



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
FACULDADE DE DIREITO  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DIREITO**

**ALEXANDRE FIGUEIREDO GOMES**

**OS IMPACTOS DAS *LOOT BOXES* NA FORMAÇÃO SOCIAL E  
PSICOLÓGICA DO CONSUMIDOR INFANTOJUVENIL E A  
NECESSIDADE DE FISCALIZAÇÃO PELOS INSTRUMENTOS DA  
POLÍTICA NACIONAL**

Salvador  
2018

**ALEXANDRE FIGUEIREDO GOMES**

**OS IMPACTOS DAS *LOOT BOXES* NA FORMAÇÃO SOCIAL E  
PSICOLÓGICA DO CONSUMIDOR INFANTOJUVENIL E A  
NECESSIDADE DE FISCALIZAÇÃO PELOS INSTRUMENTOS DA  
POLÍTICA NACIONAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Faculdade de Direito da Universidade Federal da  
Bahia, como requisito de obtenção do diploma de  
Bacharel em Direito.

Orientadora: Dra. Joseane Suzart Lopes da Silva

Salvador

2018

**ALEXANDRE FIGUEIREDO GOMES**

**OS IMPACTOS DAS LOOT BOXES NA FORMAÇÃO SOCIAL E  
PSICOLÓGICA DO CONSUMIDOR INFANTOJUVENIL E A  
NECESSIDADE DE FISCALIZAÇÃO PELOS INSTRUMENTOS DA  
POLÍTICA NACIONAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Direito da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Aprovado em 15 de dezembro de 2018.

**BANCA EXAMINADORA**

Joseane Suzart Lopes da Silva – Orientadora \_\_\_\_\_  
Doutora em Direito pela Universidade Federal da Bahia,  
Universidade Federal da Bahia.

Jonhson Meira Santos \_\_\_\_\_  
Doutor em Direito pela Universidade de São Paulo,  
Universidade Federal da Bahia.

Carlos Eduardo Soares de Freitas \_\_\_\_\_  
Doutor em Sociologia pela Universidade de Brasília,  
Universidade Federal da Bahia.

## RESUMO

Trata a presente monografia da problemática das *loot boxes* e suas repercussões na formação social, psicológica e econômica do consumidor infantojuvenil. A utilização dessas caixas de item como modelo de microtransação em jogos eletrônicos tem sido cada vez mais frequente; isso desencadeou uma série de discussões sobre o tema ao redor do mundo, que só se manifestaram no Brasil de forma incipiente. A hipótese central investigada é que as *loot boxes* são uma espécie de jogo de azar e que por conta dessa natureza, aliada a falta de regulamentação pelo ordenamento brasileiro, tem grande potencial lesivo ao consumidor infantojuvenil. Para melhor investigação, o trabalho foi estruturado da seguinte forma: o primeiro capítulo discorre sobre o jogo como elemento cultural, suas características, o surgimento e popularização dos *video games* e das microtransações até chegar ao modelo das caixas de item, seus mecanismos de atuação e a situação brasileira diante da questão. O capítulo seguinte é dedicado ao estudo da vulnerabilidade do consumidor diante desse fenômeno econômico, bem como dos diversos diplomas normativos que asseguram a proteção à criança e ao adolescente. Já no terceiro capítulo, investiga-se os impactos dessas *loot boxes* no consumidor infantojuvenil sob diversos prismas. Por fim, o quarto capítulo propõe soluções para o problema citado tendo a Política Nacional das Relações de Consumo como norte. No que concerne à metodologia, o método científico utilizado foi o hipotético-dedutivo. Filosoficamente, foram escolhidos o dialético e hermenêutico; sob o aspecto sociológico, os métodos histórico, estruturalista e monográfico foram aplicados. Já do ponto de vista jurídico, o método hermenêutico. A linha metodológica empregada foi a crítico-metodológica e quanto aos tipos genéricos de investigação, adotou-se a jurídico-explanatória, jurídico-projetiva e prospectiva. A vertente teórico-sociológica foi escolhida como eixo teórico-metodológico. Quanto aos objetivos, essa pesquisa tem caráter explanatório; os procedimentos técnicos utilizados foram o bibliográfico e documental. A presente pesquisa tem natureza aplicada e vale-se de uma abordagem qualitativa com técnica de documentação direta.

Palavras chave – LOOT BOXES – JOGOS ELETRÔNICOS – JOGOS DE AZAR - CONSUMIDOR - INFANTOJUVENIL.

## ABSTRACT

This monograph is about the problematic issues of loot boxes and its repercussions on the social, psychological and economic formation of the child and adolescent consumer. The use of these loot boxes as a microtransaction model in electronic games has been increasing over time; this triggered a series of discussions on the theme around the world, which only has manifested in Brazil in an incipient way. The central hypothesis investigated is that loot boxes are a kind of gambling and that because of this origin, plus the lack of regulation by the Brazilian system, has great potential to harm the child and adolescent consumer. For a better investigation, the project was structured as follows: the first chapter discusses the game as a cultural element, its characteristics, the emergence and popularization of video games and microtransactions until reaching the actual model of item boxes, their mechanisms of action and the Brazilian situation about the question. The following chapter is devoted to the study of consumer vulnerability to this economic phenomenon, as well as the various normative documents that ensure the protection of children and adolescents. In the third chapter we investigate the impacts of these loot boxes on the child and adolescent consumer under different prisms. Finally, the fourth chapter proposes solutions to this problem with the National Consumer Relations Policy as guiding. As far as the methodology is concerned, the scientific method used was the hypothetico-deductive one. Philosophically, the dialectic and hermeneutic were chosen; about the sociological aspect, historical, structural and monographic methods were applied. Concerning the legal point of view, the hermeneutical method was chosen. The methodological line employed was critical-methodological and on the subject of generic types of research, it was adopted legal-explanatory legal-projective and prospective method. The theoretical-sociological side was chosen as the theoretical-methodological axis. Referring to the objectives, this research has an explanatory character; the technical procedures used were bibliographic and documentary. The present research has applied nature and uses a qualitative approach with direct documentation technique.

Key words – LOOT BOXES - VIDEO GAMES - GAMBLING - CONSUMER - YOUTH.

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

CID	Classificação Internacional de Doenças
CDC	Código de Defesa do Consumidor
DP	Defensoria Pública
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
MP	Ministério Público
OMS	Organização Mundial da Saúde
PNRC	Política Nacional das Relações de Consumo
STJ	Superior Tribunal de Justiça

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2 ASPECTOS GERAIS DAS <i>LOOT BOXES</i> .....</b>	<b>11</b>
2.1 O JOGO COMO ELEMENTO CULTURAL .....	11
2.2 O CONCEITO DE JOGO .....	12
2.3 CARACTERÍSTICAS DO JOGO .....	15
2.4 CONCEITO DE JOGO ELETRÔNICO.....	15
<b>2.4.1 Controvérsias relacionadas aos jogos eletrônicos .....</b>	<b>17</b>
2.5 MICROTRANSAÇÕES.....	18
2.6 POPULARIZAÇÃO DAS CAIXAS DE ITEM.....	20
2.7 SEMELHANÇAS ENTRE <i>LOOT BOXES</i> E JOGOS DE AZAR.....	22
2.8 MECANISMOS DE FUNCIONAMENTO DAS CAIXAS DE ITEM.....	23
<b>2.8.1 Mecanismos Visuais.....</b>	<b>24</b>
<b>2.8.2 Mecanismos Auditivos.....</b>	<b>25</b>
<b>2.8.3 Outros Mecanismos.....</b>	<b>25</b>
2.9 AS CONTROVÉRSIAS ENVOLVENDO AS CAIXAS DE ITEM E A SITUAÇÃO DO BRASIL.....	27
<b>3 A HIPERVULNERABILIDADE DO CONSUMIDOR INFANTOJUVENIL....</b>	<b>28</b>
3.1 CONCEITO DE VULNERABILIDADE.....	29
3.2 TIPOS DE VULNERABILIDADE.....	30
<b>3.2.1 Vulnerabilidade técnica.....</b>	<b>31</b>
<b>3.2.2 Vulnerabilidade jurídica.....</b>	<b>32</b>
<b>3.2.3 Vulnerabilidade fática.....</b>	<b>33</b>
3.3 A PROTEÇÃO CONSTITUCIONAL DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE.....	34
3.4 A HIPERVULNERABILIDADE DO CONSUMIDOR INFANTOJUVENIL E SUA PROTEÇÃO DE ACORDO COM O CDC.....	36
3.5 A PROTEÇÃO DO CONSUMIDOR DIANTE DA LEI FEDERAL N. 8.069/90 E DO ESTATUTO DA JUVENTUDE.....	37
<b>4 IMPACTO DAS CAIXAS DE PILHAGEM NO CONSUMIDOR HIPERVULNERÁVEL .....</b>	<b>41</b>
4.1 IMPACTOS SOCIAIS RELEVANTES DIANTE DAS <i>LOOT BOXES</i> .....	43
4.2 IMPACTOS PSICOLÓGICOS PREOCUPANTES OCACIONADOS .....	46
4.3 IMPACTOS ECONÔMICOS ORIUNDOS DAS CAIXAS DE ITEM.....	49

<b>5 EM BUSCA DE SOLUÇÕES PARA O PROBLEMA DAS <i>LOOT BOXES</i> E SEUS EFEITOS PARA A FORMAÇÃO DAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES</b>	<b>53</b>
5.1 OS INSTRUMENTOS DA POLÍTICA NACIONAL DAS RELAÇÕES DE CONSUMO.....	55
5.1.1 Ministério Público e Defensoria Pública.....	57
5.1.2 Órgãos Públicos de Proteção ao Consumidor.....	58
5.1.3 Sociedade Civil Organizada.....	60
5.2 CONSELHO NACIONAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE.....	61
<b>6 CONCLUSÃO.....</b>	<b>63</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>66</b>



## 1 INTRODUÇÃO

Na década de 50 do século XX começam a surgir os primeiros jogos eletrônicos da história. Seus criadores eram cientistas da computação, que possuíam acesso à nova e cara tecnologia e tinham a expertise para manuseá-los. Os jogos, no entanto, pouco se pareciam com o que se conhece atualmente: eram visualmente simples, comportavam no máximo duas pessoas e não tinham qualquer objetivo comercial.

A massificação dos jogos eletrônicos e o apelo ao público geral ganham força na década de 70 e, desde então, a indústria de jogos eletrônicos continua a crescer de forma constante; Estima-se que tenha gerado uma receita de aproximadamente 108 bilhões de dólares em 2017 e o Brasil é o décimo terceiro maior mercado de jogos eletrônicos do mundo e o maior da América Latina. O estudo da história dos *video games* revela que um dos pilares que explica o sucesso desse setor é o seu uso das inovações científicas e tecnológicas não só em seus produtos, como também em seus modelos de negócio.

Uma dessas inovações adotadas pela indústria foram as microtransações, que dizem respeito à possibilidade do consumidor utilizar dinheiro real para comprar itens virtuais dentro do jogo. Pertencente ao gênero em questão, as *loot boxes* (caixas de item ou pilhagem em tradução literal) surgiram recentemente e causaram grande repercussão no mercado. Ela é um bem virtual que, via de regra, só pode ser comprada com dinheiro real e utilizada uma única vez. Ao comprá-la e abrí-la, o jogador ganhará uma recompensa (item virtual) aleatória que possui um nível de qualidade atrelado ao nível de raridade do item. A grande controvérsia causada pelas caixas de pilhagem diz respeito a sua semelhança com um jogo de azar, especialmente os caça-níqueis, proibidos no ordenamento jurídico pátrio por força do artigo 50 do Decreto 3688/1941.

As caixas de pilhagem já constituem um fenômeno responsável por gerar bilhões de dólares em lucro anualmente para a indústria de jogos digitais). Segundo a pesquisa TIC Kids Online Brasil, feita pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil em 2016, dos entrevistados entre 9 a 17 anos, 40% já jogaram online conectados com outros jogadores e 47% já jogaram on-line, não conectados com outros jogadores. Esses números demonstram que o consumidor infantojuvenil brasileiro está cada vez mais exposto ao fenômeno das caixas de pilhagem. Não se pode esquecer que a

hipervulnerabilidade do consumidor infantojuvenil o torna merecedor de uma proteção especial do ordenamento jurídico. Apesar disso, o Direito pátrio permanece inerte diante das possíveis violações perpetradas por esse modelo econômico.

Esta pesquisa tem como objetivo principal analisar de que forma, se alguma, as caixas de item influenciam o desenvolvimento social e psicológico dos consumidores infantojuvenis expostos a essa prática. Como objetivos específicos foram estabelecidos a explicação e contextualização do surgimento do modelo de negócio das microtransações e *loot boxes*, sucedido por uma investigação sobre seus mecanismos de funcionamento, as controvérsias que ela está fomentando em nível global e o exame dos seus impactos no público infantojuvenil. Para isso, foi utilizada uma abordagem multidisciplinar, que visa não só compreender esse fenômeno sob a égide do Direito, mas também seus impactos ao consumidor infantojuvenil em uma perspectiva psicológica, filosófica, sociológica e econômica.

Para melhor investigação, o trabalho foi estruturado da seguinte forma: o primeiro capítulo discorre sobre o jogo como elemento cultural, suas características, o surgimento e popularização dos *video games* e das microtransações até chegar ao modelo das caixas de item, seus mecanismos de atuação e a situação brasileira diante da questão. O capítulo seguinte é dedicado ao estudo da vulnerabilidade do consumidor diante desse fenômeno econômico, bem como dos diversos diplomas normativos que asseguram a proteção à criança e ao adolescente. Já no terceiro capítulo investiga-se os impactos dessas *loot boxes* no consumidor infantojuvenil sob diversos prismas. Por fim, o quarto capítulo propõe soluções para o problema citado tendo a Política Nacional das Relações de Consumo como norte.

No que concerne à metodologia, o método científico utilizado foi o hipotético-dedutivo. Filosoficamente, foram escolhidos o dialético e hermenêutico; sob o aspecto sociológico, os métodos histórico, estruturalista e monográfico foram aplicados. Já do ponto de vista jurídico, o método hermenêutico. A linha metodológica empregada foi a crítico-metodológica e quanto aos tipos genéricos de investigação, adotou-se a jurídico-explanatória, jurídico-projetiva e prospectiva. A vertente teórico-sociológica foi escolhida como eixo teórico-metodológico. Quanto aos objetivos, essa pesquisa tem caráter explanatório; os procedimentos técnicos utilizados foram o bibliográfico e documental. A presente pesquisa tem natureza aplicada e vale-se de uma abordagem qualitativa com técnica de documentação direta.

## 2 ASPECTOS GERAIS DAS *LOOT BOXES*

Antes de adentrar no objeto principal deste capítulo, qual seja a definição do que é uma *loot box* (ou caixa de item, em português) e seus aspectos gerais, é imperativo a realização de uma análise histórica crítica para que se compreenda o que é o jogo. Definir o que é “jogo” é de extrema importância para este trabalho; não só porque a monografia versa sobre jogos eletrônicos, espécie pertencente ao fenômeno em questão, mas porque entre as premissas adotadas e defendidas pelo presente trabalho, está a afirmação feita por Johan Huizinga em sua obra *Homo Ludens*<sup>1</sup> de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve

### 2.1 O JOGO COMO ELEMENTO CULTURAL

De acordo com Huizinga<sup>2</sup>, o jogo transcende a dimensão de atividade física, biológica ou de reflexo psicológico. Ele tem uma função significativa em si mesmo. É um elemento estruturante da realidade que ultrapassa a esfera da vida humana, visto que também os animais engajam-se em diversos tipos de jogos que, essencialmente, em nada se diferenciam daqueles que os humanos jogam. Há um “espírito” do jogo que ultrapassa o mundo físico e que transporta os participantes para uma realidade autônoma com suas próprias regras e recompensas.

Reconhecer a natureza singular do jogo não significa atribuir a ele maior destaque entre as atividades da vida moderna. O que se quer asseverar é que a cultura surge na forma de um jogo, ela é “jogada”. Para o autor, quanto mais “primitiva” for a sociedade, maior forma lúdica suas manifestações terão. “A vida real reveste-se de forma suprabiológicas, que lhe conferem uma dignidade superior sob a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo”. Em sentido contrário, quanto maior a “evolução” de uma sociedade, mais o elemento lúdico é transformado e absorvido por outras esferas da cultura: o sagrado, folclore, poesia, filosofia, direito etc. Ainda assim, a relação entre o jogo/lúdico e estas outras esferas culturais não desaparece.

---

<sup>1</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000, p. 4.

<sup>2</sup> Idem, 2000, p. 7.

Esse é um dos pontos centrais defendidos pelo historiador e linguista<sup>3</sup> que sugere o modelo do *homo ludens* (do verbo latim *ludere* e cognato do substantivo *ludus* que significa, simultaneamente, jogo, divertimento, escola, esporte) como uma terceira nomenclatura definidora da espécie humana atual ao lado do *homo sapiens* e do *homo faber*.

*Homo sapiens* (homem sábio, em tradução literal) é o termo usado pela taxinomia para designar a espécie humana atual. O qualitativo “sábio” é consequência direta da visão iluminista da época de criação do termo, século XVIII, que acreditava que o ser humano era, antes de tudo, um ser racional<sup>4</sup>. Para Huizinga, contudo, os séculos seguintes mostraram que a humanidade não é tão racional quanto se pensou. Passa a ser utilizado o termo *homo faber* – o fabricante de objetos no mundo e para o mundo<sup>5</sup> – defendido por Hannah Arendt<sup>6</sup>. Mas a fabricação, aponta Huizinga<sup>7</sup> não é uma definição apropriada para o ser humano, já que pode ser utilizada para designar diversos outros animais.

Uma das críticas que podem ser feitas a Huizinga desde já é a utilização do termo “primitivo” para se referir aos povos que ainda não “evoluiram” ao patamar civilizatório do europeu ocidental moderno, adotado por ele como modelo de sociedade “avançada”. Como mostra Levi-Strauss<sup>8</sup>, não se deve falar de uma dicotomia entre selvagem/civilizado e sim entre povos com/sem escrita, pois esse é o elemento distintivo entre eles.

## 2.2 O CONCEITO DE JOGO

Utilizar a linguagem para exprimir as experiências, sentimentos e pensamentos humanos nem sempre é tarefa das mais fáceis. Nietzsche tratou do problema da verdade e da linguagem em Verdade e mentira no sentido extramoral<sup>9</sup> “O que é uma palavra? A figuração de um estímulo nervoso em sons. (...) Um estímulo nervoso primeiramente

<sup>3</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000, p. 4.

<sup>4</sup> CHAUI, Marilena. *Convite à Filosofia*. São Paulo: Editora Ática, 2000, p. 63

<sup>5</sup> SOUZA, Vinicius Silva de. *O homo faber de Hannah Arendt*. Dissertação (Dissertação em Filosofia) – UnB. Brasília, 2013, p. 14.

<sup>6</sup> ARENDT, Hannah. *A Condição Humana*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007, p. 220

<sup>7</sup> *Idem*, 2000, p. 4.

<sup>8</sup> STRAUSS, Claude Levi. *Mito e Significado*. Lisboa; Edições 70, 2001, p. 18.

<sup>9</sup> NIETZSCHE, Friedrich. *Sobre Verdade e Mentira*. São Paulo: Hedra, 2007, p. 31 et seq.

transposto em uma imagem! Primeira metáfora.”. Ato contínuo, Nietzsche assevera que a segunda metáfora acontece ao se modelar a imagem a um som e conclui que o máximo que ser humano consegue apreender é uma metáfora das coisas, que nunca reflete sua essência<sup>10</sup>.

Em sua obra póstuma *Investigações Filosóficas*, Ludwig Wittgenstein traz diversas reflexões sobre temas como linguagem, significado e gramática. Ao longo do livro, estruturado na forma de aforismas, Wittgenstein argumenta que não existe uma “essência” para as palavras, elas não são dotadas de significado em si mesmas<sup>11</sup>. Ao invés disso, as palavras tem “usos” e o que se aprende desde a infância não é o significado de uma palavra ou frase, mas como utilizá-la em determinado contexto para alcançar um objetivo<sup>12</sup>. Ele chama esse fenômeno de jogos de linguagem.

À semelhança do que pensava Huizinga, Wittgenstein acredita que não é possível definir o jogo. Qualquer tentativa teórica de limitar o conceito de jogo através da linguagem excluiria fenômenos que são comumente aceitos como tais atividades. Isso porque existem diversos tipos de jogos: competitivos, casuais, de força, de destreza, em grupo, individuais, de azar, de tabuleiro, de cartas etc., e não há, entre eles, uma característica em comum que os defina, mas uma rede de semelhanças e diferenças que se sobrepõem e se cruzam mutuamente<sup>13</sup>. Esse fenômeno é denominado de semelhanças de família e refere-se ao fato de que os membros de uma mesma família, que possuem algumas características em comum e outras não, são agrupados dentro de uma unidade chamada família. Assim também acontece com os jogos.

Essas ideias de Wittgenstein são relevantes para o presente trabalho por dois principais motivos: 1) entender os limites da linguagem, que são, em certa medida, os limites da própria possibilidade de se compreender o mundo; 2) reconhecer que a busca por um conceito de jogo não deve ser tomada como prioridade, sendo mais relevante perceber quais as características de um jogo (eletrônico ou de azar, por exemplo), como se dá a interação entre jogo/jogador em certos casos específicos, quais as semelhanças de família entre determinados jogos etc.

---

<sup>10</sup> NIETZSCHE, Friedrich. *Sobre Verdade e Mentira*. São Paulo: Hedra, 2007, p. 33.

<sup>11</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. *Philosophical investigations*. Oxford: Basil Blackwell, 1986, p. 28.

<sup>12</sup> MEDEIROS, Sílvio. Wittgenstein e os jogos da língua: um estudo introdutório. Disponível em: <<https://www.recantodasletras.com.br/artigos/116539>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

<sup>13</sup> Idem, 1986, p. 39.

Para exemplificar o exposto, tomará-se como exemplo o conceito formalista de jogo trazido por Jesper Juul<sup>14</sup> no seu livro *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Para ele, um jogo é: 1) sistema formal baseado em regras; 2) com resultados variáveis e quantificáveis; 3) em que tem diferentes valores atribuídos a diferentes resultados; 4) em que os jogadores se esforçam para influenciar o resultado; 5) os jogadores sentem-se emocionalmente ligados ao resultado; 6) e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis. O conceito de Juul focaliza certos aspectos de jogos “clássicos” (e.g., futebol), enquanto exclui outros, como os jogos-de-azar, da sua definição de jogo<sup>15</sup>.

Outros dois conceitos. Costikyan<sup>16</sup> define jogo como uma estrutura interativa de significado interno que requer que os jogadores se esforcem para alcançar um objetivo. Já Salen e Zimmerman<sup>17</sup> adotam uma perspectiva formalista e definem jogo como um sistema no qual jogadores participam de um conflito artificial, definido por regras, que resultam em um desfecho quantificado. Mesmo que se deixe o problema da linguagem parcialmente de lado, já que uma interpretação de cada palavra dúbia como “sistema”, “artificial” ou “estrutura” foge do objetivo deste trabalho, o fato é que todos os conceitos em jogo falham em criar uma ideia geral que corresponda ao fenômeno cultural observável na empiria. O que se faz ao conceituar jogo é significar, e, portanto, limitar, um fenômeno que já foi ou será vivido por quase todos os seres humanos e que, a despeito de não lhe ser exclusivo, pode ser considerado como um dos elementos definidores da experiência humana<sup>18</sup>. O mérito desses conceitos é abrir o debate sobre as semelhanças de família entre os tipos de jogo. Nas palavras de Wittgenstein<sup>19</sup>: “só se vale a pena perguntar pela denominação se já se sabe fazer alguma coisa com isso”.

Huizinga, por fim, não tenta conceituar o jogo. O pensador holandês esclarece que o jogo não pode ser definido em termos lógicos, biológicos ou estéticos, pois

---

<sup>14</sup> JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005, p. 23

<sup>15</sup> MAYRA, Frans. *An Introduction to Game Studies*. Londres: SAGE Publications, 2008, p. 44.

<sup>16</sup> Costikyan, Greg. *I Have no Words & I Must Design: toward a critical vocabulary for games*. Disponível em: <<http://classes.dma.ucla.edu/Winter15/157/wp-content/ihavenowords.pdf>>. Acesso em: 19 ago. 2018.

<sup>17</sup> SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003, p. 99.

<sup>18</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000, p. 8.

<sup>19</sup> WITTGENSTEIN, Ludwig. *Philosophical investigations*. Oxford: Basil Blackwell, 1986, p. 22.

consiste em uma categoria primária da vida e, portanto, deve ser considerado como uma totalidade.

### 2.3 CARACTERÍSTICAS DO JOGO

Diante da impossibilidade de se definir o que é jogo, Huizinga acredita que o melhor caminho a ser traçado é definir as suas características. Ele analisa o jogo como fenômeno cultural e de um ponto de vista histórico. Para ele, as principais características atividade são: distinção da vida real, ocorre em um espaço geográfico e temporal delimitado (circulo mágico), é dotado de um sistema de regras que o jogador se submete livremente e que deve ser obedecido, acompanhado de tensão e alegria<sup>20</sup>.

Uma análise das características apontadas por Huizinga aliada a uma interpretação dos conceitos de Costikyan, Salen e Zimmerman e Jesper Juul mostram algumas semelhanças de família presentes em diversos jogos, quais sejam: jogadores que decidem participar livremente (I) de uma estrutura interativa, limitada geograficamente e temporalmente (II) onde suas ações podem influenciar o resultado (III) e que agem como se o resultado do jogo fosse importante (IV) concordando em obedecer determinadas regras pré-estabelecidas (V).

Essas características formam um rol exemplificativo e não é necessário que estejam todas presentes para que haja o jogo. É possível pensar, por exemplo, em um jogo em que o resultado não é, ao menos de forma aparente, tão importante, como na brincadeira entre cachorros. Pode-se também vislumbrar um evento em que o jogador não influencie diretamente o resultado, como no jogo de azar.

### 2.4 CONCEITO DE JOGO ELETRÔNICO

Na perspectiva do presente trabalho, os jogos eletrônicos ou digitais ou *videogames*, termos que serão usados como sinônimos, são uma espécie de jogo, categoria que foi anteriormente tratada. Enquanto o jogo como gênero antecede a própria humanidade<sup>21</sup>, o jogo eletrônico é uma invenção muito mais recente<sup>22</sup>. O fator distintivo entre o jogo eletrônico e qualquer outra espécie é o fato de que aquele é

---

<sup>20</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000, p. 11 et seq.

<sup>21</sup> *Idem*, 2000, p. 7

<sup>22</sup> WOLF, Mark J. P. *The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond*. Londres: Greenwood Press, 2008, p. 12.

executado com a utilização de um sistema de processamento eletrônico, onde a imagem é exibida através de uma tela e a própria máquina serve como fiscal das regras do jogo<sup>23</sup>. Essa característica dos jogos digitais faz com que Jesper Juul os chame de “meio-reais”. Eles são reais porque as regras com as quais o jogador interage ativamente existem e “falsos” (fictícios) porque essa interação ocorre dentro de um mundo imaginário.

O sistema de processamento eletrônico, necessário para o surgimento dos jogos eletrônicos, passa por grandes avanços a partir da década de 50 do século XX até que, em 1962, surge aquele que é provavelmente o primeiro jogo eletrônico da história, *Spacewar!*<sup>24</sup>. Muitos outros jogos surgiram ainda na década de 60, mas a tecnologia necessária ainda não tinha sido massificada e só aqueles que tinham acesso a laboratórios de computação nas universidades ou corporações conseguiam utilizar<sup>25</sup>. Isso muda no início da década de 70 com o primeiro jogo de vídeo arcade (fliperama) *Computer Space*, seguido pela criação da Atari e popularização dos computadores pessoais. A história dos jogos eletrônicos é recente, mas demasiadamente extensa. Mais proveitoso do que narrá-la até os dias atuais ou pontuar seus principais exemplos de sucesso é tentar compreender seus impactos na sociedade e na cultura do século XXI.

Dados da Newzoo<sup>26</sup>, empresa de consultoria especializada nos mercados de jogos, esportes e celulares, mostram que o mercado global de jogos eletrônicos movimentou 116 bilhões de dólares em 2017. Em 2018, o jogo digital *Grand Theft Auto V* (GTA V) tornou-se o produto cultural mais lucrativo da história rendendo 6 bilhões de dólares<sup>27</sup>. Segundo dados da ESA<sup>28</sup> (Entertainment Software Association, Associação de Software de Entretenimento em tradução livre) 1.8 bilhões de pessoas

---

<sup>23</sup> JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005, p. 21

<sup>24</sup> *Idem*, p. 19.

<sup>25</sup> WOLF, Mark J. P. *The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond*. Londres: Greenwood Press, 2008, p. 50.

<sup>26</sup> NEWZOO. *New Gaming Boom: Newzoo Ups Its 2017 Global Games Market Estimate to \$116.0Bn Growing to \$143.5Bn in 2020*. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/new-gaming-boom-newzoo-ups-its-2017-global-games-market-estimate-to-116-0bn-growing-to-143-5bn-in-2020/>>. Acesso em: 26 jul. 2018.

<sup>27</sup> BATCHELOR, James. *Grand Theft Auto V 'has made more money than any film in history'*. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-04-09-gta-v-is-the-most-profitable-entertainment-product-of-all-time>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

<sup>28</sup> ESA. *Essential Facts about the computer and video game industry, 2018*. Disponível em: <[http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018\\_FINAL.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf)>. Acesso em: 29 ago. 2018.



jogavam algum tipo de jogo eletrônico em 2015. Em 2018, esse número chegou a 2,2 bilhões de pessoas ao redor do mundo segundo a Newzoo, cerca de 30% da população mundial.

#### **2.4.1 Controvérsias relacionadas aos jogos eletrônicos**

Em 2018, a Organização Mundial da Saúde (OMS) incluiu o transtorno por *video games* como doença mental em sua 11<sup>a</sup> Classificação Internacional de Doenças (CID)<sup>29</sup>. Os sintomas desse distúrbio, segundo documento publicado pela OMS incluem: não ter controle sobre a frequência, intensidade e duração com que joga, priorizar os jogos eletrônico a outras atividades e continuar ou aumentar a frequência com que realiza a atividade mesmo após ter tido consequências negativas advindas desse hábito.

Diversos cientistas assinaram um artigo no *Journal of Behavioral Addictions* intitulado “*A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution*” (Uma base científica fraca para o transtorno por jogos eletrônicos, em tradução livre) questionando a qualidade das pesquisas científicas que foram usadas para lastrear a classificação da OMS. Afirmam que definir um vício comportamental baseado somente em jogos eletrônicos é arbitrário, já que qualquer comportamento pode ser realizado de forma excessiva: utilizar as redes sociais, comer, trabalhar, se bronzear etc., entretanto, só o vício em jogos eletrônicos foi elencado na CID e sem a transparência necessária quanto as evidências usadas<sup>30</sup>.

Por outro lado, um comentário sobre o referido artigo foi publicado no mesmo jornal<sup>31</sup> em que os autores questionam a interpretação dos resultados oferecida por Van Rooij e demais, além de reiterarem a importância de centrar o debate em argumentos que considerem a prática clínica e as políticas de saúde pública. Para eles, a não inclusão da *gaming disorder* na CID 11 traria prejuízos para o debate sobre o assunto,

---

<sup>29</sup> ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). Gaming disorder. 2018. Disponível em: <<http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>>. Acesso em: 30 ago. 2018

<sup>30</sup> VAN ROOIJ, Antonius J. et al. A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. *Journal Of Behavioral Addictions*, [s.l.], v. 7, n. 1, p.1-9, mar. 2018.

<sup>31</sup> RUMPF, Hans-jürgen et al. Including gaming disorder in the ICD-11: The need to do so from a clinical and public health perspective. *Journal Of Behavioral Addictions*, [s.l.], v. 7, n. 3, p.556-561, set. 2018.

para os profissionais que atuam na área, além de criar uma justificativa perigosa para as companhias de seguro privado que se recusarem a custear um possível tratamento.

Outra preocupação, tanto dos apoiadores quanto dos críticos da decisão da OMS, é de que a inclusão do transtorno por videogame leve a uma estigmatização ainda maior dos jogos digitais e seus jogadores. Muitas pessoas ainda veem os jogos eletrônicos como perda de tempo ou acreditam que eles possam influenciar negativamente o comportamento dos mais jovens<sup>32</sup>, argumento que não parece ter base científica<sup>33</sup>. As evidências científicas apontam que os jogos eletrônicos geram efeitos positivos na saúde mental das crianças, assim como na capacidade cognitiva e em certos aspectos da função mental<sup>34</sup>. Não há dúvida que a capacidade de absorver e entreter o jogador é uma semelhança familiar presente em diversos jogos<sup>35</sup>. Apesar da discussão científica a respeito da existência ou não de evidências suficientes que comprovem um transtorno por *video games*, o número de jogadores cresce continuamente ao redor do mundo com o passar dos anos. As empresas relacionadas ao mercado de jogos eletrônicos (produtoras, desenvolvedoras, publicadoras etc.) utilizam cada vez mais artifícios para atrair jogadores e/ou aumentar suas receitas.

## 2.5 MICROTRANSAÇÕES

Em um intervalo de tempo de pouco mais de cinquenta anos, os videogames transformaram-se de hobby de cientistas da computação em uma indústria responsável por gerar centenas de bilhões de dólares em lucro anualmente. Vale ressaltar que os primeiros jogos eletrônicos produzidos no início da década de 60 não tinham intenção comercial, o que só ocorreu no início da década de 70. Desse período até os dias atuais, a indústria dos jogos digitais utilizou, primariamente, três meios de monetização<sup>36</sup>. O primeiro deles é a venda de varejo, método tradicional em que os clientes adquirem o produto mediante um pagamento em dinheiro. O segundo é o sistema de inscrição, em que os jogadores pagam uma taxa (geralmente mensal), para ter acesso ao jogo ou a

---

<sup>32</sup> MCGONIGAL, Jane. *Reality is Broken*. Nova Iorque: The Penguin Press, 2011, p. 12.

<sup>33</sup> FERGUSON, Christopher J.; KILBURN, John. Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations. *Psychological Bulletin*, [s.l.], v. 136, n. 2, p.174-178, 2010. American Psychological Association (APA).

<sup>34</sup> KOVESS-MAFETY, Viviane et al. Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? *Social Psychiatry And Psychiatric Epidemiology*, [s.l.], v. 51, n. 3, p.349-357, 5 fev. 2016

<sup>35</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000, p. 8.

<sup>36</sup> FIELDS, Tim. *Mobile & Social Game Design: Monetization methods and mechanics*. [s.i.]: Crc Press, 2014, p. 21 et seq.

totalidade de suas funções. Está associado com a popularização da internet e dos jogos online, especialmente jogos MMOs (*Multi Massive Online* ou Jogo Online de Multijogador em Massa, em tradução livre). A terceira e mais recente forma de monetização adotado pelas empresas de jogos eletrônicos denomina-se microtransações.

Microtransações dizem respeito à possibilidade do consumidor utilizar dinheiro real para comprar itens virtuais dentro do jogo<sup>37</sup>. Tais itens podem ter efeitos apenas visuais (cosméticos) ou oferecer vantagens dentro do jogo (*game-changing mechanics*, mecânicas de impacto, em tradução livre) quando comparados a jogadores que não utilizam microtransações<sup>38</sup>. Inicialmente, esse padrão de negócio foi associado com o modelo de jogos *freemium*<sup>39</sup>, junção das palavras inglesas *free* (gratuito) e *premium* (prêmio, especial, em tradução livre), neologismo que designa um modelo de negócio em que o *software*, o produto em si, é gratuito, mas oferece a opção de usar dinheiro real na loja do jogo.

Cumprе ressaltar que as formas de monetização tratadas acima não são excludentes entre si. É possível e comum que *video games* pagos (no varejo ou em lojas virtuais) possuam um sistema de taxa mensal e ofereçam microtransações dentro do jogo. O poder delas é tal que a Activision Blizzard, uma das maiores empresas de jogos eletrônicos do mundo, reportou no seu balanço fiscal de 2017 que dos 7,16 bilhões de dólares gerados em receita naquele ano, cerca de 4 bilhões de dólares vieram de microtransações, categoria que inclui as caixas de item, pacotes de expansão e compras dentro do jogo que utilizam dinheiro real<sup>40</sup>.

---

<sup>37</sup> KIM, Hyoun S.; HOLLINGSHEAD, Samantha; WOHL, Michael J. A.. Who Spends Money to Play for Free? Identifying Who Makes Micro-transactions on Social Casino Games (and Why). *Journal Of Gambling Studies*, [s.l.], v. 33, n. 2, p.525-538, 30 jun. 2016.

<sup>38</sup> DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D.. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, [s.l.], v. 2, n. 8, p.530-532, 18 jun. 2018.

<sup>39</sup> SANTOS, Misael de Almeida. A proteção do consumidor em face dos jogos eletrônicos para celulares: A ausência de informações, a violação à boa-fé objetiva e a busca de soluções. 2018. 75 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018, p. 11

<sup>40</sup> ACTIVISION BLIZZARD. 2017 Annual Report. 2018. Disponível em: <<https://investor.activision.com/annual-reports>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

## 2.6 POPULARIZAÇÃO DAS CAIXAS DE ITEM

Dentro do gênero de negócio de microtransações, surgiu, recentemente, uma polêmica espécie denominada *loot boxes* (caixas de pilhagem ou caixas de item, assim como o termo original em inglês, serão usados como sinônimos da expressão) que está cada vez mais presente nos jogos eletrônicos<sup>41</sup>. A *loot box* é um bem virtual que, via de regra, só pode ser comprada com dinheiro real e utilizada uma única vez. Ao comprar uma caixa de pilhagem e abri-la, o jogador ganhará uma recompensa (item virtual) aleatória. Essa recompensa tem um nível de qualidade que está atrelado ao nível de raridade do item. Em outras palavras, as recompensas variam desde comuns (por serem visualmente mais simples, por causarem pouco impacto no jogo) até as mais raras (visualmente mais elaboradas, causam acentuado impacto no jogo). A tabela abaixo foi adaptada do relatório anual da ESA de 2017<sup>42</sup> e ilustra a presença das caixas de item em

Figura 1

### Top 20 Vídeo games mais vendidos de 2017 POR UNIDADES VENDIDAS

1	CALL OF DUTY: WWII (M) *	11	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE (M)
2	NBA 2K18 (E) *	12	MARIO KART 8 (E)
3	GRAND THEFT AUTO V (M)	13	ASSASSIN'S CREED: ORIGINS (M) *
4	MADDEN NFL 18 (E) *	14	FIFA 18 (E) *
5	DESTINY 2 (T) *	15	ROCKET LEAGUE (E) *
6	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (E10+)	16	HORIZON ZERO DAWN (T)
7	TOM CLANCY'S GHOST RECON: WILDLANDS (M)	17	FOR HONOR (M) *
8	STAR WARS: BATTLEFRONT II (T) *	18	INJUSTICE 2 (T) *
9	SUPER MARIO ODYSSEY (E10+)	19	NBA 2K17 (E)
10	MINECRAFT (E10+)	20	OVERWATCH (T) *

\* Jogos que possuem sistema de loot box

Fonte: The NPD Group/Retail Tracking Service/Digital Games Tracking Service (Adaptada)

<sup>41</sup> DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D.. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, [s.l.], v. 2, n. 8, p.530-532, 18 jun. 2018.

<sup>42</sup> ESA. Essential Facts about the computer and video game industry. 2018. Disponível em: <[http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018\\_FINAL.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf)>. Acesso em: 29 ago. 2018.

alguns dos jogos eletrônicos mais populares da atualidade.

A tabela acima torna evidente a habitualidade do uso das caixas de item como parte do sistema de monetização dos jogos eletrônicos modernos. Entre os vinte *video games* mais vendidos de 2017 de acordo com a ESA, onze deles contém alguma mecânica de *loot box*. Outro dado que comprova a relação de engajamento, seja direto ou indireto, entre consumidor infantojuvenil e *loot boxes* foi fornecido pelo relatório anual de 2018 da *Gambling Commission* do Reino Unido: em uma pesquisa feita com indivíduos entre onze e dezesseis anos de idade, 31% dos entrevistados relatou já ter aberto alguma caixa de item utilizando dinheiro real ou alguma mecânica dentro do jogo<sup>43</sup>. A falta de dados empíricos referentes à situação brasileira é consequência da ausência dos mesmos e não deve ser interpretada como um sinal de que a questão não afeta o país.

A denominação e a forma de manifestação da caixa de item variam de acordo com o jogo. No *video game Overwatch*, por exemplo, o termo utilizado é *loot box* e sua representação é de uma caixa que, ao ser comprada, pode ser aberta e as recompensas “surtem” de dentro dela e aparecem na tela do jogador. Já em *Counter Strike: Global Offensive*, o jogador frequentemente ganha as caixas de item ao jogar partidas, mas precisa de uma chave, que só pode ser comprada com dinheiro real, para abri-las. O aspecto polêmico das caixas de item diz respeito a sua possível semelhança com uma aposta ou jogo de azar<sup>44</sup>. Esse questão ganhou força em 2017 e levou ao debate vários setores da sociedade como jogadores, sociedade civil organizada, empresas do setor, imprensa e órgãos reguladores de diversos países. Na Bélgica, por exemplo, a prática foi proibida<sup>45</sup>; já a *ARJEL*, agência reguladora francesa, definiu a prática como problemática e demonstrou preocupação com seu modo de implementação, mas não as considerou um jogo de azar no sentido legal do termo<sup>46</sup>.

---

<sup>43</sup> Gambling Commission. *Young People & Gambling 2018: A research study among 11-16 year olds in Great Britain*. 2018. Disponível em: <<https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/survey-data/Young-People-and-Gambling-2018-Report.pdf>>. Acesso em: 17 dez. 2018.

<sup>44</sup> GRIFFITHS, Mark D.. IS THE BUYING OF LOOT BOXES IN VIDEO GAMES A FORM OF GAMBLING OR GAMING? *Gaming Law Review*, [s.l.], v. 22, n. 1, p.52-54, fev. 2018.

<sup>45</sup> LANIER, Liz. *Gambling Regulators Teaming Up to Tackle Loot Boxes, Skin Gambling*. Disponível em: <<https://variety.com/2018/gaming/news/european-us-gambling-regulators-against-loot-boxes-1202943991/>>. Acesso em: 18 set. 2018.

<sup>46</sup> FOGEL, Stefanie. *French Regulator Criticizes Loot Boxes but Says They're Not Gambling*. Disponível em: <<https://variety.com/2018/gaming/news/france-loot-boxes-1202865706/>>. Acesso em: 17 dez. 2018.

## 2.7 SEMELHANÇAS ENTRE *LOOT BOXES* E JOGOS DE AZAR

Caixa de pilhagem é um termo genérico que engloba um espectro diverso de experiências. Seu aspecto fundamental diz respeito à possibilidade de comprar um item virtual mediante um pagamento (quase sempre com dinheiro real) com a contraprestação (recompensa) sendo definida de forma aleatória pelo jogo. Para compreender se as caixas de item e os jogos-de-azar realmente se assemelham, é preciso entender o que define um jogo de azar.

Segundo Drummond e Sauer<sup>47</sup>, existem seis características que diferenciam os jogos-de-azar de outras condutas de risco, são elas: a) a troca de dinheiro ou outro bem de valor; b) um evento futuro desconhecido determina a troca; c) a sorte determina ao menos parcialmente o resultado; d) não participar pode evitar perdas; e) os vencedores ganham sob as custas dos perdedores; f) o que foi ganhado pode ser convertido em dinheiro real

Dos vinte e dois jogos com mecânicas de loot boxes analisados por Drummond e Sauer<sup>48</sup>, apenas um deles não preenchia os quatro primeiros requisitos. Já a característica “e” foi modificada por eles. Foi considerado que os vencedores ganham sob as custas dos perdedores apenas quando as recompensas das caixas de item davam uma vantagem competitiva (maior chance futuras de ganhar jogos por conta da recompensa). Onze dos vinte e dois jogos analisados preenchiam as cinco primeiras categorias. Apenas quatro jogos apresentavam a possibilidade de converter as recompensas em dinheiro real, mas os jogos que preenchiam a característica “f” também preenchiam todas as outras.

Trata-se apenas de uma formalização de um conceito técnico de jogo-de-azar que tenta agrupar as semelhanças de família consideradas mais relevantes desse fenômeno. O órgão regulatório dos jogos-de-azar nos Países Baixos<sup>49</sup>, por exemplo, ao examinar a questão das caixas de item, afirmou que só violavam o ordenamento jurídico as caixas de item que possibilitassem o ponto “f”. Ou seja, que permitissem que o

---

<sup>47</sup> DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D.. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, [s.l.], v. 2, n. 8, p.530-532, 18 jun. 2018

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

<sup>49</sup> KANSSPELAUTORITEIT. . **A study by the Netherlands Gaming Authority has shown: Certain loot boxes contravene gaming laws.** Disponível em: <[https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/press\\_release\\_loot\\_boxes\\_19\\_april\\_2018\\_-\\_en.pdf](https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/press_release_loot_boxes_19_april_2018_-_en.pdf)>. Acesso em: 06 set. 2018.

jogador convertesse as recompensas em dinheiro real através do jogo ou de alguma plataforma em que o jogo é distribuído. Já a *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), órgão norte-americano que tem entre suas funções atribuir uma classificação indicativa aos jogos eletrônicos, não reconheceu as caixas de item como jogos-de-azar porque os jogadores sempre receberiam uma recompensa por abri-las<sup>50</sup>. Em um ordenamento jurídico, portanto, é possível atribuir maior ou menor importância a determinada semelhança de família e obter uma resposta diferente a pergunta: as loot boxes são um jogo-de-azar?

## 2.8 MECANISMOS DE FUNCIONAMENTO DAS CAIXAS DE ITEM

Independente da classificação jurídica das loot boxes, psicólogos e experts na área reconhecem que elas utilizam mecanismos semelhantes aos associados a comportamentos de jogo patológico<sup>51,52,53</sup>. A *Kansspelautoriteit*<sup>54</sup>, autoridade reguladora dos Países Baixos, resumiu a questão das caixas de item da seguinte forma: “as análises que estão disponíveis atualmente indicam que todas as caixas de item que foram estudadas podem ser viciantes. Caixas de item são semelhantes a jogos-de-azar como caça-níqueis e roletas em termos de design e mecânicas”. A autoridade reguladora holandesa ressalta que não há indicativo de que loot boxes estão sendo abertas em larga escala por viciados em apostas e/ou apostadores patológicos. No entanto, grupos socialmente vulneráveis, tais como jovens, estão sendo encorajados a jogar engajar-se com jogos de chance.

---

<sup>50</sup> SCHREIER, Jason. **ESRB Says It Doesn't See 'Loot Boxes' As Gambling**. Disponível em: <<https://kotaku.com/esrb-says-it-doesnt-see-loot-boxes-as-gambling-1819363091>>. Acesso em: 17 set. 2018.

<sup>51</sup> DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D.. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. **Nature Human Behaviour**, [s.l.], v. 2, n. 8, p.530-532, 18 jun. 2018

<sup>52</sup> KING, Daniel L.; DELFABBRO, Paul H.. Predatory monetization schemes in video games (e.g. 'loot boxes') and internet gaming disorder. **Addiction**, [s.l.], v. 113, n. 11, p.1967-1969, 28 jun. 2018.

<sup>53</sup> GRIFFITHS, Mark D.. IS THE BUYING OF LOOT BOXES IN VIDEO GAMES A FORM OF GAMBLING OR GAMING? **Gaming Law Review**, [s.l.], v. 22, n. 1, p.52-54, fev. 2018.

<sup>54</sup> KANSSPELAUTORITEIT. . **A study by the Netherlands Gaming Authority has shown: Certain loot boxes contravene gaming laws**. 2018. Disponível em: <[https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/press\\_release\\_loot\\_boxes\\_19\\_april\\_2018\\_-\\_en.pdf](https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/press_release_loot_boxes_19_april_2018_-_en.pdf)>. Acesso em: 06 set. 2018.

### 2.8.1. Mecanismos visuais

Uma das características distintivas dos jogos eletrônicos quando comparados a outros tipos de jogo é a reprodução das imagens em uma tela<sup>55</sup>. A parte visual de um jogo é de extrema importância porque faz parte da própria essência do video game. Tudo começa com a abertura das loot boxes e termina com a exibição das recompensas. As recompensas visuais mais desejadas nas caixas de item são frequentemente as mais elaboradas. Elas possuem maior valor por serem mais raras ou por oferecerem os melhores benefícios dentro do jogo aos que a possuem. Mas não é só o aspecto visual da recompensa em si que é levado em conta nas loot boxes.

As telas em que ocorrem a abertura das caixas de item, assim como as telas dos caça-níqueis, devem ser compreendidas como uma tela em branco onde os designers criam cenários, animações, personagens e efeitos de acordo com determinados objetivos<sup>56</sup>. Michael Heiberg, um dos desenvolvedores responsáveis pelas loot boxes de *Overwatch*, falou sobre o tema nos seguintes termos<sup>57</sup>: “Quando você começa a abrir uma loot box, nós queremos criar uma antecipação. Fazemos isso de muitos jeitos – animações, trabalho de câmera, discos rodando e sons. Criamos um pouco de antecipação até mesmo com o pequeno brilho que é emitido da loot box antes que você abra-a”.

Já em *Halo 5*, video game que também possui sistema de caixas de pilhagem, as coisas ocorrem de uma forma um pouco diferente. As caixas são menos chamativas e ornamentadas e a antecipação pelos itens é menor comparada a outros jogos como *Overwatch*. Christopher Bloom, designer líder do jogo, comentou sobre a decisão<sup>58</sup>: “Você não quer fazer nada muito longo porque alguns usuários abrem múltiplas [caixas de item] de vez. Você não quer frustrar eles”. A indústria dos jogos-de-azar compreende muito bem a importância dos elementos visuais dos caça-níqueis. Toma-se cuidado para que as cores não sejam muito chamativas ou brilhantes e para que tela seja pixelada

---

<sup>55</sup> JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005, p. 19

<sup>56</sup> SAHL, Daniel. *The Convergence of Structure and Design Between Video Games and Video Gambling*. 2015. 185 f. Tese (Doutorado) - Curso de Sociologia, Departamento de Sociologia, Universidade de Las Vegas, Las Vegas, 2015, p. 92 et seq.

<sup>57</sup> D'ANASTASIO, Cecilia. *Why Opening Loot Boxes Feels Like Christmas, According To Game Devs*. Disponível em: <<https://kotaku.com/why-opening-loot-boxes-feels-like-christmas-according-1793446800>>. Acesso em: 17 set. 2018.

<sup>58</sup> Idem.



suavemente para que os estímulos visuais não sejam excessivos e incentivem os jogadores a sair dos caça-níqueis<sup>59</sup>.

O próprio Bloom explica que “...a abertura pulsante dos pacotes [representação visual das loot boxes em Halo 5] podem parecer um pouco com caça-níqueis [...] É a possibilidade de que você possa acertar a sorte grande. Idealmente há valor em tudo que você abre. Você gosta do que conseguir, mas sempre há algo a mais quer ganhar”<sup>60</sup>.

### 2.8.2 Mecanismos auditivos

O som tem três principais objetivos em jogos de caça-níqueis e jogos que envolvem as caixas de pilhagem: 1) criar um senso de continuidade ao conectar os momentos de pausa da ação que ocorrem entre apostas; 2) aprimorar os elementos de narrativa que aparecem durante o jogo (animações, efeitos visuais etc.); 3) destacar os elementos-chave relacionados ao ganho/perda dentro do jogo<sup>61</sup>. Para isso, os engenheiros sonoros utilizam técnicas para suavizar, intensificar e equilibrar os sons. Uma trilha sonora bem feita consegue energizar os jogadores, evitar a fadiga e aumentar o tempo no dispositivo<sup>62</sup>.

### 2.8.3 Outros mecanismos

Tão relevante quanto os elementos visuais e auditivos das *loot boxes* são os seus métodos para iniciar e manter o engajamento dos jogadores utilizando a psicologia comportamental<sup>63</sup>. Um desses mecanismos é o *variable reinforcement ratio* (ou esquema de razão variável em português). Através desse processo, determinado comportamento é reforçado positivamente (recompensado) após um número aleatório de repetições<sup>64</sup>. Diante de uma situação que apresenta uma tarefa e uma recompensa, a frequência e persistência do indivíduo na tarefa aumenta nas situações em que os

---

<sup>59</sup>SCHULL, Natasha Dow. *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Nova Jersey: Princeton University, 2012, p. 45 et seq.

<sup>60</sup> Idem.

<sup>61</sup> SAHL, Daniel. *The Convergence of Structure and Design Between Video Games and Video Gambling*. 2015. 185 f. Tese (Doutorado) - Curso de Sociologia, Departamento de Sociologia, Universidade de Las Vegas, Las Vegas, 2015, p. 107.

<sup>62</sup> SCHULL, Natasha Dow. *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Nova Jersey: Princeton University, 2012, p. 47.

<sup>63</sup> DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D.. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, [s.l.], v. 2, n. 8, p.530-532, 18 jun. 2018.

<sup>64</sup> KNAPP, Terry J.. BEHAVIORISM AND PUBLIC POLICY: B. F. SKINNER'S VIEWS ON GAMBLING. *Behavior And Social Issues*, Las Vegas, v. 7, n. 2, p.129-139, out. 1997.

reforços (recompensas, prêmios) são dados em esquemas de razão variável ao invés de fixos<sup>65</sup>.

Tome-se o jogo Counter Strike: Global Offensive como exemplo. Por conta das regulações feitas pelo Ministério da Cultura chinês, todo jogo lançado no país que adote o sistema de *loot box* é obrigado a divulgar ao público as informações relativas as chances de receber cada tipo de recompensa<sup>66</sup>. As chances de conseguir cada recompensa são as seguintes: Azul – 79.92%; Roxo – 15.98%; Rosa – 3.2%; Vermelho – 0.64%; Amarelo – 0.26%. Cada cor representa um grau de raridade da recompensa, sendo azul o menos e amarelo o mais raro. Dessa forma, ainda que o consumidor sempre ganhe algo ao abrir uma caixa de item, esse “algo” frequentemente não será percebido como uma recompensa, pois há uma hierarquia entre os itens virtuais que ele pode ganhar; isso, na prática, divide-os em úteis e inúteis e pode levar os jogadores a abrirem muitas caixas de item em busca da recompensa (reforço) desejado.

A presença do *variable reinforcement ratio* é uma semelhança de família entre as *loot boxes* e caça níqueis<sup>67</sup> e pode se relacionar com certos vieses cognitivos (uma distorção de julgamento que leva à irracionalidade) presentes na mente humana como a apofenia, a falácia do apostador e a escalada de comprometimento<sup>68, 69</sup>. Tais vieses são humanos, mas podem ser explorados pelas *loot boxes* e revelam-se especialmente prejudiciais às crianças e adolescentes, que estão em processo de amadurecimento cognitivo. Existem ainda outros métodos de manutenção do engajamento usados por jogos de azar, tais como o *near-miss effect* e a rodada bônus. Um estudo mais aprofundado desses mecanismos relacionados aos impactos nos consumidores infantojuvenis será feito no capítulo 4 deste trabalho.

---

<sup>65</sup> Idem, 2015, p. 38.

<sup>66</sup> SCOTT-JONES, Richard. Here are CS:GO's loot box odds. Disponível em: <<https://www.pcgamesn.com/counter-strike-global-offensive/csgo-case-odds>>. Acesso em: 18 set. 2018.

<sup>67</sup> DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, [s.l.], v. 2, n. 8, p.530-532, 18 jun. 2018.

<sup>68</sup> GRIFFITHS, Mark D. The role of cognitive bias and skill in fruit machine gambling. *British Journal Of Psychology*, [s.l.], v. 85, n. 3, p.351-369, ago. 1994.

<sup>69</sup> Para uma definição e lista desses e mais vieses cognitivos, ver: WIKIPÉDIA. Cognitive Bias. *Wikipedia*. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Cognitive\\_bias](https://en.wikipedia.org/wiki/Cognitive_bias)>. Acesso em: 17 dez. 2018.

## 2.9 AS CONTROVÉRSIAS ENVOLVENDO AS CAIXAS DE ITEM E A SITUAÇÃO DO BRASIL

Apesar do intenso debate que tem sido travado sobre as caixas de item ao redor do mundo, o Brasil ainda não adentrou a discussão. Não há qualquer organização civil fomentando o debate sobre a questão, muito menos algum órgão governamental que esteja investigando a adequação das loot boxes ao ordenamento jurídico brasileiro. Internacionalmente, já existem organizações reguladoras de jogos-de-azar que se uniram para discutir a questão<sup>70</sup>. A iniciativa envolve mais de 10 organizações de países distintos como Espanha, Portugal, Reino Unido e outros. Deve ser lembrado que os órgãos governamentais de muitos países (China, Bélgica, Países Baixos etc.) já ofereceram suas respostas em relação a legalidade ou não do sistema de caixas de item nos jogos eletrônicos.

O Brasil possui o décimo terceiro maior mercado de jogos eletrônicos do mundo, o maior da América Latina, e cerca de 66 milhões de pessoas jogam algum tipo de jogo eletrônico segundo dados da empresa de consultoria Newzoo divulgados em 2017<sup>71</sup>. O Sistema de Classificação Indicativa Brasileiro (Classind), no entanto, não oferece sequer um indicativo da presença de microtransações nos jogos. É como se o problema não existisse. Ironicamente, o ordenamento jurídico brasileiro é pouco permissivo em relação aos jogos de azar. O decreto 3688/1941 (Lei das Contravenções Penais) proíbe, em seu artigo 50 e seguintes, a exploração e participação em qualquer jogo de azar, exceto poucas exceções como as loterias federais e esportivas, previstas em lei<sup>72</sup>.

---

<sup>70</sup> LANIER, Liz. Gambling Regulators Teaming Up to Tackle Loot Boxes, Skin Gambling. Disponível em: <<https://variety.com/2018/gaming/news/european-us-gambling-regulators-against-loot-boxes-1202943991/>>. Acesso em: 18 set. 2018.

<sup>71</sup> NEWZOO. The Brazilian Gamer 2017. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/the-brazilian-gamer-2017/>>. Acesso em: 18 set. 2018.

<sup>72</sup> ANDREUCCI, Ricardo Antonio. Legislação Penal Especial. 13. ed. São Paulo: Saraiva, 2018, p. 605 et seq.

### 3 A HIPERVULNERABILIDADE DO CONSUMIDOR INFANTOJUVENIL

Como mostra a pesquisa de Misael de Almeida Santos<sup>73</sup>, o vínculo entre produtora/jogador é uma típica relação entre fornecedor/consumidor. No caso de vídeo *games* distribuídos em formato de mídia física, o objeto da prestação é um produto, nos termos do artigo terceiro, parágrafo primeiro da lei 8078/90. Existem hipóteses, no entanto, em que os jogos eletrônicos entram na categoria de serviço prestado pelo fornecedor. Este faz a cessão de licença de uso de *software* ao consumidor, mantendo para si a propriedade sobre o mesmo.

Há um debate sobre a natureza dos bens virtuais adquiridos por meio de microtransações: seriam um produto ou serviço?<sup>74</sup> Essa discussão é irrelevante para o presente trabalho. Seja qual for a natureza jurídica desses bens virtuais, ambas desembocam na seara consumerista. Até mesmo aquele que joga um vídeo *game* gratuito e jamais gastou qualquer quantia nele encaixa-se no conceito de consumidor, seja por força do caput do artigo segundo ou por conta do instituto do consumidor equiparado, previsto no artigo 29 do CDC. Isso porque, mesmo o usuário não pagante é exposto a práticas publicitárias ou, no mínimo, beneficia a empresa ao jogar.

Reconhecer a natureza consumerista dessa relação traz importantes consequências práticas. Do ponto de vista jurídico, a defesa e proteção do consumidor tem status de direito fundamental (artigo 5, inciso XXXI da CF/88), com eficácia plena e aplicabilidade imediata. Isso significa que o Estado deve promover ativamente a proteção e defesa deste grupo, considerado o pólo mais vulnerável da relação contratual<sup>75</sup>.

---

<sup>73</sup> SANTOS, Misael de Almeida. A proteção do consumidor em face dos jogos eletrônicos para celulares: A ausência de informações, a violação à boa-fé objetiva e a busca de soluções. 2018. 75 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018, p. 24.

<sup>74</sup> *Idem*

<sup>75</sup> GARCIA, Leonardo de Medeiros. Código de Defesa do Consumidor Comentado. 13. ed. Salvador: Juspodivm, 2017, p. 17.

### 3.1 CONCEITO DE VULNERABILIDADE

O Direito das Relações de Consumo é um ramo relativamente novo da ciência jurídica. Surge no século XX como consequência direta da massificação das relações mercantis, que não são mais reguladas satisfatoriamente pelas codificações civis burguesas típicas dos séculos XVIII, XIX e XX, incluindo o Código Civil de 1916 no Brasil<sup>76</sup>.

Estruturalmente limitadas pelo lapso temporal em que surgiram, essas codificações sofreram grande influência do liberalismo econômico que dominava a época; a prova disso reside no grande valor atribuído às liberdades individuais. De forma geral, as codificações civis burguesas tinham como norte o princípio da autonomia de vontades<sup>77</sup>. Isso significa que os dois pólos da relação jurídica eram vistos como iguais e por isso podiam estabelecer cláusulas, direito e obrigações na relação contratual sem receio de sofrer interferência de terceiros. Embora seja duvidoso se algum dia tal igualdade realmente existiu, já que a grande concentração de capital nas mãos de poucos tem sido uma tendência dos países europeus há séculos<sup>78</sup>, o fato é que essas legislações se mostraram extremamente defasadas para lidar as mudanças ocorridas no século XX.

A massificação da produção, a formação de grandes monopólios econômicos, o surgimento da publicidade e sua utilização de forma abusiva são fatores que ilustram as algumas das mudanças ocorridas no século XX. Diante delas, não se pode mais afirmar que as partes contratantes estão em posição de igualdade entre si; há um claro desequilíbrio entre elas. Via de regra, fornecedor é o detentor do poderio econômico, das informações sobre o produto/serviço (*know-how*) e do aparato jurídico (advogados etc.), enquanto o consumidor além de não ter todo esse aparato a sua disposição,

---

<sup>76</sup> MIRAGEM, Bruno. Curso de Direito do Consumidor. 6. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2016, p. 48.

<sup>77</sup> NISHIYAMA, Adolfo Mamoru. A proteção do consumidor na Constituição Federal de 1988: Análise da vulnerabilidade e da hipervulnerabilidade do consumidor. Unisul de Fato e de Direito, [S. L.], v. 10, p.181-202, 2015, p. 183.

<sup>78</sup>Ver PIKETTY, Thomas. O Capital no século XXI. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014 para um maior aprofundamento.

depende das informações passadas pelo fornecedor para que possa fazer uma decisão informada.

O reconhecimento do desequilíbrio da relação contratual por conta da desigualdade material entre as partes fará com que uma delas, o consumidor, seja merecedor de uma proteção especial do ordenamento jurídico devido a sua posição de vulnerabilidade. Para auxiliar na proteção do consumidor, o Estado é chamado a intervir nessas relações jurídicas, estabelecendo direitos e deveres básicos para as partes<sup>79</sup>.

A vulnerabilidade, portanto, é o reconhecimento da fragilidade do consumidor na sua relação com o fornecedor. Tem previsão legal no artigo 4, inciso I do Código de Defesa do Consumidor e funciona como princípio-chave do CDC. A vulnerabilidade é uma característica intrínseca do consumidor<sup>80</sup> e seu reconhecimento fará com que sejam garantidas a ele medidas protetivas que visam reestabelecer o princípio da isonomia, como a possibilidade de inversão do ônus da prova.

### 3.2 TIPOS DE VULNERABILIDADE

Foi visto acima que a vulnerabilidade, nas palavras de Cláudia Lima Marques<sup>81</sup> é “uma situação permanente ou provisória, individual ou coletiva, que fragiliza, enfraquece o sujeito de direitos, desequilibrando a relação contratual”. Mas de quais formas essa vulnerabilidade pode se manifestar? A doutrinadora gaúcha refere-se a três tipos de vulnerabilidade: técnica, jurídica e fática. Esclarece a ilustre doutrinadora que outras espécies podem ser vislumbradas a depender do caso concreto. Tomando como base a classificação de Marques, os quatro tipos de vulnerabilidade serão analisados bem como suas possíveis relações com o fenômeno das caixas de item e seus consumidores.

---

<sup>79</sup> GARCIA, Leonardo de Medeiros. Código de Defesa do Consumidor Comentado. 13. ed. Salvador: Juspodivm, 2017, p. 21.

<sup>80</sup> TARTUCE, Flávio; NEVES, Daniel Amorim Assumpção. Manual de Direito do Consumidor. 5. ed. São Paulo: Método, 2016, p. 40.

<sup>81</sup> MARQUES, Cláudia Lima. Contratos no Código de Defesa do Consumidor. 3. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 1999, p. 320

### 3.2.1 Vulnerabilidade técnica

Diz respeito a falta de conhecimento específico (técnico) do comprador sobre o produto que adquire<sup>82</sup>. Gera a possibilidade que o consumidor do produto ou serviço seja enganado por desconhecer suas funcionalidades e características. É importante ressaltar que a falta de informação se encaixa na categoria de vulnerabilidade técnica por conta de sua grande relevância na sociedade atual<sup>8384</sup>. Do ponto de vista das microtransações envolvendo *loot boxes* presentes em diversos jogos eletrônicos, a vulnerabilidade técnica ocorrerá sempre que faltarem informações suficientes ao consumidor. Isso significa que os fornecedores devem informar de forma clara o custo da microtransação, as formas e meios de pagamento (dinheiro real ou virtual) etc. Quanto as recompensas, o presente trabalho defende que, em homenagem ao dever de informação do fornecedor, este deve anunciar de maneira clara qual a natureza dela e as espécies que tem chance de serem adquiridas ao se abrir uma caixa de pilhagem.

Em outras palavras, o fornecedor deve informar se as recompensas têm natureza apenas cosmética/estética ou se oferecem vantagens competitivas (*game-changing mechanics*) quando comparado a outro jogador. É necessário também que se informe quais recompensas podem ser adquiridas, ou, no mínimo, seu nível de qualidade dentro do jogo, já que uma semelhança de família presente na grande maioria caixas de item é a relação entre a qualidade/raridade da recompensa. Por fim, defende-se que os fornecedores devem deixar expostas, preferencialmente no mesmo ambiente em que é oferecida a possibilidade de fazer a microtransação, a chance real de se conseguir cada item especificado. Só assim o consumidor estará minimamente munido dos dados que o possibilitarão fazer uma decisão informada.

---

<sup>82</sup> Idem, 1999.

<sup>83</sup> CONCEIÇÃO, Manuela Maia. GLOBALIZAÇÃO, REDES SOCIAIS E HIPERMATERIALISMO: O DIREITO PRIVADO VOLTADO À PROTEÇÃO DO CONSUMIDOR COMO SUJEITO VULNERÁVEL NA PÓS-MODERNIDADE. 2018. 86 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018.

<sup>84</sup> LIPOVETSKY, Gilles. A Felicidade Paradoxal: Ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo. São Paulo: Companhia das Letras, 2007, p. 24. Para um contraponto a ideia de declinismo da sociedade em Lipovetsky cf.: PINKER, Steven. O Novo Iluminismo: Em defesa da razão, da ciência e do humanismo. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

### 3.2.2 Vulnerabilidade jurídica

Refere-se à falta de conhecimento jurídico (específico) do consumidor sobre o produto/serviço que adquire como destinatário final. Como ensina Cláudia Lima Marques, essa vulnerabilidade é presumida para o consumidor não profissional e o pessoa física<sup>85</sup>.

No que tange as *loot boxes*, o consumidor deve ser alertado de antemão, no termo de cessão de uso de software ou por outro meio adequado, sobre a possibilidade de realizar microtransações no jogo, bem como os direitos/deveres advindo delas. Deve restar claro se há possibilidade de reembolso após a compra, se a recompensa pode ser vendida depois por dinheiro virtual ou real (seja dentro do jogo ou por meio de outra plataforma) etc. A preocupação é justificada pelo montante de dinheiro movido pelas microtransações<sup>86</sup>, bem como pelos escândalos que já ocorreram no mercado de bens virtuais. Há relatos que o mercado de apostas de itens cosméticos do jogo eletrônico *Counter Strike Global Offensive* movimentou cerca de U\$ 2,3 bilhões em 2015<sup>87</sup>.

A principal forma de adquirir esses itens cosméticos é através de caixas de item. Os sites de apostas não tinham qualquer relação nem eram regulados pela produtora do jogo, que, por conta da repercussão negativa envolvendo o escândalo das apostas de item, adotou uma postura mais ativa e derrubou os sites que ofereciam esse tipo de serviço<sup>88</sup>. No entanto, ainda é possível comprar/vender (mas não mais apostar) as recompensas das *loot boxes* pela própria plataforma da fornecedora.

---

<sup>85</sup> MARQUES, Claudia Lima. In: BENJAMIN, Antonio Herman V.; MARQUES, Claudia Lima; BESSA, Leonardo Roscoe. Manual de Direito do Consumidor. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2013, p. 101.

<sup>86</sup> BATCHELOR, James. Loot boxes expected to drive games market to \$160 billion by 2022. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-05-01-loot-boxes-expected-to-drive-games-market-to-usd160-billion-by-2022>>. Acesso em: 11 out. 2018.

<sup>87</sup> BRUSTEIN, Joshua; NOVY-WILLIAMS, Eben. VIRTUAL WEAPONS ARE TURNING TEEN GAMERS INTO SERIOUS GAMBLERS. Disponível em: <<https://www.bloomberg.com/features/2016-virtual-guns-counterstrike-gambling/>>. Acesso em: 11 out. 2018.

<sup>88</sup> FRANK, Allegra. Valve gives 23 gambling sites 10 days to shut down or face deletion. 2016. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2016/7/20/12240606/valve-cease-and-desist-letter-csgo-betting-sites>>. Acesso em: 11 out. 2018.



Isso mostra que o valor econômico das *loot boxes* e suas recompensas não é somente virtual, mas real também. Por isso, os direitos/deveres jurídicos que se formam a partir da realização de uma microtransação devem estar expostos de forma clara e unívoca. Sobre os contratos de adesão, categoria que se encaixam as microtransações em jogos eletrônicos, o STJ se posicionou da seguinte forma: “Com efeito, nos contratos de adesão, as cláusulas limitativas ao direito do consumidor contratante deverão ser redigidas com clareza e destaque, para que não fujam de sua percepção leiga”<sup>89</sup>

### 3.2.3 Vulnerabilidade fática

Última espécie de vulnerabilidade dentro da classificação proposta por Cláudia Lima Marques. Tem natureza residual e se configura quando o fornecedor, graças a sua posição de monopólio, jurídico ou fático, por seu grande poder econômico ou em razão da imprescindibilidade do serviço que oferece, impõe sua superioridade aos que contratam<sup>90</sup>. A vulnerabilidade fática comporta gradações; pode ser inerente ao sujeito (e.g. o consumidor infantojuvenil) ou relativa ao objeto da prestação (essencialidade do bem, por exemplo)/outra parte (e.g. monopólio econômico do fornecedor). Em outras palavras, por fatores sociais, psicológicos ou econômicos, o consumidor se coloca em situação de debilidade perante o fornecedor.

No caso das caixas de item, a vulnerabilidade fática será observada em múltiplas situações. Como, por exemplo, quando o consumidor destinatário final for criança, adolescente ou idoso (que estão dentro da hipótese de hipervulnerabilidade, examinada adiante). Trata-se de um caso comum, já que, de acordo com o relatório anual do ESA (2018), cerca de 30% dos jogadores norte-americanos tem menos de 18 anos. Os números podem variar de acordo com o gênero e a plataforma do jogo eletrônico. A tabela 1 mostrou que onze dos vinte jogos digitais mais vendidos de 2017 possuíam algum tipo de sistema de *loot box*. Logo, é possível assumir, com segurança, que muitos consumidores infantojuvenis são expostos a esse fenômeno.

---

<sup>89</sup> BRASIL. Superior Tribunal de Justiça. Recurso especial número 311509 da 4ª Turma, Brasília, DF, 3 de maio de 2001. Lex: jurisprudência do STJ.

<sup>90</sup> MARQUES, Cláudia Lima. In: BENJAMIN, Antonio Herman V.; MARQUES, Cláudia Lima; BESSA, Leonardo Roscoe. Manual de Direito do Consumidor. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2013, p. 102 et seq.

O ponto de vista psicológico é aquele no qual a vulnerabilidade do consumidor se manifesta de forma mais clara quando se abordam *loot boxes*. Isso porque elas utilizam mecanismos que são psicologicamente semelhantes aos utilizados por jogos de azar.

Esses mecanismos, comentados anteriormente e que serão aprofundados no próximo capítulo, já são suficientes para colocar o consumidor em uma situação de vulnerabilidade fática e o tornam merecedor de uma proteção especial por parte do ordenamento jurídico. Aliado a isso, soma-se o fato de que o consumidor pós-moderno está exacerbadamente fragilizado<sup>91</sup>, seja por conta das estratégias biopsíquicas adotadas pelas empresas ou pelo processo de fetichização constante que ele sofre.

### 3.3 A PROTEÇÃO CONSTITUCIONAL DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE NO BRASIL

Do ponto de vista da hierarquia das normas jurídicas, não há, no ordenamento jurídico brasileiro, nenhuma que se situe acima da Constituição Federal. Nas palavras de Paulo Bonavides: “o estabelecimento de poderes supremos, a distribuição da competência, a transmissão e o exercício da autoridade, a formulação dos direitos e das garantias individuais e sociais” são o objeto da Constituição<sup>92</sup>. Por serem sujeitos de direitos e indivíduos em formação, a titularidade de direito exercida pela criança e adolescente deve se adequar a sua realidade. Nesse sentido, não se disserta, por exemplo, sobre a liberdade sexual da criança, já que o consentimento dela em participar de qualquer ato desse tipo é considerado viciado; ao mesmo tempo, o direito à vida, moradia, segurança são aplicados integralmente a crianças e adultos<sup>93</sup>. Assim, a CF/88 estabelece um novo paradigma para os direitos e proteções da criança e adolescente.

A Carta Magna rompe com a teoria da situação irregular, que, através de práticas verticalizadoras, centralistas e unilaterais “considerava as crianças e adolescentes apenas como menores em suas situações de abandono ou conflito com a

---

<sup>91</sup> SILVA, Ana Clara Suzart Lopes da. O Neuromarketing e a proteção dos consumidores: Uma análise crítica sobre a hipervulnerabilidade e a necessidade de fiscalização pelos instrumentos da política nacional. 2018. 78 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018, p. 39.

<sup>92</sup> BONAVIDES, Paulo. Curso de Direito Constitucional. São Paulo: Malheiros, 2013, p. 13

<sup>93</sup> DIGIÁCOMO, Murillo José; DIGIÁCOMO, Ildeara de Amorim. Estatuto da Criança e do Adolescente Anotado e Interpretado. Curitiba: Ministério Público do Paraná, 2013, p. 5 et seq.

lei”, inaugurando o paradigma da proteção integral, que passa a enxergá-los como sujeitos de direito ativos<sup>94</sup>. Nesse sentido, o artigo 227 da CF/88 estabelece como obrigação solidária da família, sociedade e Estado a proteção integral aos direitos da criança e do adolescente, citando o direito à vida, saúde, alimentação, educação etc.

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

Por fim, a partir Teoria dos Princípios de Humberto Avila<sup>95</sup>, é possível fazer a distinção entre dispositivo e norma. Aquele é o objeto da interpretação, cujo resultado é uma norma. As regras, por outro lado, são normas descritivas e com pretensão de decidibilidade. Já os princípios são normas finalísticas que, para serem aplicadas, levam em conta a relação entre o estado de coisas ideal e os efeitos da conduta tida como necessária à sua promoção.

Apesar da abstração ser uma característica características do princípios, e, portanto, dos princípios (direitos) fundamentais<sup>96</sup>, não se pode esquecer que eles tem força vinculativa, sendo dotados de eficácia e aplicabilidade imediata. Essa eficácia dos direitos fundamentais é válida tanto nas relações entre particular e Estado (eficácia vertical dos direitos fundamentais) como entre particulares entre si (eficácia vertical)<sup>97</sup>.

---

<sup>94</sup>ISHIDA, Válder Kenji. Estatuto da Criança e do Adolescente: Doutrina e Jurisprudência. São Paulo: Atlas, 2015, p. 3.

<sup>95</sup> ÁVILA, Humberto. Teoria dos Princípios: da definição à aplicação dos princípios jurídicos. São Paulo: Malheiros, 2008, p. 78 et seq.

<sup>96</sup> SARLET, Ingo Wolfgang; MARINONI, Luiz Guilherme; MITIDIERO, Daniel. Curso de Direito Constitucional. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2017, p. 278

<sup>97</sup> Idem, 2017, p. 842.

### 3.4 HIPERVULNERABILIDADE DO CONSUMIDOR INFANTOJUVENIL E SUA PROTEÇÃO DE ACORDO COM O CDC

Foi explorado anteriormente que a vulnerabilidade constitui o ponto central e orientador para a proteção jurídica do consumidor<sup>98</sup>. Ocorre que certos consumidores, por conta de circunstâncias pessoais de natureza social, psicológica e econômica, encontram-se em uma situação de vulnerabilidade agravada, também chamada de hipervulnerabilidade, o que os tornam merecedores de uma proteção jurídica especial por parte do Estado<sup>99</sup>. São exemplos de consumidores hipervulneráveis os superendividados, os portadores de deficiência visual e o consumidor infantojuvenil.

A Constituição Federal de 1988 e, posteriormente, a Lei 8.069/90 consagraram a criança e o adolescente como sujeitos de direito e estabeleceram como prioridade absoluta a garantia de seus direitos fundamentais. Mas não se pode esquecer que esses indivíduos são pessoas em fase de desenvolvimento que “nascem sem qualquer informação a respeito de valores, sentimentos, atitudes. Sua personalidade será formada, em grande parte, pelas informações que vêm de fora”<sup>100</sup>. É isso que explica a hipervulnerabilidade do consumidor infantojuvenil.

Nesse sentido, a Lei 8.078/90, conhecida como Código de Defesa do Consumidor (CDC), estabelece garantias e proteções específicas ao consumidor infantojuvenil. O artigo 39, inciso IV, do Código de Defesa do Consumidor prevê que será considerada prática abusiva por parte do fornecedor aquela que se aproveitar da fraqueza ou ignorância do consumidor por conta da idade, saúde, condição social etc. Ou seja, o fornecedor que explorar a hipervulnerabilidade do consumidor infantojuvenil para impor a aquisição de determinado produto ou serviço comete ato ilícito, sujeito a nulidade e sanções adequadas<sup>101</sup>.

---

<sup>98</sup> NISHIYAMA, Adolfo Mamoru. A proteção do consumidor na Constituição Federal de 1988: Análise da vulnerabilidade e da hipervulnerabilidade do consumidor. Unisul de Fato e de Direito, [S. L.], v. 10, p.181-202, 2015.

<sup>99</sup> MIRAGEM, Bruno. Curso de Direito do Consumidor. 6. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2016, p. 131.

<sup>100</sup> D'AQUINO, Lúcia Souza. Criança e Publicidade: Hipervulnerabilidade? 2015. 98 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Direito do Consumidor, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015, p. 28.

<sup>101</sup> Idem, 2016.

A publicidade infantil também é regulada pelo CDC no artigo 37, parágrafo segundo, que define como abusiva aquela que se aproveite da deficiência de julgamento e experiência da criança.. Vê-se que o Código de Defesa do Consumidor utiliza-se dos princípios fornecidos pela Constituição Federal para estabelecer diretrizes de proteção destinadas ao público infantojuvenil. Entretanto, é imperativa a fiscalização e controle das atividades econômicas no mercado de consumo pelos órgãos públicos responsáveis, “assim como ao juiz quando chamado a decidir sobre causas que envolvam a participação de crianças e adolescentes em relações de consumo considerem a vulnerabilidade agravada da criança e adolescente como diretriz de atuação”<sup>102</sup>.

### 3.5 A PROTEÇÃO DO CONSUMIDOR DIANTE DA LEI FEDERAL N. 8.069/90 E DO ESTATUTO DA JUVENTUDE

Como visto, a Lei 8.078/90 é o diploma legal de proteção ao consumidor por excelência. Do ponto de vista da hierarquia das normas, o Código de Defesa do Consumidor tem status supralegal: figura abaixo da Constituição de 1988, mas acima das leis ordinárias<sup>103</sup>. Isso não significa que toda matéria consumerista se restrinja às normas do CDC e da CF/88. Como aponta Cláudia Lima Marques<sup>104</sup>, a pós-modernidade traz uma pluralidade de leis para o ordenamento jurídico; mais do que excluir umas as outras através de uma relação de revogação, em que apenas uma norma é considerada detentora da solução jurídica justa (o que a autora chama de monólogo). Essas diferentes fontes jurídicas estabelecem diálogos entre si, buscando dar coerência, complementando umas às outras e estabelecendo bases de coordenação e adaptação entre os diplomas legais e seus institutos. O diálogo das fontes consiste em uma técnica

---

<sup>102</sup> MIRAGEM, Bruno. Curso de Direito do Consumidor. 6. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2016, p. 132.

<sup>103</sup> TARTUCE, Flávio; NEVES, Daniel Amorim Assumpção. Manual de Direito do Consumidor. 5. ed. São Paulo: Método, 2016, p. 25.

<sup>104</sup> MARQUES, Claudia Lima. Diálogo das Fontes. In: BENJAMIN, Antonio Herman V.; MARQUES, Claudia Lima; BESSA, Leonardo Roscoe. Manual de Direito do Consumidor. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2013. p. 122-138.

de aplicação e interpretação sistemática de leis distintas que visam um mesmo objetivo<sup>105</sup>.

Através do diálogo das fontes, é possível perceber que o dever de proteção ao consumidor infantojuvenil é estabelecido também pela Lei federal 8.069 (Estatuto da Criança e do Adolescente) e pela Lei 12.852/2013 (Estatuto da Juventude). Este último tem como objetivo organizar os direitos do jovens (pessoas entre 15 a 29 anos) e dispor sobre os princípios e diretrizes das políticas públicas voltadas a esse público. Dentro da perspectiva proposta pelo referido estatuto, a proteção jurídica do jovem deve ser feita por entes públicos e privados, assim como pelos próprios jovens, que são vistos como relevantes atores sociais e políticos, dotados de instrumentos de organização e participação oferecidos pelo Estatuto da Juventude<sup>106</sup>.

Do ponto de vista da proteção ao consumidor, o artigo 20 do Estatuto da Juventude traz importantes políticas públicas de proteção à saúde, como garantia da inclusão de temas relativos ao consumo de álcool, tabaco e outras drogas, à saúde sexual e reprodutiva, com enfoque de gênero e dos direitos sexuais e reprodutivos nos projetos pedagógicos dos diversos níveis de ensino (inciso IV); veiculação de campanhas educativas relativas ao álcool, ao tabaco e a outras drogas como causadores de dependência (inciso X). O resguardo à saúde física e mental do consumidor jovem é uma condição essencial para o seu desenvolvimento integral<sup>107</sup>. Nessa sentido, o Estatuto da Juventude traz disposições específicas para cumprir os preceitos gerais emanados da Constituição Federal de 1988.

Outrossim, O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) é sustentado por dois pilares: a doutrina da proteção integral e o princípio do melhor interesse do menor<sup>108</sup>. O princípio do melhor interesse pode ser observado sob quatro prismas, quais sejam (1) orientação do Estado Legislador: a lei deve prever a melhor consequência

---

<sup>105</sup> MIRAGEM, Bruno. Curso de Direito do Consumidor. 6. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2016, p. 120.

<sup>106</sup> FIGUEIREDO, Eduardo Fin de; PAZ, Wilson Kredens da. OS DIREITOS DOS JOVENS NO ESTATUTO DA JUVENTUDE À LUZ DO PRINCÍPIO DA DIGNIDADE DA PESSOA HUMANA. Revista de Direitos Humanos e Efetividade, Brasília, v. 2, n. 1, p.188-206, 2016.

<sup>107</sup> BARRIENTOS-PARRA, Jorge David. O Estatuto da Juventude: Instrumento para o desenvolvimento integral dos jovens. Revista de Informação Legislativa, [s. L.], v. 41, n. 163, p.131-151, 2004.

<sup>108</sup> DIGIÁCOMO, Murillo José; DIGIÁCOMO, Ildeara de Amorim. Estatuto da Criança e do Adolescente Anotado e Interpretado. Curitiba: Ministério Público do Paraná, 2013.

para a criança ou adolescente; (2) orientação ao Estado Juíz: o magistrado da infância e juventude deve fornecer uma aplicação da lei ao caso concreto considerando as necessidades de fáticas da criança e adolescente; (3) orientação ao Estado-administrador: as políticas públicas devem sempre levar em conta o princípio do melhor interesse; (4) orientação à família: a família deve considerar os interesses e as ideias da criança e do adolescente<sup>109</sup>.

Já o princípio da proteção integral, denominado no artigo 227 da CF/88 de princípio da prioridade absoluta e reiterado nos artigos 3 e 4 do ECA, reconhece que os menores são titulares de direitos fundamentais, como quaisquer outras pessoas e, além disso, possuem direitos especiais e específicos relacionados a sua condição de pessoa em desenvolvimento. O artigo 4º da lei federal número 8.069/90 estabelece que o princípio da prioridade absoluta compreende: a) primazia de receber socorro em qualquer circunstância; b) precedência de atendimento nos serviços públicos; c) preferência na formulação e execução de políticas sociais públicas; d) destinação privilegiada de recursos públicos nas áreas relacionadas com a proteção à infância e juventude. Esses dois princípios devem permear a interpretação de qualquer caso envolvendo crianças e adolescentes<sup>110</sup>.

Dessa forma, a função dos operadores do direito é a correção dos desvios entre a realidade concreta e as normas presentes no ECA e na Constituição Federal, o que justifica uma atuação mais ativa desses operadores, incluindo o Juíz da Infância e da Juventude<sup>111</sup>. Há, inclusive, quem fale na existência de uma microsistema da criança e do adolescente<sup>112</sup>, que envolve princípios e normas da CF/88, Código Civil de 2002, Estatuto da Criança e Adolescente, Estatuto da Juventude e outros, sem perder o norte da proteção integral e o melhor interesse do menor e a partir de uma atuação conjunta

---

<sup>109</sup> ISHIDA, Válder Kenji. Estatuto da Criança e do Adolescente: Doutrina e Jurisprudência. São Paulo: Atlas, 2015, p. 3 et seq.

<sup>110</sup> DIGIÁCOMO, Murillo José; DIGIÁCOMO, Ildeara de Amorim. Estatuto da Criança e do Adolescente Anotado e Interpretado. Curitiba: Ministério Público do Paraná, 2013.

<sup>111</sup> Idem, 2015.

<sup>112</sup> PORTO, Rosane Teresinha Carvalho; DIEH, Rodrigo Cristiano. OS DIREITOS FUNDAMENTAIS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE ENQUANTO UM MICROSSISTEMA PRINCIPIOLÓGICO DE PROTEÇÃO: LIMITAÇÕES E PERSPECTIVAS. Disponível em: <<https://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/snpp/article/download/14234/2676>>. Acesso em: 16 out. 2018.

entre família, sociedade e Estado que buscam, em última instância, assegurar o pleno desenvolvimento físico e mental das crianças e adolescentes.



#### 4 IMPACTO DAS CAIXAS DE PILHAGEM NO CONSUMIDOR HIPERVULNERÁVEL

No ordenamento jurídico brasileiro, o conceito de jogo de azar pode ser extraído do artigo 50, parágrafo terceiro, alínea “a” do decreto-lei 3.688/1941 (Lei das Contravenções Penais), que afirma que consiste aquele “em que o ganho e perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte” e veda o estabelecimento/exploração desse tipo de atividade. O artigo 37 da Lei federal 13.155/2015 ainda modificou o artigo 50 do mesmo decreto-lei para incluir as apostas feitas pela internet ou qualquer outro meio de comunicação nas hipóteses de proibição. Entre os elementos tipificadores dessa conduta estão a habitualidade e o intuito de lucro<sup>113</sup>.

Isso mostra que no ordenamento pátrio há uma equivalência entre os conceitos de jogo de chance e jogo de azar. Jogo de chance é uma espécie do jogo em que o resultado é influenciado, em parte ou em sua totalidade, pela sorte<sup>114</sup>. Colocando de outra forma, a destreza/habilidade do jogador tem pouca ou nenhuma influência no resultado. Ao menos para o Direito brasileiro, a principal diferença de família entre o jogo de azar e o de chance é que o primeiro tem intuito lucrativo; enquanto o primeiro é proibido em todo o território nacional (com poucas exceções previstas em lei), o segundo constitui modalidade permitida.

O termo aposta, comumente usado neste trabalho, será definido como uma espécie de jogo<sup>115</sup> que possui um variado número de ações com semelhanças de família e regras diversas. Consequentemente, pode-se afirmar que um site de apostas esportivas cria um novo jogo dentro de um já existente, da mesma forma que o sistema de *loot boxes* constitui um jogo que dialoga, mas não se confunde, com o que se pode chamar de jogo principal. A aposta costuma ter um perfil econômico e usualmente se refere a arriscar dinheiro ou outros bens materiais no resultado de uma disputa ou outro evento na esperança de ganhar mais dinheiro ou bens<sup>116</sup>.

---

<sup>113</sup> ANDREUCCI, Ricardo Antonio. Legislação Penal Especial. 13. ed. São Paulo: Saraiva, 2018, p. 651

<sup>114</sup> STEVENS, Matthew; YOUNG, Martin. Who Plays What? Participation Profiles in Chance Versus Skill-based Gambling. *Journal Of Gambling Studies*, [s.l.], v. 26, n. 1, p.89-103, 24 jul. 2009.

<sup>115</sup>HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

<sup>116</sup> GRIFFITHS, Mark. Gambling in Great Britain. In: MEYER, Gerhard; HAYER, Tobias; GRIFFITHS, Mark (Ed.). *Problem Gambling in Europe: Challenges, Preventions and Interventions*. [s.i.]: Springer, 2009. p. 103-121.

Nesse sentido, por exemplo, os sites de apostas esportivas que oferecem apenas modalidades de jogo com dinheiro fictício, sem qualquer intuito ou possibilidade de lucro para qualquer uma das partes envolvidas, não infringem o artigo 50 da Lei das Contravenções Penais<sup>117</sup>. Mas esses casos são uma exceção. Existem diversos sites de apostas que por possuírem servidores hospedados em países estrangeiros exploram uma brecha na legislação pátria e oferecem serviços de apostas para os brasileiros interessados.

Isso mostra que, apesar da proibição dos jogos de azar no Brasil, eles ainda podem ser encontrados facilmente<sup>118</sup>. Que falar então do caso das *loot boxes*? Por definição, elas são uma espécie de jogo de chance<sup>119, 120, 121</sup>: o consumidor adquire um item virtual, na maior parte das vezes pagando para isso, e, ao utilizá-lo, tem uma chance aleatória de ganhar determinado prêmio. Não há qualquer habilidade envolvida no ato de conseguir a recompensa; esse fato é uma certeza; o que não se sabe é qual tipo ou as chances de se conseguir determinada recompensa. Do ponto de vista jurídico, as *loot boxes* compradas com dinheiro real deveriam entrar na categoria de jogo de azar, nos moldes do artigo 50, parágrafo terceiro, alínea “a” da Lei das Contravenções Penais. A hipótese do servidor do jogo estar hospedado em país estrangeiro deve ser analisada caso a caso, mas não faz parte do escopo deste trabalho.

O fato é que as caixas de item não passam por qualquer tipo de regulamentação no território brasileiro. Isso é particularmente grave por conta dos semelhantes mecanismos psicológicos utilizados pelas *loot boxes* e alguns jogos de azar. Ademais, Drummond e Sauer<sup>122</sup> mostraram que todas as espécies de caixas de item analisadas por

---

<sup>117</sup> ANDREUCCI, Ricardo Antonio. Legislação Penal Especial. 13. ed. São Paulo: Saraiva, 2018, p. 652.

<sup>118</sup> O jogo do bicho, por exemplo, é a maior loteria ilegal do mundo. Ver: FREIRE, Danilo. Beasts of Prey or Rational Animals? Private Governance in Brazil's Jogo do Bicho. 2017. 37 f. Tese (Doutorado) - Curso de Economia Política, King's College, Londres, 2017.

<sup>119</sup> DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D.. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, [s.l.], v. 2, n. 8, p.530-532, 18 jun. 2018.

<sup>120</sup> GRIFFITHS, Mark D.. IS THE BUYING OF LOOT BOXES IN VIDEO GAMES A FORM OF GAMBLING OR GAMING? *Gaming Law Review*, [s.l.], v. 22, n. 1, p.52-54, fev. 2018.

<sup>121</sup> KANSSPELAUTORITEIT. A study by the Netherlands Gaming Authority has shown: Certain loot boxes contravene gaming laws. 2018. Disponível em: <[https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/press\\_release\\_loot\\_boxes\\_19\\_april\\_2018\\_-\\_en.pdf](https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/press_release_loot_boxes_19_april_2018_-_en.pdf)>. Acesso em: 06 set. 2018.

<sup>122</sup> DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D.. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, [s.l.], v. 2, n. 8, p.530-532, 18 jun. 2018.

eles, cerca de 22, permitiam ou estimulavam que jogares menores de idade, e, portanto, hipervulneráveis, utilizassem esse sistema<sup>123</sup>.

#### 4.1 IMPACTOS SOCIAIS RELEVANTES DIANTE DAS *LOOT BOXES*

Para Jacobs<sup>124</sup>, as apostas são atraentes para as crianças e adolescentes por serem estimulantes e aliviarem estados emocionais dolorosos. Tais efeitos capazes de alterar o humor podem ser buscados durante períodos emocionalmente turbulentos da puberdade, anteriores ao desenvolvimento de habilidades adaptativas e de enfrentamento saudáveis<sup>125</sup>. Existe uma série de fatores de riscos associados ao desenvolvimento de problemas graves com aposta em crianças e adolescentes, como: aceitabilidade social do evento; envolvimento com elas em idade precoce; apostar quando se está deprimido ou socialmente isolado etc.<sup>126</sup>.

Do ponto de vista sociológico, o sucesso do modelo de microtransações, especialmente das caixas de item nos jogos eletrônicos, pode ter na modernidade líquida um dos fatores de explicação. O termo foi cunhado por Zygmunt Bauman<sup>127</sup> para caracterizar a incerteza e a fluidez do mundo atual, onde os laços humanos são feitos/rompidos com extrema volatilidade e soluções rápidas são esperadas para resolver qualquer problema. Bauman<sup>128</sup> afirma que a chegada da modernidade líquida marca a transição da sociedade de produtores para a sociedade de consumidores; o indivíduo se expõe como sujeito e objeto na sociedade de consumo em busca de aceitação.

O “ter” torna-se prioridade e é vendido como o único caminho possível para se alcançar a felicidade<sup>129</sup>. A progressão sempre foi parte importante dos jogos

---

<sup>123</sup> Idem.

<sup>124</sup> JACOBS, Durand F. et al. Children of problem gamblers. *Journal Of Gambling Behavior*, [s.l.], v. 5, n. 4, p.261-268, dez. 1989.

<sup>125</sup> GUPTA, Rina; DEREVENSKY, Jeffrey. A Treatment Approach for Adolescents with Gambling Problems. In: ZANGENEH, Masood; BLASZCZYNSKI, Alex; TURNER, Nigel E. (Ed.). *In the Pursuit of Winning*. Nova Iorque: Springer, 2008. p. 271-290.

<sup>126</sup> KING, Daniel; DELFABBRO, Paul; GRIFFITHS, Mark. The Convergence of Gambling and Digital Media: Implications for Gambling in Young People. *Journal Of Gambling Studies*, [s.l.], v. 26, n. 2, p.175-187, 16 set. 2009

<sup>127</sup> BAUMAN, Zygmunt. *Consuming Life*. Cambridge: Polity, 2007.

<sup>128</sup> Idem, 2007, p. 13 et seq.

<sup>129</sup> SILVA, Ana Beatriz Barbosa. *Mentes Consumistas - do Consumismo À Compulsão Por Compras*. Rio de Janeiro: Principium, 2014, p. 12.

eletrônicos<sup>130</sup>: ao se jogar mais, a habilidade do jogador é refinada, ele tem acesso a itens melhores, completa desafios e recebe recompensas por isso. Os sistemas de microtransações burlam a progressão nos jogos digitais da forma em que era concebida até os anos 2000. Agora, as melhores recompensas podem ser adquiridas com microtransações (dinheiro real), seja de forma direta ou aleatória, como nas caixas de item; os jogos eletrônicos em si também têm ficado mais fáceis com o tempo<sup>131, 132</sup>. Na liquidez da sociedade moderna os obstáculos não são transpostos com esforço e paciência, busca-se sempre a solução mais rápida<sup>133</sup>; quando o caminho mais fácil é também o mais lucrativo para as empresas, tem-se o *boom* do modelo de microtransações e *loot boxes*.

Segundo Bandura<sup>134</sup>, os indivíduos aprendem a se comportar ao imitar o comportamento de outros e receber recompensas associadas a isso. Uma pesquisa conduzida por Haroon e Derevensky<sup>135</sup> ilustra bem a força coercitiva da pressão dos pares: 40% dos adolescentes entrevistados afirmam que se envolveram com apostas porque seus amigos o fizeram. Também deve ser levado em consideração que o medo ancestral e evolutivo do ser humano de abandono e rejeição o fazem adotar comportamentos que buscam incluí-lo no grupo<sup>136</sup>. Não é exagero, portanto, imaginar que muitas crianças e adolescentes começam a comprar *loot boxes* porque seus amigos o fazem.

A facilidade em engajar com as caixas de item também é um fator a ser levado em consideração. Elas estão presentes em muitos jogos e em diversas plataformas

---

<sup>130</sup> JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005, p. 7.

<sup>131</sup> BAKER, Asher. *Why Are Video Games Getting Easier?* Disponível em: <[https://www.huffingtonpost.co.uk/asher-baker/video-games\\_b\\_7736156.html?>](https://www.huffingtonpost.co.uk/asher-baker/video-games_b_7736156.html?>). Acesso em: 20 out. 2018.

<sup>132</sup> KAIN, Erik. *Games Are Getting Easier: 5 Reasons That's A Bad Thing*. 2012. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2012/06/28/games-are-getting-easier-5-reasons-thats-a-bad-thing/#3b3c24466e8e>>. Acesso em: 20 out. 2018.

<sup>133</sup> BAUMAN, Zygmunt. *Amor Líquido*. Rio de Janeiro: Zahar, 2009, p. 19.

<sup>134</sup> Bandura, Albert. *Social learning theory*. New York: General Learning Press, 1971, p. 2 et seq.

<sup>135</sup> HARDOON, Karen K.; DEREVENSKY, Jeffrey L.. *Social Influences Involved in Children's Gambling Behavior*. *Journal Of Gambling Studies*, [s.l.], v. 17, n. 3, p.191-215, 2001.

<sup>136</sup> CAMARGO, Pedro de. *O barato das compras: Por que comprar é tão bom?*. Ribeirão Preto: Novas Ideias, 2013, p. 12.

(computadores, celulares, consoles, *tablets*); o ambiente virtual em que o jogo ocorre, coabitado por milhares de pessoas que interagem entre si, funciona como um espaço de poder disputado pelos jogadores que exibem os prêmios das *loot boxes* abertas, adquiridos por conta do seu capital econômico, como elemento de distinção e de poder simbólico<sup>137</sup>.

As produtoras de jogos podem ainda utilizar mecanismos artificiais para aumentar as chances de alguém fazer uma microtransação. Um sistema de pareamento de jogadores patenteado pela empresa Activision utiliza um algoritmo com o objetivo de colocar os jogadores em situações que os incentivem a realizar microtransações<sup>138</sup>. Alguns adolescentes, que apresentam comportamentos problemáticos relacionados a apostas, afirmam que o fazem para escapar das dificuldades da vida real, como complicações emocionais e isolamento social<sup>139</sup>. Griffith e Parke<sup>140</sup> consideram ser possível que os adolescentes que apostam através de métodos *online* podem sofrer de problemas adicionais decorrentes da natureza do meio virtual. Entre as muitas características da internet, estudos<sup>141</sup> destacam a insociabilidade, anonimato, desinibição, estimulação e imersão; o meio virtual propicia ao adolescente a possibilidade de participar de forma interativa de um mundo virtual novo e excitante<sup>142</sup>.

O uso excessivo de internet, por sua vez, já foi associado à depressão e isolamento social<sup>143</sup><sup>144</sup>. Por isso, adolescentes que apostam através de meios eletrônicos

---

<sup>137</sup> BOURDIEU, Pierre. *A Distinção: Crítica social do julgamento*. Porto Alegre: Zouk, 2007.

<sup>138</sup> ALEXANDRA, Heather. *Activision Patents Matchmaking That Encourages Players To Buy Microtransactions*, 2017. Disponível em: <<https://kotaku.com/activision-patents-matchmaking-that-encourages-players-1819630937>>. Acesso em: 20 out. 2018.

<sup>139</sup> GUPTA, Rina; DEREVENSKY, Jeffrey. *A Treatment Approach for Adolescents with Gambling Problems*. In: ZANGENEH, Masood; BLASZCZYNSKI, Alex; TURNER, Nigel E. (Ed.). *In the Pursuit of Winning*. Nova Iorque: Springer, 2008. p. 271-290.

<sup>140</sup> GRIFFITHS, Mark D; PARKE, Jonathan. *Adolescent gambling on the internet: A review*. *Int J Adolesc Med Health*, [s. L.], n. , p.58-75, 2010.

<sup>141</sup> GRIFFITHS, Mark. *Gambling Technologies: Prospects for Problem Gambling*. *Journal Of Gambling Studies*, [s.l.], v. 15, n. 3, p.265-283, 1999.

<sup>142</sup> *Idem*, 2010.

<sup>143</sup> YOUNG, Kimberly S.; RODGERS, Robert C.. *The Relationship Between Depression and Internet Addiction*. *Cyberpsychology & Behavior*, [s. L.], v. 1, p.25-28, 1998.

<sup>144</sup> MOODY, Eric J.. *Internet Use and Its Relationship to Loneliness*. *Cyberpsychology & Behavior*, [s.l.], v. 4, n. 3, p.393-401, jun. 2001.

podem estar reforçando os problemas que tentam evitar<sup>145</sup>. Um estudo feito pela Mental Health America nos Estados Unidos mostra que 11,01% dos adolescentes (entre 12 a 17 anos) já teve ao menos um episódio depressivo agudo no ano anterior, enquanto 7,4% dos jovens americanos sofre de depressão severa<sup>146</sup>. Trata-se de uma percentual significativo da população jovem que se encontra em risco agravado por conta dos meios de aposta *online*.

## 4.2 IMPACTOS PSICOLÓGICOS PREOCUPANTES OCACIONADOS

Indivíduos expostos a apostas quando jovens têm mais chances de desenvolver problemas relacionados a esse tipo de comportamento no futuro<sup>147</sup>. Esse dado é extremamente preocupante quando se considera a quantidade de crianças e adolescentes que jogam habitualmente e são expostos, quando não incentivados, a engajar-se com as caixas de item presentes em grande parte dos *video games* modernos<sup>148</sup>. A literatura científica sobre o tema já reconhece que os jovens são a subpopulação de apostadores mais vulneráveis<sup>149</sup>, sendo o índice de jovens viciados em apostas de duas até quatro vezes maior do que o de indivíduos adultos<sup>150</sup>. A aposta por adolescentes já foi ligada a

---

<sup>145</sup> GRIFFITHS, Mark D; PARKE, Jonathan. Adolescent gambling on the internet: A review. *Int J Adolesc Med Health*, [s. L.], n. , p.58-75, 2010.

<sup>146</sup> MENTAL HEALTH AMERICA. 2017 State of Mental Health in America - Youth Data, 2017. Disponível em: <<http://www.mentalhealthamerica.net/issues/2017-state-mental-health-america-youth-data>>. Acesso em: 20 out. 2018.

<sup>147</sup> JOHANSSON, Agneta et al. Risk Factors for Problematic Gambling: A Critical Literature Review. *Journal Of Gambling Studies*, [s.l.], v. 25, n. 1, p.67-92, 5 abr. 2008.

<sup>148</sup> Ver Figura 1 no Capítulo 2 deste trabalho.

<sup>149</sup> DELFABBRO, Paul; THRUPP, Letitia. The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents. *Journal Of Adolescence*, [s.l.], v. 26, n. 3, p.313-330, jun. 2003.

<sup>150</sup> FORREST, David; MCHALE, Ian G.. Gambling and Problem Gambling Among Young Adolescents in Great Britain. *Journal Of Gambling Studies*, [s.l.], v. 28, n. 4, p.607-622, 16 nov. 2011. Os índices de adolescentes que se encaixam nos critérios de viciados em apostas (ver pg. 49 deste trabalho) variam entre 0,2% até 12,3%. Ver: CALADO, Filipa; ALEXANDRE, Joana; GRIFFITHS, Mark D.. Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A Systematic Review of Recent Research. *Journal Of Gambling Studies*, [s.l.], v. 33, n. 2, p.397-424, 2 jul. 2016.

certos comportamentos desviantes como infrações penais<sup>151</sup>, consumo excessivo de álcool<sup>152</sup> e uso de drogas ilícitas<sup>153</sup>.

Partindo da ideia de que as *loot boxes* são psicologicamente semelhantes a outros tipos de jogos de azar, especialmente as máquina caça-níqueis, é possível identificar diversas estratégias adotadas pelas produtoras de jogos e pelo setor de jogos de azar<sup>154</sup>.

A primeira dessas estratégias psicológicas é a excitação (*arousal*, em inglês). As caixas de item são construídas, em termos de design, *layout* e mecânicas (que foram explicadas no capítulo 2) de forma tal que o jogo produza efeitos psicológicos estimulantes que reforçam a atração do jogador<sup>155</sup>. Diversos mecanismos podem ser utilizados para reforçar a associação positiva do jogador com o jogo de azar, tais como sons, cores, frequência do número de vitórias, tipos de prêmio<sup>156</sup>. Para alcançar esse efeito, os diversos estímulos devem combinados nos momentos certos para engrandecer o fato de se ter ganhado no jogo<sup>157</sup>.

Outra estratégia utilizada é o esquema de razão variável, explicado no capítulo 2 do trabalho. Ele se refere ao processo através do qual determinado comportamento é recompensado após um número arbitrário de repetições<sup>158</sup>. O esquema de razão aleatório pode ser relacionado ao chamado *near-miss effect* (efeito quase-lá, em tradução livre) já que sua repercussão é amplificada quando o jogador experimenta esse

---

<sup>151</sup> YEOMAN, Tim; GRIFFITHS, Mark. Adolescent machine gambling and crime. *Journal Of Adolescence*, [s.l.], v. 19, n. 2, p.183-188, abr. 1996.

<sup>152</sup> BARNES, Grace M et al. Gambling and alcohol use among youth. *Addictive Behaviors*, [s.l.], v. 24, n. 6, p.749-767, nov. 1999.

<sup>153</sup> GRIFFITHS, Mark; SUTHERLAND, Ian. Adolescent gambling and drug use. *Journal Of Community & Applied Social Psychology*, [s.l.], v. 8, n. 6, p.423-427, nov. 1998.

<sup>154</sup> Ver notas de rodapé 48, 49 e 50.

<sup>155</sup> SAHL, Daniel. *The Convergence of Structure and Design Between Video Games and Video Gambling*. 2015. 185 f. Tese (Doutorado) - Curso de Sociologia, Departamento de Sociologia, Universidade de Las Vegas, Las Vegas, 2015, p. 37.

<sup>156</sup> GRIFFITHS, Mark. Gambling Technologies: Prospects for Problem Gambling. *Journal Of Gambling Studies*, [s.l.], v. 15, n. 3, p.265-283, 1999. Springer Nature.

<sup>157</sup> FISHER, Sue; GRIFFITHS, Mark. Current trends in slot machine gambling: Research and policy issues. *Journal Of Gambling Studies*, [s.l.], v. 11, n. 3, p.239-247, set. 1995.

<sup>158</sup> KNAPP, Terry J.. BEHAVIORISM AND PUBLIC POLICY: B. F. SKINNER'S VIEWS ON GAMBLING. *Behavior And Social Issues*, Las Vegas, v. 7, n. 2, p.129-139, out. 1997.

efeito, que diz respeito a representação visual exibida ao jogador quando ele quase ganha um prêmio. Nas máquinas caça níqueis antigas, por conta de sua estrutura mecânica, o efeito quase-lá era uma representação mais ou menos fiel do que ocorreu (e.g., o jogador conseguiu dois símbolos iguais, mas o terceiro, que o tornaria ganhador do prêmio, passou apenas perto de ser atingido). Com a introdução no mercado de tecnologias digitais, abriu-se a possibilidade de introduzir o *near-miss effect* de forma artificial<sup>159</sup>. Estudos mostram que inflar artificialmente o número de efeitos quase-lá aumenta o engajamento do jogador com o jogo e que os indivíduos tendem a preferir máquinas que o produzam em maior número<sup>160, 161</sup>.

Essas estratégias formam um rol meramente exemplificativo. Algumas características próprias dos jogos de azar que utilizam tecnologias como internet, computadores, celulares etc. também foram associadas ao aumento do vício por conta fácil acesso e do *feedback* rápido, que alimentam a impulsividade dos apostadores<sup>162</sup>. King, Delfabbro e Griffiths<sup>163</sup> reconheceram que o uso da internet e de outras mídias digitais pelos adolescentes com o propósito de apostar é uma preocupação grave (e que possivelmente só aumentou com o aperfeiçoamento das técnicas e o aumento dos números de jogos desse tipo na atualidade).

Ao tomar como base os conhecimentos psicológicos dos fatores de risco que promovem as apostas entre adolescentes, os autores sugerem que as novas tecnologias de apostas podem: (a) tornar os jogos de azar mais acessíveis e atrativas aos jovens; (b) promover informações incorretas sobre eles; (c) fornecer uma escapatória fácil dos

---

<sup>159</sup> SAHL, Daniel. The Convergence of Structure and Design Between Video Games and Video Gambling. 2015. 185 f. Tese (Doutorado) - Curso de Sociologia, Departamento de Sociologia, Universidade de Las Vegas, Las Vegas, 2015, p. 38.

<sup>160</sup> HARRIGAN, Kevin A.. Slot Machine Structural Characteristics: Creating Near Misses Using High Award Symbol Ratios. *International Journal Of Mental Health And Addiction*, [s.l.], v. 6, n. 3, p.353-368, 18 abr. 2007.

<sup>161</sup> KASSINOVE, Jeffrey I.; SCHARE, Mitchell L.. Effects of the. *Psychology Of Addictive Behaviors*, [s.l.], v. 15, n. 2, p.155-158, 2001.

<sup>162</sup> FULTON, Crystal. *Playing Social Roulette: The Impact of Gambling on Individuals and Society in Ireland*. Dublin: University College Dublin, 2015. Disponível em: <<http://irserver.ucd.ie/bitstream/handle/10197/6796/Playing-Social-Roulette.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 17 out. 2018.

<sup>163</sup> KING, Daniel; DELFABBRO, Paul; GRIFFITHS, Mark. The Convergence of Gambling and Digital Media: Implications for Gambling in Young People. *Journal Of Gambling Studies*, [s.l.], v. 26, n. 2, p.175-187, 16 set. 2009



problemas da vida real tais como depressão e isolamento social; (d) criar um ambiente de apostas que facilite a pressão dos pares para que se engaje com esse tipo de jogo; (e) facilitar a transmissão parental de atitudes e crenças relacionadas a eles e (f) torná-los mais presentes e socialmente aceitáveis.

### 4.3 IMPACTOS ECONÔMICOS ORIUNDOS DAS CAIXAS DE PILHAGEM

Do ponto de vista econômico, os maiores impactos oriundos dos jogos de azar tendem a ser sentidos pelos viciados em apostas e apostadores patológicos (chamados de *problem gamblers* e *pathological gamblers*, respectivamente, na literatura estrangeira)<sup>164</sup>. Um estudo encomendado pelo governo australiano e feito pela *Gambling Research Australia*<sup>165</sup> define o vício em apostas como uma dificuldade em limitar o tempo/dinheiro gastos em apostas, o que gera consequências adversas para os apostadores, outros ou para a comunidade. Já a aposta patológica é um transtorno do controle de impulsos que é uma doença mental crônica e progressiva<sup>166</sup>. Isso não significa que qualquer um que jogue um jogo de azar se tornará viciado, assim como nem todo mundo que bebe álcool se torna alcoólatra; o que significa é que aliado a uma série de fatores como genética, constituição psicológica, predisposição biológica, educação social etc., um número pequeno, mas significativo de pessoas, experimentará problemas severos relacionados a apostas<sup>167</sup>.

Apesar do potencial viciante das caixas de item, não há indicativos de que elas estejam sendo abertas em larga escala por viciados em apostas ou jogadores patológicos<sup>168</sup>. Isso pode ser explicado pela novidade do fenômeno das *loot boxes*, que

---

<sup>164</sup> JAZAERI, Seyedamir; HABIL, Mohammadhussain Bin. Reviewing Two Types of Addiction - Pathological Gambling and Substance Use. *Indian Journal Of Psychological Medicine*, [s.l.], v. 34, n. 1, p.5-11, 2012.

<sup>165</sup> GAMBLING RESEARCH AUSTRALIA. *Problem Gambling and Harm: Towards a National Definition*. Melbourne: Office Of Gaming And Racing, 2005. Disponível em: <<https://www.adelaide.edu.au/saces/docs/problemgamblingandharmtowardnationaldefinition.pdf>>. Acesso em: 16 out. 2018.

<sup>166</sup> *Idem*, 2012.

<sup>167</sup> GRIFFITHS, Mark. *Gambling Technologies: Prospects for Problem Gambling*. *Journal of Gambling Studies*, [s.l.], v. 15, n. 3, p.265-283, 1999. Springer Nature.

<sup>168</sup> KANSSPELAUTORITEIT. *A study by the Netherlands Gaming Authority has shown: Certain loot boxes contravene gaming laws*. 2018. Disponível em: <[https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/press\\_release\\_loot\\_boxes\\_19\\_april\\_2018\\_-\\_en.pdf](https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/press_release_loot_boxes_19_april_2018_-_en.pdf)>. Acesso em: 06 set. 2018.

ainda carece de estudos quantitativos capazes de fornecer uma base de dados mais sólida para a análise da questão. Existem, no entanto, muitos relatos de jogadores espalhados em sites como *Gamequitters*, Reddit e YouTube em que eles detalham e trocam experiências sobre a forma como as caixas de item se tornaram um problema para eles. Quando se trata de crianças e adolescentes, tais relatos costumam envolver menores que utilizam todo o dinheiro que guardaram, ou os cartões de crédito/débito dos pais, na tentativa de conseguir as melhores recompensas das *loot boxes*, gastando centena, as vezes milhares da unidade monetária utilizada<sup>169, 170, 171</sup>.

Outro ponto relevante a ser observado é a popularidade de vídeos parcialmente ou integralmente dedicados a compra e abertura de *loot boxes* em plataformas como YouTube. Uma rápida pesquisa no mecanismo de busca deste site por palavras chaves como “caixas de item; abrindo” ou expressões equivalentes em inglês revelam a popularidade deste tipo de vídeo: muitos chegam a centenas de milhares de visualizações, alguns até mesmo milhões. O conteúdo não costuma receber restrição de idade para acesso, o que é extremamente prejudicial ao se ponderar os potenciais efeitos negativos da exposição e estímulo ao engajamento com as *loot boxes* detalhadas anteriormente. Importante frisar que existe a possibilidade que alguns desses influenciadores digitais sejam vistos como integrantes da cadeia de consumo o que, em tese, os tornariam aptos a sofrer a responsabilidade civil objetiva prevista no parágrafo único do artigo 7º do CDC<sup>172</sup>.

Por isso, formas de controle parental que envolvam maior participação e fiscalização dos responsáveis por essas crianças e adolescentes podem se mostrar benéficas, embora seja necessário uma maior familiaridade dos responsáveis com o uso

---

<sup>169</sup> BAILEY, Jason M.. A Video Game ‘Loot Box’ Offers Coveted Rewards, but Is It Gambling? Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2018/04/24/business/loot-boxes-video-games.html>>. Acesso em: 17 out. 2018.

<sup>170</sup> DONAGHY, Kathy. How 'loot boxes' are luring your young kids into gambling online. Disponível em: <<https://www.independent.ie/life/family/family-features/how-loot-boxes-are-luring-your-young-kids-into-gambling-online-36569961.html>>. Acesso em: 17 out. 2018.

<sup>171</sup> HERN, Alex. Video games are unlocking child gambling. This has to be reined in. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2017/dec/28/video-games-unlock-child-gambling-loot-box-addiction>>. Acesso em: 17 out. 2018.

<sup>172</sup> JEZLER, Priscila Wândega. Os Influenciadores Digitais na Sociedade de Consumo: Uma análise acerca da responsabilidade civil perante a publicidade ilícita. 2018. 76 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018, p. 68.

dessas ferramentas digitais<sup>173</sup>. Em sentido contrário, os pais “transmitem” aos filhos seus hábitos e atitudes em relação a apostas<sup>174</sup>, de forma que, quanto mais um pai adota comportamentos relacionados a apostas e jogos de azar na frente dos filhos, maiores serão as chances que eles reproduzam esse comportamento<sup>175</sup>. Não se pode perder de vista que os jogos de azar aqui referidos não se restringem aos jogos típicos de cassino, como a roleta ou a máquina caça níqueis, mas englobam também os jogos de cassino social, que são jogados online nas redes sociais, como o jogo *Candy Crush Saga*<sup>176</sup> e aqueles que, apesar de ilegais, ainda fazem parte da realidade social do país, como o jogo do bicho.

A idade típica em que um provável apostador patológico começa a se engajar nas apostas é entre nove e dez anos<sup>177</sup> e com a convergência cada vez maior entre jogos de azar e apostas com as tecnologias digitais, mais crianças e adolescentes estão sendo expostas ou jogando esse tipo de jogo. Foi visto que o principal impacto da adoção do sistema de caixas de item por parte das empresas produtoras de jogos foi o aumento do seu faturamento<sup>178, 179</sup>, o que explica sua adoção por tantos jogos eletrônicos. No entanto, do ponto de vista do consumidor infantojuvenil hipervulnerável, as *loot boxes*,

---

<sup>173</sup> SANTOS, Misael de Almeida. A proteção do consumidor em face dos jogos eletrônicos para celulares: A ausência de informações, a violação à boa-fé objetiva e a busca de soluções. 2018. 75 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018, p. 56.

<sup>174</sup> DELFABBRO, Paul; THRUPP, Letitia. The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents. *Journal Of Adolescence*, [s.l.], v. 26, n. 3, p.313-330, jun. 2003.

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

<sup>176</sup> KIM, Hyoun S.; HOLLINGSHEAD, Samantha; WOHL, Michael J. A.. Who Spends Money to Play for Free? Identifying Who Makes Micro-transactions on Social Casino Games (and Why). *Journal Of Gambling Studies*, [s.l.], v. 33, n. 2, p.525-538, 30 jun. 2016.

<sup>177</sup> GUPTA, Rina; DEREVENSKY, Jeffrey L.. Adolescent Gambling Behavior: A Prevalence Study and Examination of the Correlates Associated with Problem Gambling. *Journal Of Gambling Studies*, [s.l.], v. 14, n. 4, p.319-345, 1998.

<sup>178</sup> BATCHELOR, James. Loot boxes expected to drive games market to \$160 billion by 2022. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-05-01-loot-boxes-expected-to-drive-games-market-to-usd160-billion-by-2022>>. Acesso em: 11 out. 2018.

<sup>179</sup> Ver, por exemplo, o salto do total gasto pelo consumidor na indústria de jogos eletrônicos nos EUA durante o período de 2016-2017, ápice da utilização do modelo econômico de *loot boxes*. ESA. Essential Facts about the computer and video game industry. 2018, p. 10. Disponível em: <[http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018\\_FINAL.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf)>. Acesso em: 29 ago. 2018

do modo como são apresentadas, estruturadas e comercializadas, apresentam um risco real de aumento do número de viciados em apostas e apostadores patológicos.

## 5 EM BUSCA DE SOLUÇÕES PARA O PROBLEMA DAS *LOOT BOXES* E SEUS EFEITOS PARA A FORMAÇÃO DAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Os argumentos expostos nos capítulos anteriores alinham-se para ratificar o entendimento de que as caixas de item não podem permanecer desreguladas no ordenamento jurídico brasileiro. A investigação das suas semelhanças de família evidenciam sua relação de parentesco com as máquinas caça níqueis e seu pertencimento ao gênero denominado jogos de chance ou de azar. Felizmente, esse mesmo ordenamento é dotado dos instrumentos necessários para oferecer soluções à problemática em tela. Antes, contudo, convém pensar em que tipo de solução melhor se ajusta ao caso.

O fenômeno das *loot boxes* faz parte do ambiente virtual, caracterizado pela imaterialidade e alcance global<sup>180</sup>. Em termos territoriais, a solução mais adequada que o Brasil pode adotar deve ocorrer no plano nacional; tal entendimento homenageia o princípio da isonomia e a segurança jurídica. Ademais, essa também tem sido a postura de diversos países no âmbito internacional<sup>181, 182</sup>. Outro ponto relevante a ser considerado é a qualidade do debate que deve anteceder uma decisão deste tipo. Enquanto criação humana, o Direito é sempre legitimador/limitador de certas ideologias, que variarão de acordo com o *habitus* e as relações de poder presentes<sup>183</sup>. Assim, a ciência dogmática do direito “tende a assumir a posição de conservadora daquelas regras, que, então, são por ela sistematizadas e interpretadas”<sup>184</sup>. Quando as discrepâncias entre as regras positivadas e a realidade

<sup>180</sup> KING, Daniel L.; DELFABBRO, Paul H.. Predatory monetization schemes in video games (e.g. ‘loot boxes’) and internet gaming disorder. *Addiction*, [s.l.], v. 113, n. 11, p.1967-1969, 28 jun. 2018.

<sup>181</sup> KANSSPELAUTORITEIT. . A study by the Netherlands Gaming Authority has shown: Certain loot boxes contravene gaming laws. 2018. Disponível em: <[https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/press\\_release\\_loot\\_boxes\\_19\\_april\\_2018\\_-\\_en.pdf](https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/press_release_loot_boxes_19_april_2018_-_en.pdf)>. Acesso em: 06 set. 2018.

<sup>182</sup> Belgian Gaming Commission. Research Report on Loot Boxes. Bruxelas: [s.i], 2018. Disponível em: <[https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb\\_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf](https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf)>. Acesso em: 10 set. 2018.

<sup>183</sup> LIZARDO, Omar. The Cognitive Origins of Bourdieu's Habitus. *Journal For The Theory Of Social Behaviour*, [s.l.], v. 34, n. 4, p.375-401, dez. 2004.

<sup>184</sup> FERRAZ JUNIOR, Tércio Sampaio. Introdução ao Estudo do Direito: Técnica, Decisão, Dominação. São Paulo: Atlas, 2003, p.82.

social tornam-se insustentáveis, e não sendo mais possível recorrer ao dogma da completude, surge uma lacuna jurídica<sup>185</sup>.

Este parece ser o caso aqui. Entre os anos 1920 a 1950, a legislação brasileira oscilou em sentidos opostos quanto ao tratamento dado aos jogos de azar: ora eles eram permitidos, outrora proibidos<sup>186</sup>; até que em 1946 o então presidente Eurico Gaspar Dutra assinou o decreto-lei 9.215/1946 e restaurou a vigência em todo o território nacional da proibição dos jogos de azar prevista no artigo 50 do decreto 9.668/1941. Como justificativa, Dutra alegou que reprimir tal modalidade era um imperativo da consciência universal adotado por todos os povos cultos. Em verdade, historiadores suspeitam que ele foi influenciado por sua esposa Carmela Teles Leite Dutra, extremamente devota à Igreja Católica<sup>187</sup>.

Vê-se que a legislação brasileira sobre esse assunto está duplamente defasada: por ser antiga, ela não consegue abarcar a multiplicidade de novas manifestações dos jogos de azar. O artigo 37 da lei 13.155/2015, ao modificar o parágrafo segundo da Lei de Contravenções Penais para criminalizar as apostas online, não resolveu o problema; apenas criou uma brecha que é explorada pelos apostadores e sites do tipo, como exposto no capítulo 4 deste trabalho. Por outro lado, a vedação aos jogos de azar positivada no Direito pátrio é fruto de um decreto-lei presidencial: isso significa que não houve uma discussão política profunda entre os diversos setores sociais sobre a proibição.

Retorna-se a questão da qualificação do debate suscitada anteriormente. Em um Estado Democrático de Direito como o brasileiro, espera-se que os atos decisórios, especialmente aqueles que causam grande impacto a esfera social, sejam justificados racionalmente – preferencialmente precedidos da discussão política citada - e não apenas impostos juridicamente. Não se ignora a influência mutua entre Direito e Política; os dois, no entanto, não se confundem<sup>188</sup>.

---

<sup>185</sup> BOBBIO, Norberto. Teoria geral do direito. São Paulo: Martins Fontes, 2011, p. 279

<sup>186</sup> BENATTE, Antonio Paulo. DOS JOGOS QUE ESPECULAM COM O ACASO: Contribuição à história do "jogo de azar" no Brasil (1890-1950). 2002. 210 f. Tese (Doutorado) - Curso de História, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

<sup>187</sup> Idem, 2002.

<sup>188</sup> OLIVEIRA NETO, Valmir Chaves de. A RELAÇÃO ENTRE LEGISLATIVO E JUDICIÁRIO NO FENÔMENO DA JUDICIALIZAÇÃO DA POLÍTICA NO BRASIL: LINGUAGEM, SEPARAÇÃO DE

Dessa forma, o debate jurídico sobre as *loot boxes* traz a possibilidade de uma revisão sobre a legislação referente aos jogos de azar no país.

Um exemplo é o Projeto de Lei do Senado 186/2014 que tramita no Senado Federal e pretende legalizar a modalidade no país: trata-se de uma oportunidade de ampliar o debate e melhor regular o tema, utilizando o modelo *two-track* proposto por Habermas<sup>189</sup> e observando os debates entre as diferentes ideias dos atores na arena. Isso não significa que este trabalho defenda a legalização dessa modalidade em nível nacional; o resultado do debate pode levar tanto a legalização quanto a permanência da proibição. O que se quer é conferir a legislação sobre o tema maior racionalidade, legitimidade e adequação (com a supressão de lacunas), de modo que a legislação brasileira atinente aos jogos de azar chegue ao século XXI.

Mas talvez a expectativa de que uma eventual regulamentação sobre as caixas de item fomenta um debate sério a nível nacional sobre jogos de azar seja demasiadamente otimista. Ainda assim, a expressão “debate qualificado” mantém um significado importante: qualquer que seja a regulação sobre o tema, as características das *loot boxes* deverão ser observadas, sob pena de adoção de medidas ineficazes, descabidas/desproporcionais, como ficou manifesto em algumas decisões judiciais relativas ao bloqueio do *WhatsApp*<sup>190</sup>.

## 5.1 OS INSTRUMENTOS DA POLÍTICA NACIONAL DAS RELAÇÕES DE CONSUMO

Outras soluções que não envolvem uma mudança legislativa podem ser operadas por intermédio dos instrumentos da Política Nacional das Relações de Consumo (PNRC). A ideia de uma política nacional compreende uma série de valores e ideologias que servirão como guia dentro do microssistema das relações de consumo em

---

PODERES E DIÁLOGO INSTITUCIONAL. 2017. 101 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017, p. 38 et seq.

<sup>189</sup> HABERMAS, Jurgen. Direito e Democracia: entre facticidade e validade, volume II. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1997, p. 105 et seq. O modelo de mão dupla proposto pelo autor constitui um dos principais meios de mudança política estrutural em sua teoria da democracia deliberativa.

<sup>190</sup> IDEC. NOTA TÉCNICA SOBRE DECISÃO DE BLOQUEIO DO WHATSAPP. Disponível em: <<https://www.idec.org.br/pdf/nota-tecnica-bloqueio-whatsapp.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

âmbito nacional<sup>191</sup>. Esses valores, chamados pela legislação de objetivos e princípios<sup>192</sup>, são explicitados pelo artigo 4 do Código de Defesa do consumidor, que também institui a PNRC, e seus incisos seguintes, tendo como exemplos: respeito à dignidade, saúde e segurança do consumidor; a proteção de seus interesses econômicos, a melhoria da sua qualidade de vida; racionalização e melhoria dos serviços públicos etc.. Tais normas condicionam a hermenêutica de qualquer relação jurídica consumerista ao estabelecerem um determinado fim a ser atingido<sup>193</sup>.

Para atingir esse estado de coisas teleológico, o artigo 5 do CDC determina a criação de instrumentos da política nacional das relações de consumo, citando, em caráter exemplificativo, a manutenção da assistência jurídica integral e gratuita ao consumidor carente e criação das Promotorias de Justiça de Defesa do Consumidor no Ministério Público. Para melhor refletir sobre as possíveis contribuições desses instrumentos da PNRC à problemática das *loot boxes* e não perder o foco da empiria, será feito um exercício prospectivo para imaginar como esses órgãos, dentro das suas atribuições atuais, cooperariam para alcançar determinado fim. Necessário frisar que as soluções propostas aqui tomam como pressupostos determinados dados empíricos – a reiterada presença das caixas de item nos jogos eletrônicos modernos, a lucratividade desse sistema comercial; a exposição do consumidor infantojuvenil a esse fenômeno – e também certos posicionamentos que foram construídos e justificados ao decorrer da pesquisa – as *loot boxes* são uma espécie de jogo de azar; a exposição e o engajamento de crianças e adolescentes com essa modalidade traz impactos negativos a estes e aqueles; o ordenamento jurídico não faz distinção entre os tipos de jogo de chance – de modo que, alterada um ou mais desses pressupostos, as potenciais soluções seriam outras.

---

<sup>191</sup> GARCIA, Leonardo de Medeiros. Código de Defesa do Consumidor Comentado. 13. ed. Salvador: Juspodivm, 2017, p.55 et seq.

<sup>192</sup> Idem, 2017.

<sup>193</sup> ÁVILA, Humberto. Teoria dos Princípios: da definição à aplicação dos princípios jurídicos. São Paulo: Malheiros, 2008, p. 79.



### 5.1.1 Ministério Público e Defensoria Pública

Ao compreender que as caixas de item constituem um modelo de negócio ilícito por violarem os princípios que pregam a defesa do consumidor na Constituição Federal/1988 (artigo 170, inciso V; artigo 5, inciso XXXII), o artigo 50 da Lei de Contravenções Penais, diversos princípios do Código de Defesa do Consumidor como transparência, boa-fé objetiva, proteção física e mental do consumidor (vide capítulos 3 e 4) etc., chega-se a conclusão de que cabe às autoridades responsáveis pela proteção desses consumidores vulneráveis e hipervulneráveis reconhecer tais transgressões e protegê-los<sup>194</sup>. Ministério Público (MP) e Defensoria Pública (DP), ambas as instituições dotadas de núcleos internos especializados nas relações de consumo, na esfera estadual e federal, tem o dever jurídico de realizar essa salvaguarda de direitos. No caso das *loot boxes*, vislumbra-se a possibilidade de ingresso com Ação Civil Pública (ACP) por violação a direitos individuais homogêneos do consumidor lesado<sup>195</sup>; a vantagem dessa tutela reside no fato de que através de uma ação, resultará uma decisão que pode ser aproveitada por todos os titulares do direito violado<sup>196</sup>.

Caracterizadas as empresas produtoras dos *video games* que contém *loot boxes* como fornecedores e os jogadores que as compram como consumidores e restando comprovado o potencial lesivo das caixas de item, abre-se espaço para a configuração da responsabilidade civil daquelas, que em regra será objetiva de acordo com o microsistema do consumidor<sup>197</sup>. Frisa-se que a responsabilidade consiste em assumir a responsabilidade por um ato; juridicamente é manifestada pela obrigação de ressarcir e compensar pelo dano promovido e, no caso em tela, por ser objetiva, independe de aferição de culpa ou dolo<sup>198</sup>.

---

<sup>194</sup> MARQUES, Claudia Lima. In: BENJAMIN, Antonio Herman V.; MARQUES, Claudia Lima; BESSA, Leonardo Roscoe. Manual de Direito do Consumidor. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2013, p. 279.

<sup>195</sup> TARTUCE, Flávio; NEVES, Daniel Amorim Assumpção. Manual de Direito do Consumidor. 5. ed. São Paulo: Método, 2016, p. 502.

<sup>196</sup> MIRAGEM, Bruno. Curso de Direito do Consumidor. 6. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2016, p. 722.

<sup>197</sup> GARCIA, Leonardo de Medeiros. Código de Defesa do Consumidor Comentado. 13. ed. Salvador: Juspodivm, 2017, p.137.

<sup>198</sup> GONÇALVES, Carlos Roberto. Responsabilidade Civil. 14. ed. São Paulo: Saraiva, 2012.

Ainda que improvável, não se pode descartar a hipótese de que se interprete como jogo de azar apenas aquele que traz a probabilidade de um retorno financeiro ao jogador, descartando da definição as caixas de item que não apresentam a possibilidade de converter as recompensas em dinheiro real. Essa, por exemplo, foi a conclusão a que chegou *The Netherlands Gaming Authority*<sup>199</sup> ao examinar se as *loot boxes* infringiam as normas do direito holandês. Caso essa seja a hermenêutica adotada no ordenamento brasileiro, deve-se: notificar todos os fornecedores que atendam ao critério para que não seja mais possível converter as recompensas em moeda real; retirar todos os elementos considerados psicologicamente viciantes das caixas de item (e.g. mecanismos visuais, auditivos, *near miss effect*); expor de maneira clara as chances de se conseguir cada recompensa (direito a informação); implementar medidas para assegurar que grupos hipervulneráveis – como os menores de idade – não tenham acesso ao sistema de *loot boxes*. O órgão que melhor desempenharia essa função no Direito brasileiro seria o Ministério Público; ele não está subordinado a nenhum dos Poderes, ao mesmo tempo em que atua como fiscal da ordem jurídica, possui autonomia para investigar violações a direitos mediante inquérito civil, bem como para ajuizar ações e celebrar o Termo de Ajustamento de Conduta<sup>200</sup>.

### 5.1.2 Órgãos Públicos de Proteção ao Consumidor

O direito fundamental de proteção ao consumidor constitui-se em dever do Estado e de todos os entes federados; na esfera administrativa, a Política Nacional das Relações de Consumo prevê a criação de Órgãos Públicos especialmente encarregados de promover tal tutela. O vocábulo “especialmente” é útil para sinalizar que a existência desses Órgãos Públicos especificamente criados para a proteção do consumidor “não exclui o poder-dever dos demais, de respeito às normas do Código, assim como sua implementação de acordo com sua competência fixada em lei”<sup>201</sup>. O artigo 105 do Código de Defesa do Consumidor prevê que a União exercerá sua competência administrativa sobre o assunto por meio do Sistema Nacional de Defesa do Consumidor (SNDC) – que será integrado por órgãos federais, estaduais, municipais e entidades

<sup>199</sup> Ver nota de rodapé 171.

<sup>200</sup> ARANTES, Rogério Bastos. DIREITO E POLÍTICA: o Ministério Público e a defesa dos direitos coletivos. Revista Brasileira de Ciências Sociais, [s. L.], v. 14, n. 19, p.83-102, fev. 1999.

<sup>201</sup> MIRAGEM, Bruno. Curso de Direito do Consumidor. 6. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2016, p. 799,

privadas de defesa do consumidor – coordenado atualmente pela Secretária Nacional do Consumidor (SENACON) e integrante do Ministério da Justiça<sup>202</sup>.

O Ministério da Justiça, através do Departamento de Promoção de Políticas de Justiça, integrante da Secretária Nacional de Justiça, pode fazer importante contribuição à controvérsia das *loot boxes* modificando o Sistema de Classificação Indicativa Brasileiro (Classind). O classind é responsável por proteger crianças e adolescentes de conteúdos potencialmente prejudiciais ao classificar obras audiovisuais em faixas etárias de acordo com seu conteúdo, levando em conta três critérios temáticos: violência; drogas; sexo e nudez (artigo 12 da portaria 368 do Ministério da Justiça). Propõe-se que a possibilidade de realizar microtransações em qualquer jogo eletrônico seja informada pelo Classind pelo uso de um rótulo específico ou aviso, a exemplo do que já ocorre em aplicativos para smartphones presentes na *Play Store* e *App Store*. Essa medida foi adotada pela *Entertainment Software Rating Board*<sup>203</sup>, organização que realiza a classificação indicativa nos Estados Unidos, e tem o mérito de informar aos consumidores e pais, de antemão, sobre a presença desse modelo de negócio. Outra proposta é que qualquer jogo que contenha um sistema de caixas de item deve ter sua faixa etária recomendada alterada pelo Classind para 18 anos. Como aponta Misael Santos, a referida medida é interessante pois “não é necessária a aprovação de nova lei. A sua implantação perpassaria pela alteração da portaria nº 368 do Ministério da Justiça”<sup>204</sup>.

Ações educativas que visem divulgar a problemática relacionada as *loot boxes* podem ser igualmente eficazes. Todas as soluções propostas por este trabalho pressupõe uma espécie de ação educativa prévia, uma tomada de consciência<sup>205</sup> que ilumina a questão ou transforma a percepção que se tem sobre ela. Em outras palavras, para sanar o que aqui se chama de “problemática das caixas de item” é imprescindível que se enxergue o assunto como um problema, o que ainda não ocorreu no Brasil. Do ponto de

---

<sup>202</sup> Idem, 2016, p. 801 et seq.

<sup>203</sup> PHILLIPS, Tom. ESRB will add warning labels to games with microtransactions. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/articles/2018-02-27-esrb-will-add-warning-labels-to-games-with-microtransactions>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

<sup>204</sup> SANTOS, Misael de Almeida. A proteção do consumidor em face dos jogos eletrônicos para celulares: A ausência de informações, a violação à boa-fé objetiva e a busca de soluções. 2018. 75 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018, p. 52.

<sup>205</sup> SALADINI, Ana Cláudia. Da Ação à Reflexão: O Processo de Tomada de Consciência. Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas, [s. L.], v. 2, n. 1, p.31-54, jul. 2008.

vista do Estado, essa tomada de consciência pode surgir pela mobilização e diálogo entre instituições, especialmente as que possuem entre seus objetivos principais a defesa das relações de consumo: Ministério Público, Defensoria Pública, Rede Consumo Seguro e Saúde, dentre outras. Enquanto principais lesados pelas práticas ilícitas e abusivas das *loot boxes*, os consumidores também necessitam de maior educação e acesso à informação: isso pode ser alcançado, por exemplo, com a elaboração e posterior divulgação de materiais educativos pelas instituições citadas anteriormente em sites especializados em notícias de jogos eletrônicos; em outros domínios que sejam acessados pelo público *gamer* ou por grupos hipervulneráveis como menores de idade e idosos.

### 5.1.3 Sociedade Civil Organizada

A definição de sociedade civil é um ponto controverso na Ciência Política<sup>206</sup>. Um denominador comum mínimo entre as definições de sociedade civil é sua posição fora Estado e do mercado, formando um espécie de Terceiro Setor que, ao se organizar, gera diversas instituições: Organizações Não Governamentais, Associações Cívicas, Movimentos Sociais etc. O conceito empregado aqui toma a Sociedade Civil Organizada (SCO) como “organizações voluntárias que podem se formar para promover o auto-interesse de seus membros, o bem da sociedade, a provisão de serviços e/ou, em nome de uma determinada causa ou conjunto de ideais”<sup>207</sup>.

As Sociedades Cívicas Organizadas já impactaram a arena de debate a respeito das *loot boxes* em nível mundial. Em 2017, o número de jogos que ofereciam a possibilidade de realizar microtransações para comprar caixas de item continuava a crescer como nos anos anteriores, apesar de algumas críticas já sofridas pelo modelo de negócio. Tudo muda com o lançamento de *Star Wars Battlefront 2*, desenvolvido pela empresa *Electronic Arts*, em novembro de 2017. As mecânicas do jogo, sua progressão extremamente lenta para jogadores regulares, seu *design*, enfim, foi elaborado para levar

---

<sup>206</sup> LIMA, Rodrigo Torres de Araújo. A PARTICIPAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL ORGANIZADA NA FORMULAÇÃO DA POLÍTICA EXTERNA BRASILEIRA: AS CONFERÊNCIAS SOCIAIS DA ONU DA DÉCADA DE 1990. 2009. 116 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Relações Internacionais, Universidade de Brasília, Brasília, 2009, p. 56.

<sup>207</sup> HOCHSTETLER, Kathryn; FRIEDMAN, Elisabeth Jay. REPRESENTAÇÃO, PARTIDOS E SOCIEDADE CIVIL NA ARGENTINA E NO BRASIL. Caderno Crh, Salvador, v. 21, n. 52, p.47-66, abr. 2008.

os consumidores (que já pagaram para adquirir o produto) a comprar as caixas de item sob pena de restarem em patente desvantagem em relação aos demais<sup>208</sup>.

Isso causou revolta na comunidade de jogadores e na imprensa, que passaram a denunciar o esquema predatório da *Electronic Arts* e a questionar o sistema de *loot box* como um todo<sup>209</sup>; o movimento transcendeu a comunidade *gamer* e despertou a atenção da imprensa tradicional<sup>210</sup> e das agências reguladoras ao redor do mundo que colocaram as *loot boxes* sob escrutínio. O relatório da *Belgium Gaming Commission*, e.g., considerou que esse modelo de negócio era ilegal consoante as normas jurídicas do país e citou a polêmica envolvendo *Star Wars Battlefront II* como estopim para o início da investigação.

Uma atuação das SCOs para ensejar a tomada de consciência do órgãos públicos é apenas um dos exemplos da relevância que essas instituições podem ter para contribuir com a resolução do problema examinado. Pesquisas científicas e uma maior base de dados sobre o assunto auxiliariam à compreensão do fenômeno das caixas de item na realidade brasileira (os tipos de jogadores que se engajam com elas; seus motivos; idade; escolaridade; gasto médio; porcentagem que se encaixa na definição de viciados em apostas/jogadores patológicos etc.) e embasariam medidas mais eficazes para a resolução das controvérsias.

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

Criado pela lei número 8.242/1991 o Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA) é um órgão colegiado e instância máxima de formulação, deliberação e supervisão das políticas públicas para a infância e adolescência na esfera federal (IPEA, 2012). O CONANDA exerce uma “função

<sup>208</sup> GAMESPOT. Star Wars Battlefront 2's Loot Box Controversy Explained. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/star-wars-battlefront-2s-loot-box-controversy-expl/1100-6455155/>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

<sup>209</sup> POLYGON. Star Wars Battlefront 2's loot crate controversy: everything you need to know. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2017/11/13/16646692/star-wars-battlefront-2-loot-crate-controversy-ea>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

<sup>210</sup> KOTTASOVÁ, Ivana. The new Star Wars video game is under attack. Disponível em: <<https://money.cnn.com/2017/11/16/technology/battlefront-ii-star-wars-game-gambling/index.html?sr=twCNN111617battlefront-ii-star-wars-game-gambling0129PMStory>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

importante para a promoção e a defesa dos direitos da criança e dos adolescentes, além de incentivar a participação e fortalecer o exercício do controle social”<sup>211</sup>. Enquanto fiscal das ações de promoção dos direitos dos menores executados por organismos governamentais e não-governamentais, o CONANDA tem uma papel chave a desempenhar na resolução da questão das *loot boxes* no ordenamento brasileiro. Suas resoluções são marcos normativos que devem ser cumpridos integralmente em âmbito nacional.

Significa dizer que diante das inúmeras violações ao direito do consumidor e da criança e adolescente perpetradas pelo modelo de microtransações em questão, analisadas ao decorrer do trabalho, o Conselho Nacional dos Direitos da Criança e Adolescente pode introduzir o debate a respeito da legalidade desse modelo no ordenamento jurídico do país. Ainda que não fomente a discussão, deve atuar como fiscal da ordem e garantir que qualquer solução adotada pelo Brasil esteja conforme os princípios do microssistema de proteção da criança e adolescente, garantindo sua proteção integral, a defesa de seu melhor interesse e seu pleno desenvolvimento físico e mental que, sem dúvidas, estão em perigo por conta da exposição desses indivíduos as caixas de item.<sup>212</sup>

---

<sup>211</sup> Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. O Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente na Visão de seus Conselheiros. Brasília: [s.i], 2012. Disponível em: <[http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/7688/1/RP\\_O%20Conselho\\_2012.pdf](http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/7688/1/RP_O%20Conselho_2012.pdf)>. Acesso em: 20 nov. 2018.

<sup>212</sup> DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D.. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, [s.l.], v. 2, n. 8, p.530-532, 18 jun. 2018.

## 6 CONCLUSÃO

1. Ao fim da presente investigação, constatou-se como verdadeira a hipótese central de que as *loot boxes* são uma forma de jogo de azar e possuem significativo potencial lesivo à formação psicológica e social dos consumidores infantojuvenis, hipervulneráveis por natureza diante da sua situação de indivíduo em formação

1.1 A obtenção de uma recompensa ao abrir uma caixa de item depende inteiramente da sorte, o que a encaixa na definição de jogo de azar prevista no artigo 50 do decreto 3.688. Outra conclusão deste trabalho foi a de que o ordenamento não faz qualquer distinção entre os conceitos de jogo de chance e a azar; também não é necessário que exista uma expectativa de retorno financeiro para que seja definido assim. A legislação específica sobre apostas no país é antiga e defasada quando se contempla o panorama de mudanças e inovações tecnológicas que atuaram sobre o tema desde a década de 40 do século XX; as posteriores modificações que a lei federal 13.155/2015 acarretaram no tópico foram insuficientes e deixaram lacunas que são exploradas por sites de apostas esportivas, jogos de cassino online etc.

1.2 A problemática em torno das *loot boxes* não se resume ao fato de infringirem o comando normativo do artigo 50 do Decreto 3.688: elas possuem um caráter viciante, produto da forma como são estruturadas; seu design busca uma convergência entre mecanismos auditivos, visuais e técnicas psicológicas que manipulam as características cognitivas do indivíduo para que este se engaje mais com elas; são especialmente atraentes para as crianças e adolescentes por serem estimulantes e reduzirem estados emocionais dolorosos. Uma ampla gama de estudos científicos demonstrou que a exposição do consumidor infantojuvenil a jogos de azar está associada a diversos efeitos negativos para seu desenvolvimento social, psicológico e econômico.

2. A compra de caixas de item é uma típica relação consumerista entre fornecedor/consumidor. Ainda assim, percebeu-se que nessa relação diversos princípios emanados da Constituição Federal de 1988 e do Código de Defesa do Consumidor são descumpridos. O direito à informação, por exemplo, é desrespeitado quando não se aponta, de forma clara e precisa, quais as reais chances de se ganhar cada recompensa; o princípio da proteção à saúde e segurança do consumidor é violado já que os mecanismos estruturantes das *loot boxes* atentam contra sua incolumidade psicológica.

2.1 O problema se intensifica ainda mais quando se trata de um consumidor infantojuvenil. Sua condição de vulnerabilidade agravada o torna merecedor de uma salvaguarda especial que deve sempre observar a teia principiológica oriunda do Estatuto da Criança e do Adolescente e de outras legislações que formam esse microsistema. Ao permitirem/estimularem que crianças e adolescentes engajem-se com jogos de azar, as caixas de item ferem o princípio da proteção integral do menor, bem como o resguardo à saúde física e mental do consumidor jovem, condição essencial para seu desenvolvimento integral.

3. A utilização desse modelo de negócio em jogos eletrônicos é extremamente lucrativa para os fornecedores e tornou-se prática comum nos últimos anos. Apesar disso, sob a ótica do Direito brasileiro e também de outros ordenamentos, as empresas que disponibilizam as caixas de item podem ser responsabilizadas objetivamente por isso, já que o produto/serviço disponibilizado por elas possui potencial lesivo ao consumidor.

4. Isso motivou acalorados debates no âmbito internacional sobre o tema, que só chegaram no Brasil de forma incipiente. Ao se omitir perante essa questão, o Estado e suas instituições afrontam diretamente os princípios constitucionais, do microsistema das relações de consumo e da criança e do adolescente. Espera-se que a presente pesquisa contribua para o debate acerca das caixas de item e suas problemáticas.

5. Os métodos para a solução do problema são variados; todos envolvem um reconhecimento prévio da sua existência e importância da questão. A experiência internacional revela que existem caminhos distintos para se lidar com o problema; no caso brasileiro, a solução mais coerente com o ordenamento jurídico é banir o acesso dos jogadores brasileiros ao sistema de *loot boxes* de todos os jogos eletrônicos disponíveis no país. Em outras palavras, elas devem ser consideradas ilegais no Brasil.

5.1 O espaço para reflexão e proposição de outras soluções dependerá da forma como se dará a hermenêutica de certos elementos chave da questão. Assumindo que eles podem divergir das interpretações aqui dadas, outras soluções propostas são: criação pelo Classind de um rótulo indicativo da existência da possibilidade de realizar microtransações dentro do jogo; elevar a faixa etária indicada de todo o *video game* que contiver um sistema de *loot box* ou similar para 18 anos; bloqueio de qualquer possibilidade de converter as recompensas das *loot boxes* em dinheiro real.



6. Diante da ineficiência do sistema de autorregulação da indústria de jogos eletrônicos, os instrumentos da Política Nacional das Relações de Consumo, em suas atribuições específicas, devem ter uma postura ativa e combativa para coibir excessos e resguardar direitos; tutela coletiva do consumidor, ações de cunho educativo sobre o potencial lesivo das *loot boxes*; estímulo a pesquisas científica, especialmente com foco em dados empíricos, sobre o tema; criação de redes de apoio mútuo para jogadores viciados através da sociedade civil organizada... numerosos são os caminhos e possibilidades que levam a uma maior proteção do consumidor.

## REFERÊNCIAS

- ACTIVISION BLIZZARD. **2017 Annual Report**. 2018. Disponível em: <<https://investor.activision.com/annual-reports>>. Acesso em: 29 ago. 2018.
- ALEXANDRA, Heather. **Activision Patents Matchmaking That Encourages Players To Buy Microtransactions**. 2017. Disponível em: <<https://kotaku.com/activision-patents-matchmaking-that-encourages-players-1819630937>>. Acesso em: 20 out. 2018.
- ANDREUCCI, Ricardo Antonio. **Legislação Penal Especial**. 13. ed. São Paulo: Saraiva, 2018.
- ARANTES, Rogério Bastos. DIREITO E POLÍTICA: o Ministério Público e a defesa dos direitos coletivos. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, [s. L.], v. 14, n. 19, p.83-102, fev. 1999.
- ARENDT, Hannah. **A Condição Humana**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.
- ÁVILA, Humberto. **Teoria dos Princípios: da definição à aplicação dos princípios jurídicos**. São Paulo: Malheiros, 2008
- BAILEY, Jason M.. **A Video Game ‘Loot Box’ Offers Coveted Rewards, but Is It Gambling?** Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2018/04/24/business/loot-boxes-video-games.html>>. Acesso em: 17 out. 2018.
- BAKER, Asher. **Why Are Video Games Getting Easier?** Disponível em: <[https://www.huffingtonpost.co.uk/asher-baker/video-games\\_b\\_7736156.html?](https://www.huffingtonpost.co.uk/asher-baker/video-games_b_7736156.html?)>. Acesso em: 20 out. 2018.
- BARNES, Grace M et al. Gambling and alcohol use among youth. **Addictive Behaviors**, [s.l.], v. 24, n. 6, p.749-767, nov. 1999.
- BARRIENTOS-PARRA, Jorge David. O Estatuto da Juventude: Instrumento para o desenvolvimento integral dos jovens. **Revista de Informação Legislativa**, [s. L.], v. 41, n. 163, p.131-151, 2004.
- BATCHELOR, James. **Grand Theft Auto V 'has made more money than any film in**

**history'**. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-04-09-gta-v-is-the-most-profitable-entertainment-product-of-all-time>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

BAUMAN, Zygmunt. **Consuming Life**. Cambridge: Polity, 2007

Belgian Gaming Commission. **Research Report on Loot Boxes**. Bruxelas: [s.i], 2018.

Disponível em:

<[https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb\\_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf](https://www.gamingcommission.be/opencms/export/sites/default/jhksweb_nl/documents/onderzoeksrapport-loot-boxen-Engels-publicatie.pdf)>. Acesso em: 10 set. 2018.

BENATTE, Antonio Paulo. **DOS JOGOS QUE ESPECULAM COM O ACASO**: Contribuição à história do "jogo de azar" no Brasil (1890-1950). 2002. 210 f. Tese (Doutorado) - Curso de História, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

BENJAMIN, Antonio Herman V.; MARQUES, Claudia Lima; BESSA, Leonardo Roscoe. **Manual de Direito do Consumidor**.5. ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2013.

BITTENCOURT, José Ozório de Souza. O Princípio da Vulnerabilidade: Fundamento da Proteção Jurídica do Consumidor. **Revista da Emerj**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 25, p.248-265, 2004.

BOBBIO, Norberto. **Teoria geral do direito**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

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

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

BRUSTEIN, Joshua; NOVY-WILLIAMS, Eben. **VIRTUAL WEAPONS ARE TURNING TEEN GAMERS INTO SERIOUS GAMBLERS**. Disponível em:

<<https://www.bloomberg.com/features/2016-virtual-guns-counterstrike-gambling/>>. Acesso em: 11 out. 2018.

BUSBY, Mattha. **'Easy trap to fall into': why video-game loot boxes need regulation.** Disponível em:

<<https://www.theguardian.com/games/2018/may/29/gamers-politicians-regulation-video-game-loot-boxes>>. Acesso em: 16 out. 2018.

CALADO, Filipa; ALEXANDRE, Joana; GRIFFITHS, Mark D.. Prevalence of Adolescent Problem Gambling: A Systematic Review of Recent Research. **Journal Of Gambling Studies**, [s.l.], v. 33, n. 2, p.397-424, 2 jul. 2016. Springer Nature. <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-016-9627-5>.

CAMARGO, Pedro de. **O barato das compras: Por que comprar é tão bom?.** Ribeirão Preto: Novas Ideias, 2013.

CHAUÍ, Marilena. Convite à Filosofia. São Paulo: Editora Ática, 2000.

Costikyan, Greg. **I Have no Words & I Must Design: toward a critical vocabulary for games.** Disponível em: <<http://classes.dma.ucla.edu/Winter15/157/wp-content/ihavenowords.pdf>>. Acesso em: 19 ago. 2018.

D'AQUINO, Lúcia Souza. **Criança e Publicidade: Hipervulnerabilidade?** 2015. 98 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Direito do Consumidor, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

D'ANASTASIO, Cecilia. **Why Opening Loot Boxes Feels Like Christmas, According To Game Devs.** Disponível em: <<https://kotaku.com/why-opening-loot-boxes-feels-like-christmas-according-1793446800>>. Acesso em: 17 set. 2018.

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

DIGIÁCOMO, Murillo José; DIGIÁCOMO, Ildeara de Amorim. **Estatuto da Criança e do Adolescente Anotado e Interpretado.** Curitiba: Ministério Público do Paraná, 2013.

DONAGHY, Kathy. **How 'loot boxes' are luring your young kids into gambling online.** Disponível em: <<https://www.independent.ie/life/family/family-features/how->

loot-boxes-are-luring-your-young-kids-into-gambling-online-36569961.html>. Acesso em: 17 out. 2018.

DRUMMOND, Aaron; SAUER, James D.. Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. **Nature Human Behaviour**, [s.l.], v. 2, n. 8, p.530-532, 18 jun. 2018.

ESA. **Essential Facts about the computer and video game industry**. 2018. Disponível em: <[http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018\\_FINAL.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf)>. Acesso em: 19 ago. 2018.

FERGUSON, Christopher J.; KILBURN, John. Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations. **Psychological Bulletin**, [s.l.], v. 136, n. 2, p.174-178, 2010.

FERRAZ JUNIOR, Tércio Sampaio. **Introdução ao Estudo do Direito: Técnica, Decisão, Dominação**. São Paulo: Atlas, 2003

FIGUEIREDO, Eduardo Fin de; PAZ, Wilson Kredens da. OS DIREITOS DOS JOVENS NO ESTATUTO DA JUVENTUDE À LUZ DO PRINCÍPIO DA DIGNIDADE DA PESSOA HUMANA. **Revista de Direitos Humanos e Efetividade**, Brasília, v. 2, n. 1, p.188-206, 2016.

FISHER, Sue; GRIFFITHS, Mark. Current trends in slot machine gambling: Research and policy issues. **Journal Of Gambling Studies**, [s.l.], v. 11, n. 3, p.239-247, set. 1995.

FOGEL, Stefanie. **French Regulator Criticizes Loot Boxes but Says They're Not Gambling**. Disponível em: <<https://variety.com/2018/gaming/news/france-loot-boxes-1202865706/>>. Acesso em: 17 dez. 2018.

FORREST, David; MCHALE, Ian G.. Gambling and Problem Gambling Among Young Adolescents in Great Britain. **Journal Of Gambling Studies**, [s.l.], v. 28, n. 4, p.607-622, 16 nov. 2011.

FRANK, Allegra. **Valve gives 23 gambling sites 10 days to shut down or face deletion**. 2016. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2016/7/20/12240606/valve-cease-and-desist-letter-csgo-betting-sites>>. Acesso em: 11 out. 2018.

FREIRE, Danilo. **Beasts of Prey or Rational Animals? Private Governance in Brazil's Jogo do Bicho**. 2017. 37 f. Tese (Doutorado) - Curso de Economia Política, King's College, Londres, 2017.

FULTON, Crystal. **Playing Social Roulette: The Impact of Gambling on Individuals and Society in Ireland**. Dublin: University College Dublin, 2015.

Gambling Commission. **Young People & Gambling 2018: A research study among 11-16 year olds in Great Britain**. 2018. Disponível em: <<https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/survey-data/Young-People-and-Gambling-2018-Report.pdf>>. Acesso em: 17 dez. 2018.

GAMBLING RESEARCH AUSTRALIA. **Problem Gambling and Harm: Towards a National Definition**. Melbourne: Office Of Gaming And Racing, 2005. Disponível em: <<https://www.adelaide.edu.au/saces/docs/problemgamblingandharmtowardnationaldefinition.pdf>>. Acesso em: 16 out. 2018.

GAMESPOT. **Star Wars Battlefront 2's Loot Box Controversy Explained**. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/star-wars-battlefront-2s-loot-box-controversy-expl/1100-6455155/>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

GARCIA, Leonardo de Medeiros. **Código de Defesa do Consumidor Comentado**. 13. ed. Salvador: Juspodivm, 2017.

GONÇALVES, Carlos Roberto. **Responsabilidade Civil**. 14. ed. São Paulo: Saraiva, 2012.

GRIFFITHS, Mark D.. IS THE BUYING OF LOOT BOXES IN VIDEO GAMES A FORM OF GAMBLING OR GAMING? **Gaming Law Review**, [s.l.], v. 22, n. 1, p.52-54, fev. 2018.

GRIFFITHS, Mark D.. The role of cognitive bias and skill in fruit machine gambling. **British Journal Of Psychology**, [s.l.], v. 85, n. 3, p.351-369, ago. 1994.

GRIFFITHS, Mark. Gambling in Great Britain. In: MEYER, Gerhard; HAYER, Tobias; GRIFFITHS, Mark (Ed.). **Problem Gambling in Europe: Challenges, Preventions and Interventions**. [s.l.]: Springer, 2009. p. 103-121.

GRIFFITHS, Mark. Gambling Technologies: Prospects for Problem Gambling. **Journal Of Gambling Studies**, [s.l.], v. 15, n. 3, p.265-283, 1999.

GRIFFITHS, Mark; SUTHERLAND, Ian. Adolescent gambling and drug use. **Journal Of Community & Applied Social Psychology**, [s.l.], v. 8, n. 6, p.423-427, nov. 1998.

GUPTA, Rina; DEREVENSKY, Jeffrey L.. Adolescent Gambling Behavior: A Prevalence Study and Examination of the Correlates Associated with Problem Gambling. **Journal Of Gambling Studies**, [s.l.], v. 14, n. 4, p.319-345, 1998.

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

HABERMAS, Jurgen. **Direito e Democracia: entre facticidade e validade, volume II**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1997

HARDOON, Karen K.; DEREVENSKY, Jeffrey L.. Social Influences Involved in Children's Gambling Behavior. **Journal Of Gambling Studies**, [s.l.], v. 17, n. 3, p.191-215, 2001. Springer Nature. <http://dx.doi.org/10.1023/a:1012216305671>

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

HERN, Alex. **Video games are unlocking child gambling. This has to be reined in**. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2017/dec/28/video-games-unlock-child-gambling-loot-box-addiction>>. Acesso em: 17 out. 2018.

HOCHSTETLER, Kathryn; FRIEDMAN, Elisabeth Jay. REPRESENTAÇÃO, PARTIDOS E SOCIEDADE CIVIL NA ARGENTINA E NO BRASIL1. **Caderno Crh**, Salvador, v. 21, n. 52, p.47-66, abr. 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HYMAS, Charles. **Gaming addiction can be treated on the NHS after it is declared a medical disorder**. Disponível em:

<<https://www.telegraph.co.uk/news/2018/06/15/video-game-addicts-can-see-treatment-nhs-condition-classified/>>. Acesso em: 30 ago. 2018.

IDEC. **NOTA TÉCNICA SOBRE DECISÃO DE BLOQUEIO DO WHATSAPP**. Disponível em: <<https://www.idec.org.br/pdf/nota-tecnica-bloqueio-whatsapp.pdf>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. **O Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente na Visão de seus Conselheiros**. Brasília: [s.i], 2012.

Disponível em:

<[http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/7688/1/RP\\_O%20Conselho\\_2012.pdf](http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/7688/1/RP_O%20Conselho_2012.pdf)>. Acesso em: 20 nov. 2018.

ISHIDA, Válter Kenji. **Estatuto da Criança e do Adolescente: Doutrina e Jurisprudência**. São Paulo: Atlas, 2015.

JAZAERI, Seyedamir; HABIL, Mohammadhussain Bin. Reviewing Two Types of Addiction - Pathological Gambling and Substance Use. **Indian Journal Of Psychological Medicine**, [s.l.], v. 34, n. 1, p.5-11, 2012. Medknow. <http://dx.doi.org/10.4103/0253-7176.96147>.

JOHANSSON, Agneta et al. Risk Factors for Problematic Gambling: A Critical Literature Review. **Journal Of Gambling Studies**, [s.l.], v. 25, n. 1, p.67-92, 5 abr. 2008. Springer Nature. <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-008-9088-6>.

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

KAIN, Erik. **Games Are Getting Easier: 5 Reasons That's A Bad Thing**. 2012. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2012/06/28/games-are-getting-easier-5-reasons-thats-a-bad-thing/#3b3c24466e8e>>. Acesso em: 20 out. 2018.

KANSSPELAUTORITEIT. . **A study by the Netherlands Gaming Authority has shown: Certain loot boxes contravene gaming laws**. 2018. Disponível em:



<[https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/press\\_release\\_loot\\_boxes\\_19\\_april\\_2018\\_-\\_en.pdf](https://www.kansspelautoriteit.nl/publish/library/6/press_release_loot_boxes_19_april_2018_-_en.pdf)>. Acesso em: 06 set. 2018.

KASSINOVE, Jeffrey I.; SCHARE, Mitchell L.. Effects of the. **Psychology Of Addictive Behaviors**, [s.l.], v. 15, n. 2, p.155-158, 2001.

KING, Daniel L.; DELFABBRO, Paul H.. Predatory monetization schemes in video games (e.g. 'loot boxes') and internet gaming disorder. **Addiction**, [s.l.], v. 113, n. 11, p.1967-1969, 28 jun. 2018.

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

KNAPP, Terry J.. BEHAVIORISM AND PUBLIC POLICY: B. F. SKINNER'S VIEWS ON GAMBLING. **Behavior And Social Issues**, Las Vegas, v. 7, n. 2, p.129-139, out. 1997.

KOTTASOVÁ, Ivana. **The new Star Wars video game is under attack**. Disponível em: <<https://money.cnn.com/2017/11/16/technology/battlefront-ii-star-wars-game-gambling/index.html?sr=twCNN111617battlefront-ii-star-wars-game-gambling0129PMStory>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

KOVESS-MASFETY, Viviane et al. Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? **Social Psychiatry And Psychiatric Epidemiology**, [s.l.], v. 51, n. 3, p.349-357, 5 fev. 2016.

LANIER, Liz. **Gambling Regulators Teaming Up to Tackle Loot Boxes, Skin Gambling**. Disponível em: <<https://variety.com/2018/gaming/news/european-us-gambling-regulators-against-loot-boxes-1202943991/>>. Acesso em: 18 set. 2018.

LIMA, Rodrigo Torres de Araújo. **A PARTICIPAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL ORGANIZADA NA FORMULAÇÃO DA POLÍTICA EXTERNA BRASILEIRA: AS CONFERÊNCIAS SOCIAIS DA ONU DA DÉCADA DE 1990**. 2009. 116 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Relações Internacionais, Universidade de Brasília, Brasília, 2009.

LIZARDO, Omar. The Cognitive Origins of Bourdieu's Habitus. **Journal For The Theory Of Social Behaviour**, [s.l.], v. 34, n. 4, p.375-401, dez. 2004.

MACLIN, Otto H. et al. Using a computer simulation of three slot machines to investigate a gambler's preference among varying densities of near-miss alternatives. **Behavior Research Methods**, [s.l.], v. 39, n. 2, p.237-241, maio 2007.

MARQUES, Ângela Cristina Salgueiro. Os meios de comunicação na esfera pública: novas perspectivas para as articulações entre diferentes arenas e atores. **Líbero**, [s. L.], v. 21, n. , p.23-36, jun. 2008.

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

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

MAYRA, Frans. **An Introduction to Game Studies**. Londres: SAGE Publications, 2008.

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

MEDEIROS, Sílvio. **Wittgenstein e os jogos da língua: um estudo introdutório**. Disponível em: <<https://www.recantodasletras.com.br/artigos/116539>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

MENTAL HEALTH AMERICA. **2017 State of Mental Health in America - Youth Data**. 2017. Disponível em: <<http://www.mentalhealthamerica.net/issues/2017-state-mental-health-america-youth-data>>. Acesso em: 20 out. 2018.

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

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

NEWZOO. **New Gaming Boom: Newzoo Ups Its 2017 Global Games Market Estimate to \$116.0Bn Growing to \$143.5Bn in 2020**. Disponível em:

<<https://newzoo.com/insights/articles/new-gaming-boom-newzoo-ups-its-2017-global-games-market-estimate-to-116-0bn-growing-to-143-5bn-in-2020/>>. Acesso em: 26 jul. 2018.

NEWZOO. **The Brazilian Gamer 2017**. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/the-brazilian-gamer-2017/>>. Acesso em: 18 set. 2018.

NIETZSCHE, Friedrich. **Sobre Verdade e Mentira**. São Paulo: Hedra, 2007.

NISHIYAMA, Adolfo Mamoru. A proteção do consumidor na Constituição Federal de 1988: Análise da vulnerabilidade e da hipervulnerabilidade do consumidor. **Unisul de Fato e de Direito**, [S. L.], v. 10, p.181-202, 2015.

OLIVEIRA NETO, Valmir Chaves de. **A RELAÇÃO ENTRE LEGISLATIVO E JUDICIÁRIO NO FENÔMENO DA JUDICIALIZAÇÃO DA POLÍTICA NO BRASIL: LINGUAGEM, SEPARAÇÃO DE PODERES E DIÁLOGO INSTITUCIONAL**. 2017. 101 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). **Gaming disorder**. 2018. Disponível em: <<http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>>. Acesso em: 30 ago. 2018.

PHILLIPS, Tom. **ESRB will add warning labels to games with microtransactions**. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/articles/2018-02-27-esrb-will-add-warning-labels-to-games-with-microtransactions>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

PIKETTY, Thomas. **O Capital no século XXI**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

PINKER, Steven. **O Novo Iluminismo**: Em defesa da razão, da ciência e do humanismo. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

POLYGON. **Star Wars Battlefront 2's loot crate controversy: everything you need to know**. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2017/11/13/16646692/star-wars-battlefront-2-loot-crate-controversy-ea>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

PORTO, Rosane Teresinha Carvalho; DIEH, Rodrigo Cristiano. **OS DIREITOS FUNDAMENTAIS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE ENQUANTO UM MICROSSISTEMA PRINCIPIOLÓGICO DE PROTEÇÃO: LIMITAÇÕES E PERSPECTIVAS**. Disponível em:

<<https://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/snpp/article/download/14234/2676>>. Acesso em: 16 out. 2018.

RIBEIRO, Débora Cristina B.; EWALD, Ariane Patrícia. Ética e publicidade infantil. **Criação & Inovação**, São Caetano do Sul, v. 11, n. 20, p.68-76, jun. 2010.

ROYAL COLLEGE OF PSYCHIATRISTS. **Our response to the ICD 11 addition of gaming disorder**. Disponível em:

<<https://www.rcpsych.ac.uk/mediacentre/pressreleases2018/responsetogamingdisorder.aspx>>. Acesso em: 30 ago. 2018.

SAHL, Daniel. **The Convergence of Structure and Design Between Video Games and Video Gambling**. 2015. 185 f. Tese (Doutorado) - Curso de Sociologia, Departamento de Sociologia, Universidade de Las Vegas, Las Vegas, 2015.

SALADINI, Ana Cláudia. Da Ação à Reflexão: O Processo de Tomada de Consciência. **Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas**, [s. L.], v. 2, n. 1, p.31-54, jul. 2008.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2003.

SANTOS, Misael de Almeida. **A proteção do consumidor em face dos jogos eletrônicos para celulares: A ausência de informações, a violação à boa-fé objetiva e a busca de soluções**. 2018. 75 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018.

SARLET, Ingo Wolfgang et al. **Curso de Direito Constitucional**. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

SCHREIER, Jason. **ESRB Says It Doesn't See 'Loot Boxes' As Gambling**. Disponível em: <<https://kotaku.com/esrb-says-it-doesnt-see-loot-boxes-as-gambling-1819363091>>. Acesso em: 17 set. 2018.

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

SCOTT-JONES, Richard. **Here are CS:GO's loot box odds**. Disponível em: <<https://www.pcgamesn.com/counter-strike-global-offensive/csgo-case-odds>>. Acesso em: 18 set. 2018.

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

SILVA, Ana Clara Suzart Lopes da. **O Neuromarketing e a proteção dos consumidores: Uma análise crítica sobre a hipervulnerabilidade e a necessidade de fiscalização pelos instrumentos da política nacional**. 2018. 78 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018.

SKINNER, B. F.. **Science and Human Behavior**. [s.i.]: The B. F. Skinner Foundation., 2014.

SOUZA, Vinicius Silva de. O homo faber de Hannah Arendt. Dissertação (Dissertação em Filosofia) – UnB. Brasília, 2013.

STEVENS, Matthew; YOUNG, Martin. Who Plays What? Participation Profiles in Chance Versus Skill-based Gambling. **Journal Of Gambling Studies**, [s.l.], v. 26, n. 1, p.89-103, 24 jul. 2009. Springer Nature. <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-009-9143-y>.

STRAUSS, Claude Levi. **Mito e Significado**. Lisboa; Edições 70, 2001.

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

TAYLOR, Haydn. **Gambling-addicted teen begs EA to reconsider microtransaction strategy**. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-11-30-teen-who-spent-over-usd13-000-on-microtransactions-urges-others-to-reflect-on-his-story>>. Acesso em: 17 out. 2018.

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

WAKEFIELD, Jane. **Gaming addiction classified as disorder by WHO**. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-42541404>>. Acesso em: 30 ago. 2018.

WIKIPÉDIA. Cognitive Bias. *Wikipedia*. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Cognitive\\_bias](https://en.wikipedia.org/wiki/Cognitive_bias)>. Acesso em: 17 dez. 2018.

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

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

YEOMAN, Tim; GRIFFITHS, Mark. Adolescent machine gambling and crime. **Journal Of Adolescence**, [s.l.], v. 19, n. 2, p.183-188, abr. 1996.

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