a práticas de jogos de azar possuem maiores chances de apresentar comportamento problemático em relação aos jogos quando tornam-se adultas (Hraba & Lee, 1995).

8. Discussões ao redor do mundo

Com a monetização das *loot boxes*, diversos países passaram a questionar a legalidade desse recurso em função no ordenamento jurídico de cada nação. Nesta seção apresenta-se um panorama de como governos e juristas têm abordado a questão em diferentes localidades, optando-se por investigar os casos mais emblemáticos, como forma de contribuir para uma compreensão mais global do problema.

De acordo com Farinha (2019), a maioria dos países estão ainda em uma fase inicial de investigação, concentrados em compreender a natureza do fenômeno e se é possível enquadrá-lo na legislação já existente, bem como se é necessário regular a prática e de que forma. De maneira semelhante, Xiao et al. (2021) compreende que por se tratar de um fenômeno novo, os regulamentadores e formuladores de políticas públicas da maioria das jurisdições ainda estão decidindo como regulamentá-lo. No Capítulo III, é possível encontrar uma discussão mais extensa e prática do assunto, em forma de estudo de caso, no que diz respeito à jurisdição do Brasil.

8.1. Japão

De acordo com Nunes et al. (2021), o Japão foi o primeiro governo a tomar medidas legais a respeito das *loot boxes*, considerando o recurso como jogo de azar a partir da interpretação da Lei de Jogos de 1977 do país. Em 2012, o governo reconheceu um modelo de monetização denominado *kompugacha*, muito

semelhante ao mecanismo *loot box*, como jogo de azar, proibindo-o. Nesse tipo de jogo, os jogadores são incentivados a investir quantias pequenas de dinheiro real para a aquisição de itens aleatórios que formam uma coleção passível de premiação após completa.

Para Hood (2017), as *kompugacha* foram o ponto inicial para o desenvolvimento das *loot boxes* no ocidente. No passado, as *kompugachas* estavam restritas ao mundo físico, em que crianças e adultos inseriam moedas em uma máquina e esta devolvia um brinquedo em forma de cápsula. Segundo Hood (2017), foi a partir de 2011 que esse sistema migrou para o universo dos jogos móveis gratuitos, como forma de monetização. O jogo que impulsionou a discussão no país foi o *Puzzle e Dragon*, da desenvolvedora *GungHo Online*, que faturou US\$ 1 bilhão com o sistema, tendo feito sucesso especialmente entre o público infantil, aumentando ainda mais a preocupação e a urgência em lidar com o fenômeno.

Nesse caso, o país não elaborou nova legislação para inserir mecanismos tecnológicos contemporâneos, mas sim utilizou a legislação já existente, dada nova interpretação aos jogos virtuais (Farinha, 2019). As *loot boxes* passaram a ser consideradas como *gambling*, tendo sido emitido um parecer pela Agência de Defesa do Consumidor do Japão, equiparando o mecanismo dos jogos ao das máquinas caça-níqueis (Farinha, 2019). Em pouco tempo, diversas desenvolvedoras atuantes no Japão acataram ao pedido e removeram de seus jogos o recurso de *loot boxes*, a fim de continuarem comercializando no país.

De acordo com Hood (2017), as principais desenvolvedoras de jogos no país — como a *GREE* e a *DeNA* —, ao virem sua lucratividade ser reduzida e o preço suas ações despencarem em função do enquadramento do mecanismo como jogo de azar, decidiram criar a Associação de Jogos Social do Japão, seu próprio órgão, que tinha como intuito promover a autorregulamentação das empresas em face da regulamentação governamental, incentivando, por exemplo, as empresas a divulgarem as probabilidades das recompensas.

Apesar da abordagem do governo em relação às *kompugacha* e *loot boxes*, ainda é possível encontrar o mecanismo em alguns jogos, visto que alguns modelos ainda são permitidos. Segundo Hood (2017), em 2016 ainda foi possível que um jogador gastasse cerca de \$ 6.065 em apenas uma noite com *loot boxes* do jogo de RPG *Granblue Fantasy*, da desenvolvedora *Cygames*, que se desculpou pelo

ocorrido, reembolsou os jogadores e firmou o compromisso de se autorregular em todos os seus jogos.

8.2. China

Na China, a prática e/ou exploração dos jogos de azar são ilegais, com exceção das duas Regiões Administrativas Especiais (RAE), Macau e Hong Kong, que possuem chefes de governo e executivo estanques do restante do país, sendo também regiões autônomas e independentes para a tomada de grande parte das decisões, inclusive, a permissão da exploração de jogos de azar. Para o restante do país, a legislação fundamental aplicável ao jogo concentra-se no Artigo 303 da Lei Criminal da República Popular da China e a Sexta Emenda à Lei Penal.

Pela definição do país, jogos de azar são atividades que se pratica com o objetivo de se obter lucro, reunindo pessoas para jogar, abrir ou explorar jogos ou mesmo fazer deles uma profissão (Wai-Ming & Pan, 2020). Embora não haja uma definição precisa de jogos de azar online, é possível encontrar no Artigo 303 da Lei Criminal do país a proibição de atividades que estabeleçam sites de jogos online ou atuem como canal para o estabelecimento destes, conforme apontam Wai-Ming & Pan (2020).

Em dezembro de 2016, o Ministério da Cultura chinês publicou um Decreto que visa aumentar a rigidez na interpretação e no tratamento das *loot boxes* no país. Além de proibir a sua venda direta aos jogadores (sendo permitida a venda vinculada a outros serviços e itens), a partir de maio de 2017 as empresas cujos jogos possuíssem *loot boxes* ou análogos, deveriam disponibilizar, obrigatoriamente, um relatório público discriminando as probabilidades de cada item estar contido na caixa, de acordo com Farinha (2019). O condicionamento na divulgação desses dados revelou que a probabilidade de aparecimento de determinadas categorias de itens, eram significativamente baixas, chegando a 0.1% (Farinha, 2019). Em uma recente pesquisa realizada por Xiao et al. (2021), observou-se que para 4,4% dos jogos não havia ainda a divulgação obrigatória de probabilidades.

Certamente, estar em contato com essas informações proporciona aos jogadores-consumidores, maior poder de decisão ao considerarem todas as possibilidades e características do produto que está tentado a adquirir. Xiao et al.

(2021) destacam que a China é a primeira e única jurisdição, até o momento, a exigir transparência das empresas quanto às estatísticas de obter itens nas *loot boxes*. No entanto, de acordo Chang (2019), a Coreia do Sul também passou a cobrar tais informações das desenvolvedoras.

Destaca-se que as *loot boxes* estão presentes em 91 de cada 100 jogos para *iPhone* na China, e dos jogos classificados como adequados para maiores de 12 anos, 90,5% contém o recurso (Xiao et al., 2021), o que evidencia a necessidade da atenção ao fenômeno por parte do poder público. De acordo com Raphael (2021), a China e outros territórios do Extremo Oriente dão conta da venda de mais da metade das vendas de *loot boxes*, o que demonstra que modificações no atual sistema chinês causarão modificações significativas no setor, tendo em vista que o mecanismo *loot boxes* gera considerável receita às desenvolvedoras.

Para Farinha (2019), além de ter iniciado a discussão pioneiramente, os países asiáticos produziram uma nova legislação para dar conta desse novo fenômeno, enquanto que países ocidentais ainda encontram-se em fase de compreender o mecanismo e buscam enquadrá-lo em legislações já existentes e correlatas, com exceção da Ilha de Man, que desde 2017, através de sua *Commission Supervision Gambling*, passou a considerar os bens virtuais e os mecanismos de microtransações e *loot boxes* em sua legislação para jogos de azar online, regulamentando o uso.

Em contrapartida, Hood (2017) considera que a nova legislação chinesa, assim como aquelas que virão em outros países, devem ser herméticas, para que não haja possibilidade das empresas a contornarem, como já foi verificado na China. Como exemplo, a desenvolvedora de *Overwatch*, *Blizzard China*, que não pode vender recompensas diretamente aos jogadores, mas há a possibilidade de o jogador comprar a moeda do jogo (usando dinheiro real) e receber a *loot box* como um “presente” (Hood, 2017). Ou seja, encontrou-se uma maneira de dar continuidade ao uso do mecanismo de monetização, sem cair, à primeira vista, na ilegalidade.

8.3. Bélgica

Na Bélgica, os jogos de azar são regulamentados por diversos atos, dentre os quais, os três principais são a Lei Federal de 07 de maio de 1999, também chamada de Lei do Jogo, que diz respeito aos jogos de azar, apostas e proteção dos jogadores.

A segunda trata-se da Lei Federal de 31 de dezembro de 1851, também denominada como Lei das Loterias. E, por fim, a Lei Federal de 19 de abril de 2002, também conhecida como Lei da Loteria Nacional, que visa racionalizar o funcionamento e a gestão da Loteria Nacional (Paepe, 2020).

A Lei de Jogos da Bélgica define como jogo de azar qualquer jogo que disponha de uma aposta, de qualquer tipo, cuja consequência seja a perda da aposta por ao menos um dos jogadores ou o ganho a favor de pelo menos um dos jogadores, organizadores ou participantes, além de se considerar o acaso um fator para a condução do jogo, bem como para o sucesso ou fracasso nas partidas ou fixação do ganho.

Segundo Paepe (2020), não há na jurisdição belga uma definição de jogos de azar que abarque os jogos online de forma específica, mas menciona-se "*instruments of the information society*" como equipamentos eletrônicos que processam e armazenam dados e podem transmiti-los e recebê-los por fios, rádio ou outros meios eletromagnéticos. Jogos de azar que se utilizem desses instrumentos também são considerados na legislação que, ao propor tal definição, teve como intuito garantir que a Lei de Jogos também fosse aplicável aos jogos de azar oferecidos por meio de tecnologias novas e imprevisíveis.

De acordo com Wakka (2019), após uma ampla discussão entre a empresa e o governo, a *Electronic Arts* optou por retirar do jogo *FIFA 18* para usuários da Bélgica o mecanismo de *loot boxes*. A partir de novembro de 2018 o país atentou-se para a questão e iniciou uma considerável investigação sobre tal mecanismo e possíveis ilegalidades, para tanto, a Comissão Belga de Jogos, juntamente ao ministro da justiça do país, investigou diferentes jogos, culminando na publicação do relatório "*Research Report on Loot Boxes*" que concluiu que alguns extrapolavam a lei de jogos de azar do país, tais como *Counter Strike: Global Offensive* e *Star Wars Battlefront II*, além do já mencionado *FIFA 18* (Wakka, 2019).

A Comissão declarou sua contrariedade ao mecanismo de *loot boxes* e Koen Geens, o então ministro da justiça do país, demonstrou preocupação em relação a saúde mental de jogadores, especialmente mais jovens, de videogames que contém jogos de azar (Vieira, 2018). Apesar de acatar o pedido pela mudança nos jogos, a *EA* mostrou-se insatisfeita com a decisão da Comissão, ressaltando que a inserção das *loot boxes* é uma estratégia de monetização que permite a manutenção dos

valores dos jogos no lançamento, embora afirme que as mudanças no jogo *FIFA*, na Bélgica, não representam defasagem no desempenho financeiro da empresa (Wakka, 2019).

Na Bélgica, os jogos de azar são parcialmente permitidos, isto é, para operar neste setor, é necessária a obtenção de uma licença de operação, que é emitida pelo órgão público responsável, desde que o solicitante se enquadre ou se adeque aos requisitos exigidos pela legislação. As atividades do ramo permitidas no país podem ser de três tipos: cassinos, bares e salas de jogos, sendo proibida qualquer atividade que não esteja neste escopo. É o caso da recente decisão sobre *loot boxes*, em que foi interpretado que o mecanismo se comporta como uma forma ilegal de jogo de azar.

O impacto dessa decisão recaiu de diferentes maneiras sobre as desenvolvedoras. Enquanto algumas fizeram a remoção das *loot boxes*, como é o caso da *EA* no jogo *FIFA*, outras optaram por encerrar a venda de jogos, como é o caso da *Nintendo*, que removeu dois de seus jogos mobiles do país, sendo eles o *Animal Crossing – Pocket Camp* e *Fire Emblem Heroes* (Nunes et al., 2021).

A título de comparação, Farinha (2019, p. 12) aponta que o governo da Bélgica chegou a conclusões ligeiramente diferentes da Holanda:

Isto deve-se ao facto de que à luz da legislação belga não é necessária a funcionalidade dos jogadores poderem trocar os seus “itens digitais”, adquirindo estes valor económico no processo, mas o valor subjectivo dado pelos jogadores a estes “bens” e a possibilidade de os poderem comprar especificamente com dinheiro ou moeda virtual, de outra forma que não apenas através de “loot-boxes”. Assim, as “loot-boxes” em “Overwatch”, foram consideradas como cumprindo os requisitos de “gambling” na Bélgica, ainda que não cumpram de acordo com a lei holandesa.

De acordo com Taylor (2018), uma possível maneira de lidar com o problema seria o desenvolvimento de licenças específicas para videogames que contenham *loot boxes*, categorizando-as, além de delimitar uma classificação indicativa de faixa etária que deverá ser verificada no ato de venda dos jogos, proibindo a compra por menores de idade, conclusão também compartilhada pela Alemanha.

8.4. Reino Unido

Em sua atual legislação, o Reino Unido abarca elementos como *skins gambling* na categoria apostas, no entanto, ainda não há um definido entendimento das *loot boxes* como *gambling*, visto que não é possível realizar saques a partir dos jogos, divergindo, assim, das definições de jogo de azar do país (Farinha, 2019). Ainda assim, a discussão permanece contemporânea e maiores investigações têm sido conduzidas. Segundo Tim Miller, diretor executivo da *Gambling Commission* (Comissão de Jogos de Azar) do Reino Unido, as *loot boxes* foram identificadas como um potencial risco para o público infantojuvenil em 2016, a partir de uma revisão feita pela comissão em relação aos temas videogames e jogos de azar (UK Gambling Commission, 2017), haja vista o desenvolvimento e expansão de produtos de entretenimento interativo, tais como os videogames.

O diretor destaca que as definições do que se enquadra ou não como jogo de azar são feitas exclusivamente pelo parlamento, cabendo à Comissão aplicar tais definições às atividades, não as alterando ou criando-as. No país, a *Gambling Act 2005*, ou Lei de Jogos, é a legislação atual de provisões sobre jogos de azar e tem como um de seus objetivos proteger crianças e outras pessoas vulneráveis de serem prejudicadas ou exploradas pelo jogo, mas garantindo que os jogos de azar sejam conduzidos, de forma justa e controlada. Em 2020, foi anunciado pelo governo do país, que alterações seriam realizadas na lei, a fim de abranger novos fenômenos da era digital.

Em um relatório emitido pela Comissão em 2017, verifica-se que mecanismos para obtenção de recompensas, como o caso das *loot boxes*, possuem grande semelhança com o jogar em máquinas de apostas, visto que o jogador paga para apostar (uma chave que abrirá a caixa) para ter a oportunidade de ganhar um prêmio (itens no jogo), sendo que este é apresentado como determinado, embora desconhecido, isto é, de natureza aleatória (Gambling Commission, 2017). O relatório também aponta que a qualquer indício de oportunidades de ganho de dinheiro real como prêmio ou possibilidade de troca de recompensas por moedas reais, faz com que esse mecanismo passe a ser considerado como jogo de azar passível de licenciamento para sua operação.

Para a *Gambling Commission*, um jogo virtual pode ultrapassar a linha do que é considerado como jogo de azar quando os itens obtidos nas caixas são de grande valor ou podem ser sacados, isto é, convertidos em dinheiro para uso no mundo real, de modo que aqueles que são de exclusiva utilidade dentro do jogo, não poderiam ser classificados como aposta. No entanto, destaca também que os pais de crianças e adolescentes jogadores preocupam-se com possíveis riscos aos seus filhos, independentemente da definição legal do que seria jogo ou aposta (UK Gambling Commission, 2017).

Ainda de acordo com a *UK Gambling Commission*, os jogos de azar na Grã-Bretanha são regulamentados e é ilegal fornecer infraestrutura para operação de tais jogos sem que haja uma licença de operação emitida pelos órgãos governamentais responsáveis por este setor. Saliencia-se que todos os jogos de azar permitidos no território necessitam também de uma autorização para que sejam ofertados à população. A Comissão reconhece a lacuna de jurisprudência contemporânea que abarque as novas realidades de jogos e seja aplicável em casos como o das *loot boxes*, mas se for compreendido que este mecanismo se assemelha a apostas — ao ser constatado, por exemplo, que o dinheiro virtual obtido nos jogos pode ser sacado ou bens virtuais podem se converter em bens materiais reais — é possível que autorizações sejam necessárias para sua operação, como qualquer outro jogo de azar.

8.5. Portugal

Em Portugal, os chamados jogos de fortuna ou azar estão regulamentados, atualmente, pelo Decreto-Lei nº 422/89, de 2 de dezembro, sendo um documento popularmente conhecido como Lei do Jogo, além de diversos outros atos direcionados aos diferentes tipos de jogos.

Correia (2015) descreve que até 1927, atividades vinculadas ao jogo de azar sofriam repressão penal absoluta, sendo associados à ociosidade, aos pecados e ao tumulto da tranquilidade pública, em uma visão moralista – e apoiada fortemente na religião –, sobre o fenômeno. Apesar de serem ainda proibidos no território português, há uma maior tolerância nos dias de hoje, não sendo completamente banidos, de

modo que para a operação desse tipo de entretenimento, é necessária a obtenção de licenças de operação emitidas pelo Estado.

Enquanto para alguns autores os jogos de azar e fortuna em Portugal são ilícitos, para outros, ilícita pode ser a exploração de tais jogos (Correia, 2015):

Haverá jogo ilícito, quando não autorizado, para efeitos de aplicação do art. 1245.º e ss do CC, porquanto o jogo de fortuna ou azar não é contrato válido nem é fonte de obrigações civis nem naturais; e teremos exploração ilícita de jogo de fortuna ou azar, quando não autorizada, para efeitos de aplicação da Lei Penal, nos termos do art. 108.º da LJ (Correia, 2015, p. 38).

De acordo com Correia (2015), a exploração de jogos de azar e fortuna é considerada ilícita quando desempenhada fora dos padrões e critérios determinados por lei, bem como fora dos locais autorizados legalmente. Os tipos de jogos permitidos, bem como as condições para a obtenção da licença e para a operação, estão contidos na legislação apropriada. No que diz respeito aos jogos online ou que se utilizem de suporte eletrônico e de informática para seu funcionamento, aplica-se o Decreto-Lei nº 66/2015, também denominado como Regime Jurídico do Jogo Online (RJO).

Pode-se dizer que as *loot boxes* tendem a ser observadas sob a ótica desta última legislação, visto que se trata de um mecanismo atuante essencialmente no ambiente virtual, entretanto, assim como afirma Farinha (2019), observa-se que para abranger todos os aspectos do recurso, haja vista que não está diretamente mencionado nos documentos, faz-se necessário consultar outros diplomas, como a Lei de Jogos do país. Isto é, se reconhecida a natureza de jogo de fortuna ou azar nos games que utilizam *loot boxes*, estes devem ser submetidos aos critérios e requisitos constantes na RJO.

Nesse caso, uma mudança necessária diz respeito à classificação indicativa dos jogos, visto que em seu Artigo 21, a RJO expressa que:

A publicidade de jogos e apostas deve ser efetuada de forma socialmente responsável, respeitando, nomeadamente, a proteção dos menores, bem como de outros grupos vulneráveis e de risco, privilegiando o aspeto lúdico da atividade dos jogos e apostas e não menosprezando os não jogadores, não

apelando a aspectos que se prendam com a obtenção fácil de um ganho, não sugerindo sucesso, êxito social ou especiais aptidões por efeito do jogo, nem encorajando práticas excessivas de jogo ou aposta.

Na jurisprudência portuguesa, assim como já observado em outros países, define-se jogo de fortuna ou azar como aqueles em que o resultado é contingente por assentar exclusiva ou fundamentalmente na sorte. No país, estes jogos são permitidos desde que se enquadrem nos requisitos legais e sejam licenciados, o que é importante principalmente para proteger o público mais vulnerável, como menores de idade, e garantir lisura ao setor.

Em 2018, Teresa Monteiro, a então vice-presidente do Instituto do Turismo de Portugal assinou, juntamente a outros 15 reguladores de países diferentes, uma declaração coletiva sobre apostas e *loot boxes* em videogames, ressaltando a preocupação quanto ao uso irrestrito do mecanismo, bem como sobre sua potencial similaridade com jogos de fortuna ou azar (Rodrigues, 2018).

CAPÍTULO III — ESTUDO DE CASO: O BRASIL E A AÇÃO CIVIL PÚBLICA

Apesar da discussão do uso das *loot boxes* já ter fundamentado legislações ao redor do mundo, no Brasil, esse movimento parece iniciar-se judicialmente somente nos últimos tempos. De acordo com Martins & Ferrer (2020), o Brasil ocupa o décimo terceiro lugar em se tratando de consumo de produtos atrelados aos jogos virtuais, porém, ainda há limitação quanto ao discurso jurídico relacionado ao tema, bem como sobre a importância que estes possuem nos campos da cultura e da economia brasileiras.

No Brasil, os jogos de azar não são proibidos em sua totalidade, mas possuem uma ampla gama de modalidades que não são legalmente aceitas no território, além de serem vistas popularmente como imorais, estando no imaginário da sociedade associadas à lavagem de dinheiro e ao crime. A Caixa Econômica Federal do país detém o poder de explorar a loteria, pois se trata de uma atividade privativa da união federal, possuindo autorização legal para a prática.

Conforme descreve Albuquerque (2021), as apostas na loteria estatal e corridas de cavalos (conduzidas por operadores autorizados) são tipos de jogos de azar permitidos ao brasileiro, enquanto que o pôquer é considerado como jogo de habilidade e não de azar, também sendo autorizado. Ainda segundo o autor, após a proibição dos jogos em meados dos anos 1940, o setor ainda permanece sem uma regulamentação concisa no país, apresentando como exemplo as máquinas caça-níqueis, que foram regulamentadas em 1993, porém sendo banidas por volta dos anos 2000, retomando o estado de não regulamentação. Assim como nos jogos de azar físicos, aqueles operados de forma online também carecem de regulamentação.

Nesse contexto, caso comprovada a similaridade das *loot boxes* com os jogos de azar, o recurso, provavelmente, deve ser banido e proibido em todo o território nacional. Por esse motivo a discussão deve ser realizada de forma ampla e pautada em dados científicos e jurídicos.

Sabe-se que a teoria e a *práxis* são componentes complementares para uma investigação aprofundada dos fenômenos. Deste modo, neste capítulo visa-se construir uma discussão de base empírica, investigando o caso do Brasil e sua recente inserção do tema do âmbito jurídico.

9. Ação Pública Civil da ANCED

A Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCED) está presente em 15 estados brasileiros e Distrito Federal e tem por objetivo proteger os direitos de crianças e adolescentes nos campos jurídico e social, tendo suas ações pautadas na legislação nacional, nos termos da Constituição Brasileira e Estatuto da Criança e do Adolescente, bem como instrumentos normativos internacionais como a Convenção Internacional sobre Direitos da Criança. A institucionalização oficial da ANCED se deu em 1994.

Com o debate sobre as *loot boxes* expandindo-se mundialmente, despertando preocupação de diversos governos e entidades, a discussão chegou também ao Brasil, culminando em ações judiciais, em que a ANCED pede a proibição das *loot boxes* no território brasileiro, bem como a indenização em cerca de R\$19,5 bilhões por danos morais coletivos e individuais. O Ministério Público já deu parecer positivo em relação à entrada das ações, que reforça o pedido de suspensão imediata de jogos que contenham o sistema.

O argumento utilizado pela ANCED é que esse mecanismo de monetização se assemelha ou definitivamente é jogos de azar, tema controverso no território brasileiro, visto que apesar de serem taxados, em sua maioria, como imorais pela população, algumas modalidades são aceitas legal e moralmente, como a loteria federal. Foram protocoladas, ao todo, 14 ações contra as empresas de jogos *Activision, Eletronic Arts, Garena, Konami, Nintendo, Riot Games, Tencent, Ubisoft e Valve*, bem como contra as hospedeiras desse tipo de jogo *Apple, Google, Microsoft e Sony*. Até o momento de conclusão desta dissertação o processo ainda se encontrava em andamento, e as empresas citadas na ação não foram obrigadas remover de imediato as *loot boxes* de seus jogos (ou os jogos por completo) até que a ação civil pública tenha transitado em julgado.

A Constituição Federal Brasileira de 1988 determina em seu artigo 227 que 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.

É a partir dessa prerrogativa que a ANCED inicia sua argumentação com base na legislação brasileira, no que tange aos direitos, para defender que sejam banidas as *loot boxes* dos jogos virtuais, na ação contra a *Blizzard Entertainment Brasil Promoções LTDA.*, representada pelos advogados Marlon J. Reis, Frederico N. Leda, Rafael M. Estorilio e Ana Letícia N. Leda. Sendo dever de toda a sociedade e seus agentes a defesa prioritária da população infantojuvenil, entende-se que também é papel das empresas ligadas ao setor de jogos assumirem a responsabilidade por seus produtos destinados a esse público.

Segue-se com a indicação do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que já em seus artigos 1º e 3º assegura às crianças e adolescentes os direitos fundamentais da pessoa humana, a fim de que se garanta seu desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social. Para os representantes da ANCED, há evidente necessidade de aplicação do princípio da proteção integral juntamente ao princípio da absoluta prioridade ou do superior interesse, tendo em vista o público vulnerável ao qual se pretende proteger. No texto da ação, os representantes asseguram que o princípio da proteção integral, neste caso, passa a ser uma questão de responsabilidade social e não apenas um dever da família e do Estado.

Além do arcabouço jurídico nacional, os representantes da ANCED valem-se também de acordos internacionais, como a Declaração Universal dos Direitos Humanos (ONU, 1948), que determina em seu artigo XXV, que todos os seres humanos têm direito a qualidade de vida e boas condições de saúde e bem-estar, sendo a maternidade e a infância especialmente assistidas pela proteção social. Além disso, cita-se a Convenção sobre Direitos da Criança, acordada na Assembleia Geral da ONU e vigente desde 1990, em que se determina o parâmetro jurídico de que criança é todo ser humano com idade igual ou inferior a 18 anos.

A ANCED também alega que, ao oferecer mecanismos semelhantes aos jogos de azar ao público menor de 18 anos, as empresas estão sendo negligentes e ferindo o direito ao respeito, disposto no ECA em seus artigos 5º e 17º, respectivamente, desrespeitando a saúde física, psíquica e moral dos jogadores. Ademais, na interpretação da ANCED, as empresas ferem o direito fundamental da dignidade da

pessoa humana, ao expor seu público à suposta prática ilegal das apostas. Para a parte acusadora, as *loot boxes* configuram-se em uma prática abusiva e nociva, que fere também o princípio da prevenção especial ao facilitar meios para que a criança ou adolescente façam a compra das chaves a partir, por exemplo, do cartão de crédito de seus pais.

Apesar de não haver decisão formal e institucional no Brasil quanto à categorização das *loot boxes* como jogo de azar, a ANCED destaca a importância de se aplicar o princípio da prevenção, conforme consta elucidado pelo ECA em seu artigo 70: “É dever de todos prevenir a ocorrência de ameaça ou violação dos direitos da criança e do adolescente”. Compreende-se ser de grande valia a celeridade no andamento desse tipo de processo — valendo-se da referida prevenção especial —, afinal o campo científico já indica, conforme apresentado nesta dissertação, os danos que o acesso precoce aos ambientes de apostas pode resultar nos indivíduos.

De acordo com o texto, a ANCED pede ao poder público que a venda de *loot boxes* seja repreendida pelo Poder Judiciário em tutela difusa, por considerarem esse mecanismo um verdadeiro jogo de azar que tem como principais jogadores a população menor de idade. Em outra ação civil pública, que tem como alvo a desenvolvedora *Garena Agenciamento de Negócios LTDA.*, a ANCED, através de seus advogados Ana Leticia N. Leda, Marlon J. Reis, Frederico N. Leda e Rafael M. Estorilio, são descritas algumas das técnicas aos quais os jogadores, inclusive menores de idade, são submetidos durante partidas que envolvem *loot boxes*, bem como seus potenciais danos e riscos:

- a) Monitoramento do comportamento social: observando qual o item o jogador está mais interessado, colocando-o para jogar com outro competidor mais avançado que já alcançou tal item;
- b) A ilusão do jogo de habilidade: o computador corrige algumas ações, e mesmo que o competidor perca, ganha algumas moedas, que depois poderão ser usadas para comprar uma “*loot box*”;
- c) A fusão de ficção e realidade: fatos e experiências do mundo real são utilizados para atrair jogadores, como eventos em datas comemorativas, a exemplo de Páscoa, Natal, Carnaval, Halloween, a depender de época do ano;

- d) O uso de celebridades ou itens *cult*: alguns personagens ou itens muito cobiçados não podem ser comprados diretamente e nem alcançados pela destreza no avanço de fases, mas apenas através das “*loot boxes*”;
- e) A introdução de um sistema de moeda “irreal”: para que o jogador perca a noção da realidade, já que o valor da moeda do jogo é desassociado ao valor da moeda corrente;
- f) Os métodos de pagamento acessíveis: diversas formas de pagamento, depósito sem limite, cartão de crédito ou até mesmo transferências anônimas por meio de “*gift card*”;
- g) Uma política de dados vasta e insondável: ao aceitar o termo de uso, o jogador permite acesso a dados da sua privacidade, que são coletados indiscriminadamente pelas empresas;
- h) Diferenciação em caixas-surpresas sem que isso necessariamente tenha valor agregado: disponibilização de itens mais cobiçados em caixas-surpresas com tempo limitado, normalmente em datas comemorativas;
- i) A ocultação de um gerador de números aleatórios ou pelo menos a falta de transparência nesta aleatoriedade: não se sabe os critérios para sorteio dos itens nas caixas-surpresas. (Ação Civil Pública, 2021, p. 2-3).

O Código de Defesa do Consumidor institui o Sistema Nacional de Defesa do Consumidor (SNDC), em que diferentes esferas dos poderes público e privado e da sociedade podem e devem trabalhar juntas no sentido da proteção e segurança dos consumidores. Dentre os órgãos que compõem o SNDC, destaca-se a importância de dois nas decisões e ações judiciais que digam respeito às *loot boxes* no país, como as protocoladas pela ANCED: o Ministério Público e o Ministério da Justiça.

De acordo com Ruiz Junior (2020), o Ministério Público deve ser acionado, tendo em vista a possível violação de direitos básicos do consumidor, bem como o interesse do público infantojuvenil e sua vulnerabilidade. Desse modo, devem ser abertos um inquérito civil ou investigação preliminar, e caso confirmada a violação de direitos cometida por parte das empresas, o Ministério Público pode iniciar o ajuizamento de ação coletiva ou a proposição do Termo de Ajuste de Conduta (TAC) (Ruiz Junior, 2020). Independentemente do procedimento optado, o intuito principal é

garantir que os consumidores que foram lesados pelo mecanismo *loot boxes* sejam reparados e que se evitem futuras lesões.

No que concerne ao Ministério da Justiça, também segundo Ruiz Junior (2020), é possível que, constatada a ameaça ao público vulnerável, haja a inserção de classificação indicativa e etária que restrinja o acesso ao conteúdo de tais jogos (ou aos jogos por completo), a fim de garantir a proteção de direitos sem proibir por completo a comercialização. Esse tipo de resolução partiria da concepção de que *loot boxes* não são jogos de azar, mas que infringem determinados riscos a públicos vulneráveis e hipervulneráveis.

10. Aspectos Sobre A Vulnerabilidade Do Público Infantil E Adolescente

Lima & Marques (2014) destaca três tipos de vulnerabilidade no aspecto das relações de consumo, sendo elas: vulnerabilidade jurídica, vulnerabilidade fática e vulnerabilidade técnica. Para o contexto das *loot boxes*, pode-se dizer que a terceira é a que está mais relacionada, pois “Na vulnerabilidade técnica, o comprador não possui conhecimentos específicos sobre o objeto que está adquirindo e, portanto, é mais facilmente enganado quanto às características do bem ou quanto a sua utilidade, o mesmo ocorrendo em matéria de serviços” (Lima & Marques, 2014, p. 479).

Um estudo desenvolvido pela *Internet Matters* (2020), com pais e mães de crianças e adolescentes, verificou que a maioria deles preocupa-se com a exposição de seus filhos aos ambientes de aposta e a mecanismos como o das *loot boxes*. Essa preocupação repercute-se em aspectos sociais, comportamentais e cognitivos, pois os pais, em grande parte, consideram que as crianças podem ser afetadas.

Segundo o estudo, os pais procuram educar seus filhos ensinando sobre justiça e honestidade, mas observam que tais valores não são alimentados em diversos jogos que se utilizam da aleatoriedade na compra de itens, o que analisam como problemático. Constatou-se, ainda, que o consumo de *loot boxes* aumenta consideravelmente quando se observa o público jovem e infantil que se encontra em situação de vulnerabilidade, seja por dificuldades de falas, distúrbios alimentares ou necessidades de cuidados especiais.

Cognitivamente, a prática de jogar desencadeia uma série de ligações e interações complexas, em que o corpo, naturalmente, libera substâncias e processa

toda a situação com os recursos que tem disponível para lidar. Ao obter uma recompensa, o cérebro do jogador está realizando conexões neurais e seu corpo está fornecendo uma considerável, ou até excessiva, produção de dopamina, um importante neurotransmissor responsável por diferentes processos no organismo e que tem com um dos resultados da sua liberação a sensação de prazer, bem-estar e motivação.

Ocorre, no entanto, que essa sensação agradável proporcionada pela dopamina pode tornar-se viciante e, no caso do jogador, é possível que este busque cada vez mais por essa prática, simplesmente, para obter prazer. Segundo o Internet Matters (2020), jovens e crianças ainda possuem um cérebro em desenvolvimento e jogar excessivamente, em busca do bem-estar resultante, pode transformar esse comportamento em hábito. Quando se acrescenta o fator *loot boxes* nesse cenário, é possível que tal processo seja ainda mais estimulado, visto que esse recurso permite ao jogador uma progressão ainda mais acelerada no jogo, caso obtenha itens específicos, aumentando ainda mais a sensação de motivação (Internet Matters, 2020).

É importante destacar que o público infantil, geralmente, não possui maturidade intelectual e cognitiva, visto que tais sistemas ainda se encontram em desenvolvimento, para compreender o real valor e, mesmo, a utilidade prática do dinheiro. Sendo assim, é de suma importância que as empresas digitais que fornecem serviços direcionados ao público infantil ou com forte apelo a estes consumidores, considerem de forma ética a vulnerabilidade existente, simplesmente, pelo estágio de desenvolvimento em que se localiza seu público. Somado a isso, destaca-se o minucioso trabalho de design desenvolvido, geralmente, com base em estudos e estudiosos da psicologia, visando-se alcançar objetivos de venda e persuasão.

A pesquisa realizada pela Internet Matters (2020) evidenciou a preocupação dos pais participantes do estudo quanto à pressão existente nos ambientes dos jogos para que seus filhos comprem itens e bens virtuais, quando, na realidade, ainda não possuem sólido entendimento do valor do dinheiro, não estando aptos para tomar decisões assertivas. Alguns pais relatam encarar gastos com bens virtuais como um tipo de desperdício de dinheiro, visto que tais bens são intangíveis e, para estes pais, não parecem representar uma real aquisição de um item (Internet Matters, 2020).

Além disso, preocupam-se com a normalização do comportamento de jogo que pode ser estimulado por mecanismos semelhantes aos de apostas e sorteios aleatórios.

Para além das percepções e opiniões dos pais, encontra-se na literatura estudos científicos que buscam mensurar o real efeito do consumo de jogos que contém *loot boxes* no público adolescente. Nesse sentido, Zendle et al. (2019), encontraram evidências de que há ligação entre a compra de *loot boxes* e problemas com jogos de azar em jovens com idades entre 16 e 18 anos. Para tanto, foi utilizada uma amostra com 1.155 adolescentes desta faixa etária, considerada como “adolescentes mais velhos”.

Estudos anteriores já haviam realizado essa mesma investigação com a população adulta, concluindo também haver relação entre uso de *loot boxes* e problemas com jogos de azar. No público adolescente, no entanto, essa ligação mostra-se ainda mais forte (Zendle et al., 2019), evidenciando a vulnerabilidade desta população. Além disso, pesquisas realizadas com jogadores adultos apontam que aqueles que apresentam maiores problemas relacionados ao jogo são os mesmos que começaram a jogar mais cedo, em fase ainda infantil, do que aqueles que não apresentam problemas (Griffiths, 2008).

Griffiths (2008) destaca que na adolescência o problema do jogo pode ocorrer concomitantemente a outras demandas e pressões características dessa faixa etária, inclusive simultaneamente a outros comportamentos de risco e problemas de saúde mental. O autor ainda destaca que filhos de pais jogadores possuem maiores tendências a serem jogadores também e, como mencionado, quanto mais cedo um indivíduo se expõe às atividades de jogos, maiores as chances de desenvolver problemas associados a eles.

Como forma de caracterizar o fenômeno, Griffiths (2008) propõe nove critérios que ajudam aos pesquisadores, educadores e responsáveis a identificarem adolescentes que estão em risco real ou potencial de apresentar problemas com jogos, tal esquema constitui-se em um instrumento de triagem (DSM-IV-MR-J) e deriva de outras metodologias já elaboradas. Segundo o autor, um adolescente que atenda a quatro ou mais critérios dentre os nove, já pode ser considerado como um jogador problemático.

O conjunto de critérios deste modelo indica que: i) [o adolescente] está preocupado com jogos de azar; ii) precisa jogar com quantias maiores para alcançar

maior excitação; iii) fica inquieto ou irritado ao tentar reduzir o tempo de jogo; iv) joga como forma de abstrair-se da realidade ou aliviar a depressão; v) depois de perder dinheiro no jogo, retorna em outro dia para “se vingar”; vi) conta mentiras para familiares e amigos para omitir ou amenizar seu real envolvimento com jogos de azar; vii) muitas vezes gasta mais dinheiro com jogos do que planejara; viii) cometeu atos antissociais ou ilegais, como roubo ou gasto de passes escolares ou dinheiro da alimentação, para jogar; e ix) rompeu com a família, faltou ou interrompeu os estudos por conta dos jogos (Griffiths, 2008).

Ressalta-se que o vício em jogos na fase adolescente pode não ser facilmente reconhecida pelos familiares, pois algumas das “consequências” deste problema podem manter-se mascaradas pela própria dinâmica da vida juvenil, como uma maior reclusão e interação virtual. Além disso, a ausência constante de dinheiro ou dívidas evidenciam gastos, mas não necessariamente com jogos, o jogo pode ser apenas um dentre outros comportamentos excessivos do adolescente e não há sintomas visuais deste problema, como quando há o consumo de alguma droga ou bebida alcoólica, por exemplo (Griffiths, 2008).

As caixas de recompensas parecem prevalecer em jogos, especialmente móveis, que são direcionados para a faixa etária infantil, segundo levantamento realizado por Zendle et al. (2020). Os autores verificaram que dos principais jogos presentes na *Google Play Store*, cerca de 58% continham *loot boxes*, ao passo que 59% dos principais jogos para *iPhone* as continham e 36% dos principais jogos da loja *Steam* também. Além disso, estima-se que dos jogos que continham *loot boxes*, 91,3% dos que são para *Android* e 94,9% dos que são para *iPhone* foram classificados como adequados para crianças com mais de 12 anos, ao passo que dos jogos para *desktop*, apenas 38,8% dos jogos que continham *loot boxes* foram considerados adequados para essa faixa etária (Zendle et al., 2020). Conclui-se que os jogos para *desktop* aparentam ser mais conservadores do que os jogos de dispositivos móveis, em se tratando do acesso a *loot boxes* pelo público infantojuvenil.

11. A Legislação Brasileira

No Brasil, os jogos de azar são proibidos em sua maioria, mas não totalmente, como por exemplo, a loteria federal, que realiza apostas legalmente e periodicamente, sendo de grande procura pela população. É possível que as *loot boxes*, em alguma medida, encontram-se em potencial conflito quanto à legislação brasileira, pois não estão regulamentadas. Atualmente, tramita no plenário do senado federal brasileiro alguns projetos de lei sobre a exploração de jogos de azar em todo o território nacional. A proposta nº 186 de 2014, de autoria do senador Ciro Nogueira do Partido Progressista, é uma das mais completas e apresenta definições de quais são os jogos de azar, dispõe sobre como são explorados e a destinação da receita arrecadada, bem como quais as penalidades para a violação das regras definidas para a exploração de tais recursos.

Em uma enquete pública disponibilizada no site do senado, que até agosto de 2021 contabilizava 4.500 votos, aproximadamente 80% dos votantes diziam-se favoráveis à proposta, enquanto que cerca de 20% eram contra (Senado Federal, 2021). Dentre os jogos ao qual o texto da proposta se refere, estão os jogos eletrônicos, vídeo-loteria e vídeo-bingo, sendo definido pelo artigo 4º do texto: “V – jogos eletrônicos: formas de mídia que utilizam plataforma eletrônica especializada e envolve um jogador interagindo com uma máquina” (Projeto de Lei 186, 2014, p. 2). Se aprovado, esse projeto de lei pode modificar significativamente as discussões e decisões judiciais referentes ao uso de *loot boxes* no Brasil, embora tal recurso não seja diretamente mencionado no texto da proposta, configurando em uma possível lacuna no arcabouço jurídico do país.

A despeito de uma significativa mobilização, especialmente na Câmara dos Deputados, pela legalização dos jogos de azar, o tema permaneceu parado desde o governo Michel Temer (2016 – 2019), em que foi sancionada a lei 13.756, que dentre outras coisas, determina sobre alguns aspectos das apostas no Brasil, como a lotérica (definida como aposta de cota fixa) atuante como serviço público de exclusividade da União e as apostas esportivas. Trata-se de uma importante e recente mudança no que tange aos jogos no país, retirando de tais modalidades sua característica de contravenção penal e estabelecendo a destinação dos recursos obtidos através desta prática, como pode ser observado a partir do artigo 14 desta lei.

O assunto foi retomado neste ano com a criação de um grupo de trabalho por Arthur Lira, presidente da Câmara, a fim de discutir a legalização de caça-níqueis,

cassinos, bingos e outros, em território brasileiro, para que a proposta seja votada ainda em 2021 (Borges, 2021). Em entrevista cedida à revista “Veja”, o atual presidente da república, Jair Bolsonaro, demonstrou contrariedade quanto a proposta, afirmando que caso seja aprovada no congresso nacional, será vetada por seu governo, de acordo com Borges (2021). Ainda segundo a autora, um importante fator para essa negativa do governo Bolsonaro é a sua proximidade com a bancada evangélica, que se contrapõe fortemente aos jogos de azar.

Em 2020, outra importante ação foi tomada no sentido de dar maior abertura e amplitude aos jogos de azar no Brasil, com a publicação de um acórdão do Supremo Tribunal Federal (STF), que tem como principal consequência a descentralização na exploração de loterias, dando abertura para que não apenas a União, mas também os estados brasileiros possam operar modalidades lotéricas. Este acórdão é resultado do julgamento da Arguição de Descumprimento de Preceito Fundamental (ADPF) 492 (Rio de Janeiro), ADPF 493 (ABLE) e da Ação Direta de Inconstitucionalidade 4986 (Mato Grosso). De acordo com Fernandes et al. (2020): “com a retomada desta tradicional prerrogativa dos estados, permite-se por meio das loterias fomentar importantíssimas receitas diretas e, portanto, promover direitos fundamentais a nível estadual, em especial de natureza social, além de outros benefícios secundários”.

A descriminalização dos jogos de azar no território brasileiro pode ter impactos positivos para diferentes setores, tanto das empresas que possuem interesse em atuar no país, quanto para o poder público que pode beneficiar-se com o aumento da arrecadação, além de atender a uma demanda de parte da sociedade que deseja ter acesso a esse tipo de atividade (Âmbito Jurídico, 2021). As discussões a respeito do tema crescem na atualidade e há uma tendência de se chegar a maiores conclusões nos próximos anos. É possível que também os jogos de apostas online entrem em discussão, tendo em vista que a principal lei que abarca o setor (Decreto-lei 9.215) foi criada nos anos de 1940, mostrando-se ultrapassada para regular os novos fenômenos, tal como o ambiente virtual.

Nos tópicos seguintes, busca-se apresentar legislações federais que podem ser consultadas para decisões quanto às *loot boxes* no Brasil. Conforme descrito no tópico sobre as ações da ANCED, devem ser combinadas diferentes leis entre si para se alcançar um argumento que dê conta de conceitos novos e que ainda não constam especificados no ordenamento jurídico brasileiro.

11.1. O Estatuto da Criança e do Adolescente

A Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), sendo o dispositivo jurídico do Brasil que regula a proteção integral da criança (até os doze anos de idade) e do adolescente (dos doze aos dezoito anos de idade). A respeito ao acesso à cultura, atividades de lazer, entretenimento, informação, espetáculos, esportes e diversão, em seu artigo 80, o ECA define que:

Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congêneres ou por casas de jogos, assim entendidas as que realizem apostas, ainda que eventualmente, cuidarão para que não seja permitida a entrada e a permanência de crianças e adolescentes no local, afixando aviso para orientação do público.

Este é o único momento em que o termo “jogo” é mencionado em todo o documento. Porém, observa-se em tal trecho a preocupação quanto ao acesso de menores de idade a ambientes e práticas de jogos, possivelmente, em função de seu potencial de risco quanto ao desenvolvimento de comportamento problemático em relação a jogos.

De forma complementar, no artigo 81 seu texto sobre produtos e serviços, o ECA determina que às crianças e adolescentes serão proibidos o oferecimento e comercialização de “produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica ainda que por utilização indevida” (Brasil, Art. 81). No que diz respeito às *loot boxes*, nota-se a importância de um envolvimento de equipes multidisciplinares na investigação do fenômeno, visto que a determinação do seu potencial de causar algum tipo de dependência, especialmente aos jogadores menores de idade, a de ser medida em estudos científicos e específicos da ciência comportamental. Ressalta-se que, não estando mencionado diretamente na legislação o termo ou a idade de determinado fenômeno, faz-se necessário buscar por evidências — como investigações científicas —, que o aproximem do que já consta no arcabouço jurídico.

Ainda no artigo 81, tem-se que é proibida a venda de bilhetes lotéricos ou equivalentes à criança ou adolescente. No Capítulo VII, Artigo 51, inciso 2º da Lei das

Contravenções Penais brasileiras, é definido que “Considera-se loteria toda operação que, mediante a distribuição de bilhete, listas, cupons, vales, sinais, símbolos ou meios análogos, faz depender de sorteio a obtenção de prêmio em dinheiro ou bens de outra natureza”. Pode-se concluir, a partir da caracterização, que as loterias beneficiam (ou prejudicam) seus jogadores com prêmios que são distribuídos utilizando-se da sorte, ou seja, faz-se uma aposta, mediante um recibo e dinheiro real, sem a garantia de obtenção de um prêmio final.

Como foi verificado em Hraba & Lee (1995) e Zendle et al. (2017), estima-se que o acesso ainda na infância a ambientes e práticas de jogos de azar, aumenta o risco de, quando adultos, estes indivíduos desenvolverem comportamentos problemáticos com jogos. Dessa forma, se compreendido que as *loot boxes* pertencem à classe de jogos de azar ou seu mecanismo comporta-se de maneira análoga, é possível que se aplique ao caso o artigo 81 do ECA, proibindo, expressamente, a comercialização de jogos que contenham o referido sistema ao público menor de idade.

É possível afirmar, a partir da análise apresentada, que a monetização da mecânica de *loot boxes*, inserida em alguns jogos virtuais, fere o ECA em sua base principiológica. Resultado semelhante foi encontrado por Alcântara e Andreucci (2019), que recorrem também ao artigo 3 do Estatuto, a fim de corroborar a tese de que, ao serem postas a uma atividade potencialmente viciante, as crianças e adolescentes têm seu direito à proteção integral violado, afirmando que tal prática é potencialmente nociva ao pleno e saudável desenvolvimento destes indivíduos:

A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.

O papel das empresas, valendo-se da função social das mesmas, é promover produtos e serviços que atendam às especificações quanto à segurança de seus clientes. Não obstante, o artigo 22 do ECA, ressalta que os pais ou responsáveis pela criança ou adolescente devem assegurar-lhe o sustento, guarda e educação, bem como o cumprimento ou busca deste por possíveis determinações judiciais. Nesse

contexto, a aplicação do ECA às decisões judiciais relacionadas aos jogos virtuais e seus mecanismos é fundamental, tendo em vista que o público infantojuvenil possui amplo acesso a esse tipo de conteúdo, fazendo uso dos recursos mencionados e tendo propagandas desse tipo de produto direcionadas a si.

11.2. Lei Das Contravenções Penais

O debate jurídico relacionado às *loot boxes* no Brasil deve perpassar, necessariamente, pelo Decreto-Lei nº 3.688, de 03 de outubro de 1941, também chamada Lei das Contravenções Penais (LCP), que aplica as contravenções às regras gerais do Código Penal do país. Isso porque, conforme apresentado, há linhas de juristas e membros da sociedade civil que consideram as *loot boxes* como jogos de azar e nesse documento consta a definição de jogo de azar de acordo com a interpretação feita no Brasil.

Deste modo, 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; c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva”. Essa definição está contida no inciso 3º do artigo 50 e, no Decreto-Lei, especificamente entre os artigos 50 até 58 aduz sobre jogos do azar e algumas de suas modalidades.

O mencionado artigo pode levar ao entendimento de que as *loot boxes* não devem ser consideradas como jogo de azar no Brasil, uma vez que para ser “de azar”, é necessário que haja o elemento objetivo típico do ganho ou perda, o que não ocorre no sistema, pois as caixas sempre revelarão algum tipo de item. No entanto, também, pode-se compreender a partir do artigo 50, que para tal dispositivo legal, a sorte não pode ser fator mais importante e decisivo do que a habilidade do jogador na aquisição de prêmios, sendo o que ocorre em alguns jogos já revelados nessa tese. Para Rios (2019), estima-se que argumentos advindos de outros países, em processos em que a *loot boxes* foi desassociada dos jogos de azar, sejam levados para o ordenamento brasileiro, a fim de se obter resultados jurídicos semelhantes junto ao Poder Público.

Apesar da publicação deste Decreto datar na primeira metade do século XX, quando o contexto dos sistemas de informação e tecnologia encontravam-se muito mais rudimentares, a legislação vem sendo incrementada ao longo do tempo para dar conta dos adventos, como é o caso da internet. No inciso 2º do artigo 50, que trata da

penalidade para quem participa do jogo de azar como ponteiro ou apostar, foi incluído o trecho “ainda que pela internet ou qualquer outro meio de comunicação” (Brasil, 1941, artigo 50).

Teixeira (2021) aponta para um importante aspecto da LCP, justificando pelo artigo 2º que determina que “a lei brasileira só é aplicável à contravenção penal praticada no território nacional”. Para o autor, a dinamicidade dos dispositivos virtuais permite que jogos de diferentes características sejam hospedados em plataformas internacionais, inclusive àqueles que contém *loot boxes*, o que dificultaria a aplicação da LCP, minando a legitimidade do Estado brasileiro frente a esse tipo de organização contemporânea.

11.3. Código De Defesa do Consumidor

A Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990, dispõe sobre a proteção e defesa do consumidor, estabelecendo normas no Brasil, sendo também denominado como Código de Defesa do Consumidor (CDC). De acordo com o referido código, considera-se consumidora toda pessoa física ou jurídica que utiliza ou adquire produto e/ou serviço como destinatário final, de modo que o jogador de jogos virtuais, ainda que este seja fornecido para *download* gratuito, caracteriza-se como consumidor, tornando plausível a aplicação do código. É importante destacar que o CDC tem como pressuposto interações de consumo lícitas, portanto, se comprovada à relação direta entre *loot boxes* e jogos de azar, a investigação deve ir além deste código.

Ao longo de toda a legislação é notável a atenção dada aos casos de produtos potencialmente perigosos aos consumidores, de modo que o primeiro direito básico estabelecido no CDC, no artigo 6, é “I – a proteção da vida, saúde e segurança contra os riscos provocados por práticas no fornecimento de produtos e serviços considerados perigosos ou nocivos”, sendo também um direito básico “VI – a efetiva prevenção e reparação de danos patrimoniais e morais, individuais, coletivos e difusos”. Nas ações promovidas pela ANCED, é solicitada indenização para cada criança e adolescente que tenha sido lesada em jogos de *loot boxes*, solicitação que pode ser sustentada, como observado, também pelo CDC.

Outro direito básico estabelecido é “III – a informação adequada e clara sobre os diferentes produtos e serviços, com especificação correta de quantidade, características, composição, qualidade, tributos incidentes e preço, bem como sobre riscos que apresentem”. Em função da suposta aleatoriedade das recompensas encontradas nas caixas, em que o comprador não sabe qual item será adquirido, é possível que as *loot boxes* sejam encaradas, na ocasião de decisões judiciais, sob a ótica do referente direito. Como observado, a jurisprudência chinesa passou a cobrar das empresas de jogos virtuais que disponibilizassem informações referentes às probabilidades de obtenção de itens em *loot boxes* e sistemas semelhantes.

O CDC também estabelece a Política Nacional das Relações de Consumo, em seu artigo 4º, em que se determina o “I – reconhecimento da vulnerabilidade do consumidor no mercado de consumo;” e “II – ação governamental no sentido de proteger efetivamente o consumidor”. Como verificado neste capítulo, crianças e adolescentes são pessoas em desenvolvimento, que possuem direitos à liberdade e à proteção integral, podendo ser consideradas como consumidores vulneráveis.

Outros artigos do CDC também ilustram a preocupação com possíveis riscos do consumo de dados produtos e serviços, inclusive mencionando diretamente o público menor de idade. A partir do artigo 61 são elencados os casos considerados como infração penal, os quais poderiam alguns serem utilizados na interpretação do caso das *loot boxes*. No artigo 63, tem-se que se constitui crime contra as relações de consumo: “Omitir dizeres ou sinais ostensivos sobre a nocividade ou periculosidade de produtos, nas embalagens, nos invólucros, recipientes ou publicidade”. Já no artigo 68, entende-se por crime: “Fazer ou promover publicidade que sabe ou deveria saber ser capaz de induzir o consumidor a se comportar de forma prejudicial ou perigosa a sua saúde ou segurança”.

Se considerada a característica de aposta das *loot boxes*, bem como a utilização de uma estética de cassino durante os sorteios, pode-se considerar o mecanismo como um tipo de produto ao qual os dois referidos artigos (63 e 68) se aplicam. De forma complementar, o artigo 76 estabelece que são condições agravantes de tais crimes quando cometidos “em detrimento de [...] menor de dezoito anos ou maior de sessenta anos ou de pessoas portadoras de deficiência mental interditada ou não”.

11.4. Lei do Comércio Eletrônico

A Lei nº 7.962, de 15 de março de 2013, regulamenta o Código de Defesa do Consumidor, para dispor sobre a contratação no comércio eletrônico. Já em seu artigo 2º, o documento explicita a necessidade da disponibilização, por parte dos agentes que ofertam produtos ou serviços eletrônicos, entre outras informações, as “características essenciais do produto ou do serviço, incluídos os riscos à saúde e à segurança dos consumidores”. Pode-se fazer, a partir deste trecho, um importante paralelo com as medidas tomadas por outros governos a respeito das *loot boxes*, como é o caso da China, que estabeleceu a obrigatoriedade das desenvolvedoras de jogos que contenham tal mecanismo apresentarem, no próprio jogo, as taxas de probabilidade de obtenção recompensas.

Considerando ainda o artigo 2º, tem-se evidente preocupação quanto a divulgação ampla, clara e objetiva dos diversos aspectos que englobam a oferta de produto ou serviço eletrônico: “V – condições integrais da oferta, incluídas modalidades de pagamento, disponibilidade, forma e prazo da execução do serviço ou da entrega ou disponibilização do produto; e VI – informações claras e ostensivas a respeito de quaisquer restrições à fruição da oferta”.

12. Caminhos Para Uma Resolução Assertiva

Para Chang (2019), a problemática jurídica relacionada às *loot boxes* gira em torno de dois conceitos: transferibilidade e valor real em dinheiro. Quanto ao primeiro, entende-se que ao permitir a troca de itens obtidos a partir de *loot boxes* monetizadas, atribui-se a tais itens — obtidos através de uma transação — características de valor monetário real. A autora destaca o jogo *CS: GO*, em que há a possibilidade de troca entre jogadores das recompensas obtidas nas *loot boxes*. Também existem sites de terceiros que promovem a venda de tais itens, bem como apostas tendo os mesmo como premiação, utilizando para isso dinheiro real ou criptomoedas como a *Bitcoin*.

É nessa perspectiva que as *loot boxes* passam a fornecer objetos de valor real em dinheiro, sendo que alguns, em função de sua raridade, podem chegar a altos valores, de compra e de aposta. De acordo com Chang (2019), ainda que as desenvolvedoras não obtenham lucro direto relacionado às apostas realizadas em

sites de terceiros, legislações de diferentes territórios consideram ilegal qualquer tipo de loteria em que o dinheiro possa ser utilizado para aumentar as chances de ganho de prêmios de valor monetário real.

Ao se deparar com o fenômeno, governo e legisladores podem agir de diferentes maneiras, a depender da interpretação que se dá ao mecanismo em função da jurisdição em que se encontram. A abordagem pode ser mais rigorosa, como no caso da Bélgica que banuiu por completo alguns jogos portadores de *loot boxes*, ou não restritiva como no caso do Reino Unido, que apenas monitora as atividades de tais jogos, sem impor (pelo menos até o momento) regulação mais limitante às empresas (Xiao et al., 2021).

Na China, pode-se dizer que a abordagem utilizada é intermediária ou regulatória, pois não há o banimento dos jogos nem a liberação por completo, havendo uma regulamentação para que os jogadores-consumidores tenham acesso a informações fundamentais sobre o produto que lhes é oferecido e possam tomar uma decisão mais consciente do resultado. Um exemplo de abordagem regulatória está no setor do tabaco, em que são anexadas informações de relevância, bem como riscos potenciais à embalagem do produto (Xiao et al., 2021).

As empresas também respondem a esse debate de forma particular, optando por aquilo que, dentro das possibilidades impostas, melhor se adéqua ao seu escopo. Oliveira (2018) aponta para casos de jogos que se utilizam de *loot boxes* de maneiras diferentes, as quais o autor considera o aspecto positivo em dois deles e no outro, negativo. O primeiro caso é do jogo *Overwatch*, em que as *loot boxes* são utilizadas como estratégia de monetização, oferecendo aos jogadores a possibilidade de obter itens cosméticos, ampliando seu escopo de opções sem, necessariamente, comprometer a experiência do jogo, pois os itens cosméticos não fazem com que o jogador-consumidor obtenha vantagens de jogabilidade sobre aqueles que não realizam a compra.

Outro exemplo positivo apresentado por Oliveira (2018), trata-se do jogo *Terra Média: Sombras da Guerra* que foi lançado em 2017 e desde sua gênese utiliza microtransações para a aquisição de avatares, ouro e baús de recompensas. Após perceber o comprometimento da experiência de jogo, a desenvolvedora *Monolith* optou por retirar as microtransações do game, ressarcindo aqueles que já haviam despendido quantias nas compras.

Já o jogo *Star Wars Battlefront II*, Oliveira (2018) apresenta como um exemplo negativo do uso de *loot boxes*, pois o recurso é utilizado de forma controversa. Por exemplo, para desbloquear um dos personagens mais esperados, Darth Vader, os jogadores deveriam se submeter a aproximadamente 40 horas de jogo, a fim de conquistar as moedas necessárias para a compra do avatar. No entanto, o game também oferece a possibilidade de obter o personagem por meio de uma transação utilizando dinheiro real, em detrimento da habilidade e dedicação necessárias pelo método convencional (Oliveira, 2018). O dinheiro real não é convertido diretamente em créditos no jogo, mas, pode ser utilizado para a compra de *loot boxes* que fornecem itens que podem ser trocados pelos personagens. Após a repercussão negativa, a *publisher Electronic Arts* reformulou alguns dos conceitos do game, a fim de valorizar mais a dedicação dos jogadores e menos a compra de *loot boxes*.

A reformulação das *loot boxes* também é apontada por Nunes et al. (2021) como uma possibilidade de solucionar os impasses entre governos e desenvolvedoras. Para os autores, algumas maneiras de tornar a prática mais transparente são: i) possibilidade de compra das *loot boxes* a partir de moedas virtuais, obtidas pelo jogador em função de seu desempenho no jogo; ii) oferecimento como recompensa apenas de itens cosméticos e que não ofereçam qualquer vantagem de jogabilidade ao comprador; iii) redução dos efeitos e estímulos audiovisuais no momento da compra e abertura das caixas, a fim de reduzir o potencial viciante da prática; e iv) disponibilizar informações claras e objetivas aos jogadores quanto às microtransações que operem com dinheiro real.

De acordo com Xiao (2021) uma maior assertividade seria alcançada com a combinação de legislação e autorregulação do mercado. Dessa forma, as leis deveriam estabelecer parâmetros mínimos aceitáveis no sentido da proteção do consumidor-jogador, a fim de garantir a segurança e direitos dos cidadãos, enquanto que a indústria dos jogos se utilizaria da abordagem da autorregulação para o estabelecimento de um padrão de equilíbrio superior (Xiao, 2021). Para Tim Miller, diretor da Comissão de Jogos do Reino Unido, a melhor forma de uma empresa do ramo mostrar-se confiável, é demonstrando sua preocupação com o bem-estar dos clientes e agindo, de forma proativa, sobre os problemas (Hood, 2017).

Como foi observado, o governo da China implementou uma estratégia de controle às *loot boxes*, obrigando as empresas de jogos virtuais que utilizam do

recurso a divulgarem aos jogadores dados referentes à probabilidade de encontrar determinados itens ou categorias de itens na caixa que está sendo comprada. Analisando os jogos após a implementação dessa nova regra, Xiao et al. (2021) observaram que a divulgação da probabilidade vem sendo feita de diferentes maneiras, diretamente nos jogos e/ou nos sites oficiais das desenvolvedoras, no entanto, na maioria dos jogos não é feita a divulgação mais proeminente possível, que seria a exposição das probabilidades na tela de compra das *loot boxes* no jogo, com aspecto uniforme e regular para auxiliar o jogador-consumidor a fazer sua escolha.

Na regulamentação chinesa, fica a cargo das desenvolvedoras optar pelo melhor modelo de divulgação para si, apesar de ser sabido, através da ciência comportamental, que informações uniformes e objetivos são melhores assimiladas pelos seres humanos (Xiao et al., 2021). Da mesma maneira, segundo Xiao et al. (2021), informações incompletas ou expostas em linguagem de difícil compreensão, podem ser estratégias para prejudicar o entendimento do consumidor em relação ao produto e suas reais características.

CONCLUSÃO

Atualmente as *loot boxes* vêm sendo utilizadas de forma expansiva. Em alguns casos, a depender da maneira com que as desenvolvedoras arquitetam esse uso, os jogos podem ser considerados como *pay-to-win* (ou “comprar para ganhar”), sendo aqueles em que o jogador só consegue avançar no jogo caso obtenha recompensas específicas encontradas apenas nas *loot boxes*. Em outros casos, os itens encontrados nas caixas possuem benefícios apenas estéticos e visuais, não prejudicando a jogabilidade, caso não sejam encontrados.

Conforme se observou ao longo da dissertação, as *loot boxes* não parecem apresentar correlação com os jogos de azar em todas as situações. Portanto, o banimento desse recurso não se mostra necessário, mas sim a readequação das apresentações e das estratégias de uso deste mecanismo, a fim de podar possíveis características que sugerem analogia aos jogos de azar. Salienta-se, no entanto, que diferentes países possuem legislação e regras específicas quanto aos jogos de azar, de modo que, caso as *loot boxes* monetizadas sejam consideradas, de fato, como apostas, o enfrentamento deste fenômeno se dará de forma particular para cada nação. No Brasil, diversas categorias de jogos de azar são proibidas e é possível que a ausência de regulamentação atualizada leve a um consenso quanto a natureza de aposta das *loot boxes* e provavelmente, ao banimento por completo do mecanismo no país.

Compreende-se que dois pontos devem ser considerados como primordiais para a tomada de decisão referente às *loot boxes* e devem ser balizados. O primeiro é a defesa ao consumidor, visto que é papel do poder público garantir a segurança da população e da pessoa física frente ao mercado. Em segundo lugar, as empresas e desenvolvedoras de jogos virtuais devem ter sua viabilidade de produção assegurada dentro da economia. Nesse sentido, é fundamental o desenvolvimento e aperfeiçoamento de pesquisas científicas e jurídicas, como a presente dissertação, que possam sustentar decisões do poder público no sentido de proteger sua população e evitando regulamentações excessivas e desnecessárias.

As *loot boxes*, assim como o universo dos jogos virtuais como um todo, são realidades relativamente recentes, de modo que no Brasil ainda não há legislação direcionada ao uso desse tipo de recurso. Há legislações correlatas quando se amplia

o tema, que devem ser observadas para tomadas de decisão como no caso da ação civil pública da ANCED. Essa lacuna no ordenamento jurídico deve, no entanto, ser sanada o quanto antes após amplo e integral debate, visto que é uma pauta atual e que tende a acompanhar a sociedade de forma cada vez mais presente, além de estar fortemente vinculada ao público infantojuvenil que, por si só, justifica o caráter de urgência para garantir sua proteção nos meios digitais.

É possível que o sistema de *loot boxes*, nos moldes atuais, seja compreendido como uma modalidade de jogo de azar, a partir da definição brasileira. Porém, se faz necessária a atualização da legislação vigente no país — ou criação de nova —, para que seja inserido esse novo fenômeno e seus limites no território, bem como a introdução dos bens virtuais como um tipo de prêmio, equivalente aos descritos nas leis de jogos, obtido por meio de aposta. Delimitar boas práticas no uso de *loot boxes* ou uma regulamentação mínima quanto à utilização e transparência é um caminho possível para resolução do problema.

Por fim, enquanto alguns juristas defendem modificações mais brandas nos jogos, a fim de causar menor impacto na atuação das desenvolvedoras, utilizando, por exemplo um Termo de Ajuste de Conduta (TAC), outros acreditam que uma regulamentação consistente, que defina o que é proibido e o que é permitido, é o caminho mais assertivo para lidar com as *loot boxes* no Brasil. De fato, os exemplos internacionais podem contribuir para a tomada de decisão, podendo o Poder Público brasileiro inspirar-se em territórios que mais se assemelhem a seu próprio ordenamento jurídico.

BIBLIOGRAFIA

- Alcântara, L. S. & Andreucci, A. C. P. T. (2019). Direito da criança e adolescente: como a falta de legislação em práticas análogas a jogos de azar inseridas em vídeo games afetam crianças e adolescentes com base nos princípios que regem o ECA. *XV Jornada de Iniciação Científica e IX Mostra de Iniciação Tecnológica, 2019*.
- Balbani, A. P. S., Krawczyk, A. L. (2011). Impacto do uso do telefone celular na saúde de crianças e adolescentes. *Revista paulista de pediatria*. 29 (3), set.
- Batista, M. L. S., Quintão, L. T., Lima, S. M. B. (2008). Um estudo sobre a influência dos Jogos Eletrônicos sobre os Usuários. *Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery*, n. 4, jan/jun.
- Battaiola, A. L. (2000). Jogos por computador – histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação. *Anais da XIX Jornada de Atualização em Informática*, SBC 2, 83-122.
- Caillois, R. (1990). *Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem* (J. G. Palha, Trad.). Edições Cotovia, Lisboa. (Trabalho original publicado no ano de 1958).
- Close, J., Lloyd, J. (2020). *Lifting the Lid on Loot-Boxes*. Gamble Aware.
https://www.begambleaware.org/sites/default/files/2021-03/Gaming_and_Gambling_Report_Final.pdf.
- Cohen, B. *The Future of Money*. Princeton University Press, 2004.

Collins, C. (2021). *NTFs de Artes e Colecionáveis para Iniciantes: o guia obrigatório para a compreensão dos tokens não fungíveis (NFTs)* (G. Aguilar, Trad.).

Editora Babelcube Incorporated.

Correia, C. A. B. (2015). *Do Jogo de Fortuna ou Azar: O Atual Paradigma na Exploração Ilícita*. [Dissertação de Mestrado, Faculdade de Direito da Universidade Nova de Lisboa] Repositório UNL.

https://run.unl.pt/bitstream/10362/16177/1/BatistaCorreia_2015.pdf

Crawford, C. (1997). *The Art of Digital Game Design*. Washington State University Vancouver. (Trabalho original publicado o ano de 1982).

https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf

Farinha, M. F. S. (2019). “Loot-boxes” e “Skin Gambling” – Novos jogos de fortuna e azar online? Análise do panorama internacional, da legislação portuguesa e a necessidade de futura harmonização. *ELSA Portugal Law Review*, vol. 1, nº3.

Feijó, B.; Baffa, A. Publicidade e tributação em jogos online, *SBGames 2020*, 07-10 Nov, Pernambuco, PE, Brasil, 2020.

Fobe, N. J. (2016). *O bitcoin como moeda paralela – uma visão econômica e a multiplicidade de desdobramentos jurídicos* [Dissertação de mestrado, Escola de Direito de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas]. Biblioteca Digital FGV. <https://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/15986>

Gambling Commission (2017). *Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper*.

<https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/Details/virtual-currencies-esports-and-social-casino-gaming-position-paper>

Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. São Paulo: Atlas.

Griffiths, M. (2008). Adolescent gambling in Great Britain. *Education Today*, 58 (1), pp. 7-11.

Huizinga, J. (2000). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* (4ª ed., Monteiro, J. P., Trad.). Editora Perspectiva, São Paulo. (Trabalho original publicado no ano de 1938).

Hraba, J., & Lee, G. (1995). Problem gambling and policy advice: The mutability and relative effects of structural, associational and attitudinal variables. *Journal of Gambling Studies*, 11(2), 105–121.

Internet Matters. (2020). *Parenting Generation Game*.

<https://www.internetmatters.org/wp-content/uploads/2020/11/Internet-Matters-Parenting-Generation-Game.pdf>

Juul, J. (2019). *Half-Real: Videogames entre regras reais e mundos ficcionais*. Editora Blucher, São Paulo.

King, D. L. & Delfabbro, P. H. (2018). Predatory monetization schemes in vídeo games (e.g. ‘loot boxes’) and internet gaming disorder. *Addiction*, 113(11), 1967-1969. <https://doi.org/10.1111/add.14286>

- Lima, C. C. & Marques, C. L. (2014). Defesa judicial do consumidor bancário, de Andressa Jarletti Gonçalves de Oliveira. *Revista de Direito do Consumidor*, Edição 97.
- Leitinho, R. R. (2018). A motivação hedônica no consumo de bens virtuais cosméticos em jogos online. *Revista Brasileira de Marketing*, São Paulo, vol. 17, n. 1. Jan./Mar.
- Martins, R. C. C. & Ferrer, W. M. H. (2020). Microtransações e moedas virtuais nos jogos eletrônicos online: natureza jurídica – um comparativo com a natureza jurídica da moeda – Karl Marx. *Revista Jurídica Luso Brasileira*. Ano 6 (2020), nº 2, 1147-1183.
- Mobile Time/Opinion box. (2020). Crianças e smartphones no Brasil. *Mobiletime*. <https://www.mobiletime.com.br/pesquisas/criancas-e-smartphones-no-brasil-outubro-de-2020/>.
- Mougayar, W. (2018). *Blockchain para negócios: promessa, prática e aplicação da nova tecnologia da internet*. (V.V. S. Lucio, Trad.). Editora Alta Books, Rio de Janeiro.
- Myerson, R. B. (2013). *Game Theory Analysis of Conflict*. Harvard University Press, Cambridge.
- Oliveira, R. G. S. G. (2017). *Aplicação de Meta-modelos à Monetização de Jogos Free-to-Play*. [Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Maranhão]. Biblioteca Digital de Teses e Dissertações. <http://tedebc.ufma.br:8080/jspui/handle/tede/1325>

Pozzebon, E., Frigo, L. B. & Oliveira, L. V. (2014). Perfil dos jogadores brasileiros de MMO – Massively Multiplayer Online Game. *XIII SBGames*, Porto Alegre, RS, November 12th - 14th.

Prodócimo, E., Caetano, A., Sá, C. S., Santos, F. A. G. & Siqueira, J. C. F. (2007). Jogo e emoções: implicações nas aulas de Educação Física Escolar. *Motriz*, Rio Claro, v. 13 n.2 p. 128-136, abr./jun.

Rebs, R. R. (2012). Bens virtuais em *social games*. *Intercom, Rev. Bras. Ciênc. Comun.* 35 (2) Dez 2012. <https://doi.org/10.1590/S1809-58442012000200011>

Rios, L. G. (2019). O modelo negacional de loot boxes sob a perspectiva dos direitos do consumidor. *Revista de Artigos Científicos*, v. 11, n. 1, Tomo II (L/Y), Jan./Jun.

Ruiz Junior, A. T. (2020). *Loot box e sua comercialização: A (in)compatibilidade com o ordenamento jurídico brasileiro*. [Trabalho de Conclusão de Curso, Faculdade de Direito de Vitória]. Repositório FDV. <http://repositorio.fdv.br:8080/handle/fdv/999>

Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

Santos, G. F. L. (2012). *O processo de civilização do jogo*. [Tese de doutorado, Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista]. Repositório Institucional Unesp. [https://repositorio.unesp.br/handle/11449/104851#:~:text=Como%20a%20transforma%C3%A7%C3%A3o%20do%20jogo,Elias%20\(1897%2D1990\).](https://repositorio.unesp.br/handle/11449/104851#:~:text=Como%20a%20transforma%C3%A7%C3%A3o%20do%20jogo,Elias%20(1897%2D1990).)

- Singer, B. (2001). Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: Cherney, L., Schwartz, R. (org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify.
- Takahara, V. M. (2020). *Microtransações em jogos eletrônicos: um estudo sobre percepção dos usuários sobre os itens funcionais e ornamentais*. [Dissertação de mestrado, Escola de Economia de São Paulo, Fundação Getúlio Vargas]. Biblioteca Digital FGV.
<https://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/29536>
- Xiao, L.Y. (2021). Regulating Loot Boxes as Gambling? Towards a Combined Legal and Self-Regulatory Consumer Protection Approach. *Interactive Entertainment Law Review*. vol. 4, 1.
- Zendle, D., Meyer, R. & Over, H. (2019). Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for purchase. *R. Soc. Open sci.* 6: 190049.
<http://doi.org/10.1098/rsos.190049>
- Zendle, D., Meyer, R., Cairns, P., Waters, S., Ballou, N. The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *Addiction*. 2020 Sep;115(9):1768-1772.
doi: 10.1111/add.14973.
- Zilveti, F. A. & Nocetti, D. A. (2020). Criptomoedas e o sistema tributário do século XXI. *Revista Direito Tributário Atual*. 44, p. 491-510.

Webgrafia

Agência Brasil. (2019, 08 de agosto). *Mercado de games no Brasil deve crescer 5,3% até 2022, diz estudo*. Exame. <https://exame.com/negocios/mercado-de-games-no-brasil-deve-crescer-53-ate-2022-diz-estudo/>.

Albuquerque, R. (2021, 11 de maio). *Regras e regulamentos de jogos de azar no Brasil*. *Jornal do Brasil*. <https://www.jb.com.br/jogos-online/2021/05/1030119-regras-e-regulamentos-de-jogos-de-azar-no-brasil.html>

Âmbito Jurídico. (2021, 25 de janeiro). *Legislação e Jogos de Azar – Entenda mais sobre o assunto*. <https://ambitojuridico.com.br/noticias/legislacao-e-jogos-de-azar-entenda-mais-sobre-o-assunto/>.

ANCED – Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente. (2021). *Anced entra na justiça pedindo proibição de sorteios ilegais em jogos eletrônicos*. <https://www.ancedbrasil.org.br/anced-entra-na-justica-pedindo-proibicao-de-sorteios-ilegais-em-jogos-eletronicos/>

Bolonheze, I. S. (2019, 8 de julho). *Jogos de Azar no Brasil: Norma e Realidade Social*. Revista 173 Âmbito Jurídico. <https://ambitojuridico.com.br/cadernos/direito-penal/jogos-de-azar-no-brasil-norma-e-realidade-social/>

Borges, L. (2021, 25 de setembro). *Governo vetará legalização de jogos de azar*. Veja. <https://veja.abril.com.br/politica/governo-vetara-legalizacao-de-jogos-de-azar/>

Caetano, R. (2021, 23 de abril). *Como a Inglaterra, Bélgica e Alemanha lidam com os problemas trazidos pelos loot boxes em games*. ESPN.

https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/8517963/como-a-inglaterra-belgica-e-alemanha-lidam-com-os-problemas-trazidos-pelos-loot-boxes-em-games.

Chang, S. (2019, 24 de março). *Loot boxes – parte 2: O status jurídico das loot boxes em diferentes países*. Centro de Pesquisa em Direito, Tecnologia e Inovação. <https://www.dtibr.com/post/2019/03/22/loot-boxes-o-status-jurc3addico-das-loot-boxes-em-diferentes-pac3adses>

Cunha, R. (2019, 21 de junho). *O que é RTS? Confira significado e games de sucesso no competitivo*. E-sportv. <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/o-que-e-rts-confira-significado-e-games-de-sucesso-no-competitivo.ghtml>

Dantas, I. (2021, 01 de agosto). *Próximo Axie Infinity? Veja jogos de blockchain para ganhar dinheiro*. TechTudo. <https://www.techtudo.com.br/listas/2021/08/proximo-axie-infinity-veja-jogos-de-blockchain-para-ganhar-dinheiro.ghtml>

Farnsworth, B. (2018, 21 de agosto). *Game Theory and Human Behavior [Introduction and Examples]*. Imotions. <https://imotions.com/blog/game-theory-introduction-examples/>

Fernandes, R. C. B., Filho, A. A., Biasi, R. (2020, 16 de dezembro). *Documento histórico do STF dá a exploração de loterias para os estados*. Brasil Fernandes Advogados. <https://www.brasilfernandes.adv.br/post/documento-hist%C3%B3rico-do-stf-d%C3%A1-a-explora%C3%A7%C3%A3o-de-loterias-para-os-estados>

Ferreira, M. M. (2020, 08 de abril). *O mercado de game e streaming diante da pandemia do coronavírus*. E-commerce Brasil.

<https://www.ecommercebrasil.com.br/artigos/o-mercado-de-game-e-streaming-diante-da-pandemia-do-coronavirus/>.

Foxbit. (2019, 14 de novembro). *Quais são as diferenças entre “criptomoeda” e “moeda digital”?* <https://foxbit.com.br/blog/quais-sao-as-diferencas-entre-criptomoeda-e-moeda-digital/>

Frankenfield, J. (2020). *Virtual Currency*. Investopedia.

<https://www.investopedia.com/terms/v/virtual-currency.asp>

Frankenfield, J. (2021). *Digital Currency*. Investopedia.

<https://www.investopedia.com/terms/d/digital-currency.asp>

Higídio, J. (2021, 19 de abril). *Advogados rejeitam proibição de loot boxes, mas defendem ajustes*. Consultor Jurídico. <https://www.conjur.com.br/2021-abr-19/advogados-rejeitam-proibicao-loot-boxes-defendem-ajustes>.

Hood, V. (2017, 23 de outubro). *What the UK can learn from the Far East's battle with loot boxes*. Eurogamer. <https://www.eurogamer.net/articles/2017-10-19-what-the-uk-can-learn-from-the-far-east-battle-with-loot-boxes>

Hood, V. (2017, 14 de dezembro). *The big interview: the Gambling Commission on loot boxes*. Eurogamer. <https://www.eurogamer.net/articles/2017-12-14-the-big-interview-the-gambling-commission-on-loot-boxes>

- Ignácio, B. (2021, 01 de junho). *Jogos em blockchain e NFTs permitem que jogadores virem investidores*. Tecnoblog. <https://tecnoblog.net/447550/jogos-em-blockchain-e-nfts-permitem-que-jogadores-virem-investidores/>
- Izidro, B. (2021, 25 de fevereiro). *Associação entra na justiça contra venda de loot boxes em games no Brasil*. Start Uol. <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2021/02/25/associacao-entra-na-justica-contra-venda-de-loot-boxes-em-games-no-brasil.htm>.
- José, M. (2021, 08 de outubro). *Involuntariamente, senador opina por manter os jogos na ilegalidade*. BNL Data. <https://bnldata.com.br/involuntariamente-senador-opina-por-manter-os-jogos-na-ilegalidade/>
- Juniper Research (2021, 11 de agosto). *In-Game Gambling & Loot Boxes Statistics*. Juniper Research. <https://www.juniperresearch.com/infographics/in-game-gambling-loot-boxes-statistics?ch=loot%20boxes>
- Kleinman, Z. (2021, 11 de agosto). *'Meus filhos esvaziaram nossa conta bancária jogando FIFA'*. BBC Brasil. <https://www.bbc.com/portuguese/geral-48948143>
- Mordor Intelligence. (2021). *Gaming Market – Growth, trends, Covid-19 impact, and forecasts (2021 – 2026)*. <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-gaming-market>
- Nakamoto, S. Bitcoin: a peer-to-peer electronic cash system. Bitcoin. <https://bitcoin.org/bitcoin.pdf>

O Sistema De *Loot Boxes* E Os Jogos De Azar: Uma Análise Do Fenômeno Sob A Ótica Do Direito

Nunes, C. C., Freitas, B. C. & Silvino, M. H. (2021, 28 de abril). *Precisamos falar sobre Loot Boxes*. Baptista Luz Advogados.

<https://baptistaluz.com.br/espacostartup/precisamos-falar-sobre-loot-box/>

Oliveira, M. S. (2018, 20 de julho). *A monetização no universo dos games*.

GameBlast. gameblast.com.br/2018/07/monetizacao-universo-dos-games.html

Paepe, P. (2020, 01 de novembro). *Gaming in Belgium: overview*. Thomson Reuters

Practical Law. [https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/6-635-](https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/6-635-9928?transitionType=Default&contextData=(sc.Default))

[9928?transitionType=Default&contextData=\(sc.Default\)](https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/6-635-9928?transitionType=Default&contextData=(sc.Default))

Pimenta, R. (2020, 10 de outubro). *Tipos de jogos eletrônicos: saiba quais são os*

tipos. Geek blog. <https://geekblog.com.br/tipos-de-jogos-eletronicos-saiba-quais-sao-os-tipos/>.

Raphael, P. (2021, 09 de março). *Jogadores devem gastar cerca de US\$ 20 bilhões*

com loot boxes até 2025. The Enemy.

<https://www.theenemy.com.br/pc/jogadores-loot-boxes-20-bilhoes-2025>

Rodrigues, A. (2018, 17 de setembro). *Portugal assina declaração conjunta sobre*

“gambling e loot boxes” em videojogos. IGN Portugal.

<https://pt.ign.com/games/66490/news/portugal-assina-declaracao-conjunta-sobre-gambling-e-loot-boxes-em-videojogos>

Rossini, M. C. (2020, 10 de setembro). *As moedas dentro de jogos multiplayer*

online sofrem inflação? Super Interessante.

<https://super.abril.com.br/blog/oraculo/as-moedas-dentro-de-jogos-multiplayer-online-sofrem-inflacao/>

Taylor, H. (2018, 10 de maio). *Belgian Gaming Commission recommends criminal prosecution over illegal loot boxes*. Games industry.

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-05-10-belgian-gambling-commission-lays-out-recommendations-over-illegal-loot-boxes>

Teixeira, J. P. F. (2021, 17 de fevereiro). *Jogos de azar e internet gaming são lícitos no Brasil?* Jusbrasil.

<https://joaopedrofteixeira.jusbrasil.com.br/artigos/1167781151/jogos-de-azar-e-internet-gaming-sao-licitos-no-brasil>.

UK Gambling Commission. (2017, 24 de novembro). *Loot boxes within video games*. Gambling Commission.

<https://www.gamblingcommission.gov.uk/news/article/loot-boxes-within-video-games>

Vieira, V. (2018, 26 de março). *Loot boxes como jogos de azar: conflitos no Brasil e no mundo*. Instituto de Referência em Internet e Sociedade.

<https://irisbh.com.br/loot-boxes-como-jogos-de-azar/>

Villela, M. (2021, 18 de março). *MOBA, RPG, MMORPG, FPS e mais: entenda o significado dos gêneros de games*. Techtudo.

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/03/moba-rpg-mmorpg-fps-e-mais-entenda-significado-dos-generos-de-games.ghtml>

Vinha, F. (2017, 02 de agosto). *O que são loot boxes? Entenda a polêmica dos jogos*. Techtudo. <https://www.techtudo.com.br/noticias/2017/11/o-que-sao-loot-boxes-entenda-a-polemica-dos-games.ghtml>

Wai-Ming, Y. & Pan, C. (2020, 01 de julho). *Gaming in China: overview*. Thomson Reuters Practical Law. [https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/5-635-9387?transitionType=Default&contextData=\(sc.Default\)](https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/5-635-9387?transitionType=Default&contextData=(sc.Default))

Wakka, W. (2019, 29 de janeiro). *EA retira loot boxes da FIFA 18 na Bélgica, mas diz não concordar com comissão*. Canaltech. <https://canaltech.com.br/games/ea-retira-loot-boxes-de-fifa-18-na-belgica-mas-diz-nao-concordar-com-comissao-131673/>

Wagner, A. (2014, 22 de agosto). *Digital vs. Virtual Currencies*. Bitcoin Magazine. <https://bitcoinmagazine.com/business/digital-vs-virtual-currencies-1408735507>

Legislações

Ação Civil Pública. (2021, 30 de março). 0701552-16.2021.8.07.0013. *Vara da Infância e da Juventude do DF*. <https://s3.meusitejuridico.com.br/2021/04/2ebd8844-0701552-1620218070013-1617111000077-2292522-manifestacao-garena.pdf>

Ação Civil Pública. (2021, 24 de agosto). 0701547-91.2021.8.07.0013. *Vara da Infância e da Juventude do DF*.

Constituição da República Federativa do Brasil (1988). Presidência da República do Brasil. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

Decreto nº 7.962 de 15 de março de 2013. (2013). Regulamenta a Lei nº 8.078 de 11 de setembro de 1990, para dispor sobre a contratação no comércio eletrônico. Presidência da República do Brasil.

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/decreto/d7962.htm

Decreto-Lei nº 3.688 de 3 de outubro de 1941. (1941). Lei das Contravenções Penais. Presidência da República do Brasil.

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm

Decreto-Lei nº 422 de 02 de dezembro de 1989. Reformula a Lei do Jogo de Portugal.

https://www.pgdlisboa.pt/leis/lei_mostra_articulado.php?nid=242&tabela=leis&so_miolo=

Decreto-Lei nº 66 de 29 de abril de 2015. (2015). Aprova o Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online e altera o Código da Publicidade. Ministério da Economia de Portugal. <https://dre.pt/web/guest/pesquisa/-/search/67098359/details/maximized>

Lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990. (1990). Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Presidência da República.

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm

Lei nº 8.078 de 11 de setembro de 1990. (1990). Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Presidência da República do Brasil.
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm

Lei Federal de 7 de maio de 1999. (1999). Lei do Jogo da Bélgica.
https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_en/law/law/index.html

Lei nº 12.965 de 23 de abril de 2014. (2014). Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Presidência da República do Brasil.
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm

Lei nº 13.756 de 12 de dezembro de 2018. (2018). Dispõe sobre o Fundo Nacional de Segurança Pública, sobre a destinação do produto de arrecadação das loterias e sobre a promoção comercial e a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa. Presidência da República.
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13756.htm

Projeto de Lei do Senado nº 186 de 2014. *Senado Federal do Brasil*.
<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/117805>

Resolução ONU nº 217-A (III) de 10 de dezembro de 1948. Declaração Universal dos Direitos Humanos. <https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos>

SUMÁRIO

Declaração antiplágio	i
Agradecimentos	ii
Declaração de conformidade	iii
Língua	iv
Resumo	v
Abstract	vi
Siglas e abreviaturas	vii
INTRODUÇÃO	1
METODOLOGIA.....	5
Hipóteses	6
Problema	6
CAPÍTULO I — O JOGO E OS SERES HUMANOS: BASES TEÓRICAS	7
1. Os Jogos Na História Da Humanidade	7
2. Categorias De Jogos Nas Visões De Crawford, Caillois E Juul	9
3. O Comportamento Humano e Os Jogos	12
4. Os Jogos Eletrônicos E Virtuais	17
4.1. Jogos de Ação	19
4.2. Jogos de Aventura	20
4.3. RPG (Role-Playing Game).....	21
4.4. Jogos de Simulação	21
4.5. Jogos de Esportes	22
4.6. Jogos de Estratégia	22
4.7. Jogos de Puzzle.....	22
4.8. MMOs (Massive Multplayer Online)	23
5. A Indústria Dos Games: Contexto E Aspecto Econômico	23
5.1. Monetização Em Jogos Virtuais.....	25
5.2. As Moedas Do Ambiente Eletrônico	29
5.3. Bens virtuais.....	35
5.4. Jogos Em Blockchain: Uma Nova Categoria De Jogos Virtuais	37
CAPÍTULO II — <i>LOOT BOXES</i> COMO JOGOS DE AZAR: DEFINIÇÕES E ASPECTOS JURÍDICOS	39
6. O Sistema De <i>Loot Boxes</i>	39

6.1. História: Da Gratuidade À Estratégia Monetária	42
7. Jogos De Azar e Correlações Com Loot Boxes	45
8. Discussões ao redor do mundo	52
8.1. Japão	52
8.2. China	54
8.3. Bélgica	55
8.4. Reino Unido	58
8.5. Portugal	59
CAPÍTULO III — ESTUDO DE CASO: O BRASIL E A AÇÃO CIVIL PÚBLICA	62
9. Ação Pública Civil da ANCED	63
10. Aspectos Sobre A Vulnerabilidade Do Público Infantil E Adolescente	67
11. A Legislação Brasileira	70
11.1. O Estatuto da Criança e do Adolescente	73
11.2. Lei Das Contravenções Penais	75
11.3. Código De Defesa do Consumidor	76
11.4. Lei do Comércio Eletrônico	78
12. Caminhos Para Uma Resolução Assertiva.....	78
CONCLUSÃO.....	82
BIBLIOGRAFIA	84
Webgrafia	89
Legislações.....	96